



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*Inovasi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan
Karakter Berorientasi Merdeka Belajar*

31 Mei 2022





Prosiding

Seminar Nasional Jurusan Ilmu Pendidikan

Tema:

“Inovasi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan Karakter Berorientasi Merdeka Belajar”

Bidang Kajian:

1. Pengembangan dan Inovasi Teknologi Pembelajaran
2. Pengembangan Kurikulum
3. Asessmen dan Evaluasi Pendidikan
4. Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar
5. Pendidikan Karakter
6. Pendidikan Sosial, Humaniora, dan Kearifan Lokal
7. Pengasuhan dan Perkembangan Anak
8. Bimbingan Konseling
9. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
10. Pengembangan Desain Intruksional
11. Manajemen Pendidikan

Bandar Lampung, Juli 2022
Jurusan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
2022

Tim Penyusun

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ilmu Pendidikan 2022

“Inovasi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan Karakter Berorientasi Merdeka Belajar”

Pelindung:

Dr. Riswandi, M.Pd.

Reviewer:

Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd.

Lungit Wicaksono, M.Pd.

Ketua Editor:

Ismu Sukanto, M.Pd.

Wakil Ketua:

Dr. Handoko, S.T., M.Pd.

Editor Pelaksana:

Ujang Efendi, M.Pd.I

Alief Luthvi Azizah, M.Pd.

Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.

Destiani, M.Pd.

Editor Pengelola:

Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Jody Setya Hermawan, M.Pd.

Nindy Profithasari, M.Pd.

Roy Kembar Habibie, M.Pd.

Diterbitkan oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Bandar Lampung,
Lampung 35141, Indonesia

Email: seminarnasional.ip@fkip.unila.ac.id



Kata Pengantar

Puji Syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga Prosiding hasil Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang diselenggarakan pada tanggal 31 Mei 2022 di Aula Gedung K FKIP Universitas Lampung dapat terwujud. Prosiding ini memuat sejumlah artikel hasil penelitian yang berkaitan dengan Pendidikan. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa, dosen, guru, dan tamu undangan dari Provinsi Lampung maupun dari luar Provinsi Lampung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenalkan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Lampung, Prof. Dr. Karomani, M.Si., yang telah memfasilitasi semua kegiatan Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., yang telah memberikan dukungan terhadap Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama, Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian, Drs. Supriyadi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni, Dr. Riswanti Rini, M.Si., yang telah memberikan dukungan terhadap Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Riswandi, M.Pd., yang telah memberikan masukan sekaligus dukungan terhadap Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Teman-teman segenap panitia terhadap Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
6. Bapak/Ibu dosen, mahasiswa, dan tamu undangan peserta Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengirimkan artikel hasil penelitiannya.

Semoga Prosiding ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi upaya pembangunan bangsa dan negara. Terakhir, kami segenap panitia Editorial Team Prosiding terhadap Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan prosiding ini.

Bandar Lampung, Juli 2022

Editorial Team

Daftar Isi

Halaman Sampul.....	i
Tim Penyusun	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Analisis Kesiapsiagaan Siswa Terhadap Bencana Gempa Bumi Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Annisa Salsabila, Fauzan Al Aziz, Dan Mela Andyni, Yoga Fernando Rizqi	1
Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model <i>Poems For Two Voices</i> Dan Melihat Alam Sekitar Timbul Amar Hotib, Elly Prihasti W, Dan Mara Untung Ritonga	8
Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika SMA Materi Gerak Parabola Alfia Riza Oktiany, Dwi Agus Kurniawan, Dan Maison	13
Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Android</i> Menggunakan <i>Ispring</i> Pada Materi Azas Black Ayu Purnamasari Dan Elsa Melinda	19
Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Matematika Peserta Didik Dini Wahyu Mulyasari, Gunarhadi, Dan Roemintoyo	24
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar IPS Fani Marlina Sari, Mellyza Azzara, Nora Wyrentia Suhaili	33
Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di PAUD Inarotul Wahdiyah	41
Produk Masker Wajah Berbasis Etnosains Sebagai Bentuk Pengembangan Media Ajar Materi Sistem Ekskresi Manusia Ira Oktavia, Asiyah, Ahmad Walid	48
Analisis Upaya Menarik Minat Belajar Siswa <i>Introvert</i> Melalui Pembelajaran IPS Maya Marisa, Rara Satriana, Dan Yessi Desmatala Sari	59
Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas IV SD Ronny Sitanggang, Elly Prihasti W, Dan Mara Untung Ritonga	67
<i>Nettiquette</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> (Studi Fenomenologi Pembelajaran Daring Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang) Nurdinah Hanifah, Ani Nur Aeni, Isrokatun	74
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Dalam Meningkatkan Kerja Keras Siswa Kelas X Rifani Septya Putri, Defri Melisa, Maison, Dan Dwi Agus Kurniawan	83
Implementasi Manajemen Kurikulum Pesantren Berbasis Modern Di SMAIT Darul Quran Mulia Rubiko Ihsan, Hasyim Asya'ari, Dan Sita Ratnaningsih	91

Alternatif Pembiayaan Pendidikan: Pengelolaan Pendidikan Islam Melalui Wakaf Rubiko Ihsan, Robiatul Adawiah, Dan R Yulia Fadlilla	97
Urgensi Pendidikan Karakter Antara Cita Dan Realita Siti Nurhaliza Rambe, Miswati, Siti Halija	108
Persepsi Guru PAI Tentang Media Pembelajaran PAI Di SD Ani Nur Aeni, Dadan Djuanda, Dan Maulana	113
Pengembangan LKPD Berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dwi Yulianti, Doni Andra, Dan Vika Nadiana	122
Penerapan <i>Project Based Learning</i> untuk Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Di AKS- AKK Yogyakarta Eka Rachmawati, Titik Sulistyani, Lina Mufidah, Heppi Marta Cristina	128
Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Eva Aestetika Aulia, Vetty Milyani, Maison, Dan Dwi Agus Kurniawan	133
Analisis Survei Dampak MBKM Terhadap Persepsi Dosen dan Mahasiswa Farmasi Universitas Ma Chung Godeliva Adriani Hendra, Martanty Aditya, Dan Fibe Yulinda Cesa	137
Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM untuk Mengembangkan Keterampilan 4C Luthfi Rafifah	141
Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Di Sekolah Dasar Maria Nanda Sitohang	147
Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Katalog Digital Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Nanik Zubaidah, Akhmad Arif Musadad, Sudiyanto	153
Efektivitas Penggunaan Produk Masker Wajah Berbasis Etnosains Sebagai Media Ajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Prisca Agustina Lestari, Irwan Satria, Ahmad Walid	160
Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Pada Era Pandemi <i>Covid-19</i> Putri Oktaria	167
Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran <i>Daring</i> di Sekolah Dasar Rahma Sukmawati, Riswandi, Ujang Efendi, Dan Herpratiwi	173
Analisis Profesionalitas Guru Fisika Sebagai Fasilitator di SMA Negeri 2 Sarolangun Rendi Septian, Herry Setyawan, Dwi Agus Kurniawan, Dan Maison	182
Analisis Sistem Pembelajaran Inovatif <i>Flipped Classroom</i> dengan <i>CIPP Evaluation Model</i> Roma Mantin, Sholeh Hidayat, Dan Robinson Situmorang	190

Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Vani Novianto, Rusmawan, Dan MM Suyatini	196
Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis <i>Science Entrepreneurship</i> dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa Yesy Afriansari, Khairiah, Dan Ahmad Walid	202
Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Open Ended</i> dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMPN 7 Batanghari Pada Pembelajaran IPA Bob Widodi, Desmi Yetti, Maison, Dwi Agus Kurniawan	213
Penggunaan Media <i>Liveworksheet</i> untuk Evaluasi Pembelajaran Sejarah Brigida Intan Printina	218
Pengaruh Model Pembelajaran Sinektik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Di SDN 10 Sigaol Simbolon Ester	222
Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pembelajaran Fisika di SMAN 11 Kota Jambi Fhadira Insani Putri, Febri Masda, Maison, Dwi Agus Kurniawan	228
Pentingnya Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Saat Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas Agar Menciptakan Suasana Kelas Yang Tidak Monoton Figio Sakifli Rahmatulloh	234
Desain Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Mahasiswa Havizul	242
Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Indri Febriyanti	258
Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar K.A. Rahman, Novia Khairun Nisa, Muazza	265
Pengembangan <i>Adaptive Learning</i> untuk Bidang Studi Keperawatan Kahfi Azzuhry	275
Mengembangkan Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Materi Fisika Menggunakan Media Phet Krisdayanti Firdayana Br Silaban, Maison, Dwi Agus Kurniawan, Tutri	281
Efektifitas Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 60 Prabumulih di Masa Daring Natasya Helsi Febiani, Annisa Putri Aisyah, Nadia Sahilah, Yoga Fernando Rizqi	286
Model Partisipasi Masyarakat Melalui Komite Sekolah dalam Melaksanakan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) untuk Menciptakan Sekolah Efektif Pada Sekolah Dasar di Bandar Lampung Riswandi, Nur Ridha Utami	294

Kesalahan Pembuatan Rubrik Majalah Yang Dibuat Mahasiswa dalam Pembelajaran Majalah Sekolah RR. Dwi Astuti, Umi Kholidah, Dwi Fitriyani	303
Penerapan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Chintia Maharani, Muncarno, Fatkhur Rohman	308
Analisis Efikasi Diri dan Sikap Siswa Pada Pembelajaran Fisika XI SMAN 8 Kota Jambi Elza Triani, Juita, Maison Dan Dwi Agus Kurniawan	315
Analisis Strategi Pembelajaran Fisika dalam Meningkatkan Inovasi Pendidikan di Era 4.0 Sri Aini Septia, Maison, Dwi Agus Kurniawan, Dan Agustian	321
Bahan Ajar Digital Sebagai Inovasi dalam Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Literatur) Suci Prihatiningtyas, Fitri Umardiyah, Dan Dian Kusuma Wardani	327
Dampak Pembelajaran Online Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa Meilla Dwi Nurmalia, Septi Kuntari	340
Implementasi Nilai Kejujuran Melalui Media Permainan Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini Ayu Laras Gouvany	345
Pemanfaatan Media <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh Nana Suraiya, Ismail, Affra Titania Mirna	353
Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SD Negeri Dayu Rika Perdana, Siti Nuraini	360
Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Keterampilan Siswa Pada Pembelajaran Fisika SMAN 3 Sungai Penuh Asy-Syifa Ainil Umayroh, Maison, Dwi Agus Kurniawan	366
Pengaruh Model Pembelajaran SFE Terhadap Kemampuan Konsep Siswa Kelas V SDN 16 Kota Bengkulu Indri Dwi Astuti, Buyung Surahman, Dan Ahmad Walid	371
Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Menggali Nilai-Nilai Kebangsaan Soekarno Agustina Ardhianti, Advent Christian Abdi, Arya Punadi Sadewa, Putra Medi Pangihutan Harianja, Dan Pius Giri Sugiharta	378
Urgensi Pembelajaran IPS Sebagai Pendidikan Karakter Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar Yoga Fernando Rizqi, Putri Karlinda, Nabila Nur Fauzia, Dan Yulianti	384

Sejarah Pembentukan Budi Utomo dalam <i>Platform Timeline</i> dan <i>Eclipse Crossword</i> Sebagai Media Pembelajaran Muhammad Irsyad Majid, Akbar Nurrudin Wijaya, Marcelino Bramasta, Dan Chintya Ayu Anggraeni	392
Mengupas Pusaka Nusantara di Museum Keris Solo Berbasis Video Blog <i>Peeling The Archipelago Heritage At The Solo Keris Museum Based On Video</i> Kevin Gustaf Anmartha Dewa, Robertus Rendy Gasella Lemambang, Cicilia Novita Ika Savira, dan Inez Ardy Pramesti	398
Analisis Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) Terhadap Karakter Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Miftahul Zannah Azzahra, Ranti Ernawati, Maison, dan Dwi Agus Kurniawan	404
Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Sekolah Nizmi Putri	409
Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA Pada Materi Kinematika Gerak Di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat Fitria Anjani, Dian Adila, Maison, dan Dwi Agus Kurniawan	414
Penerapan Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PPKN SD Gabriela Anjelika Br Sebayang	421
Upaya Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Yang di Dengarnya Melalui Media Gambar Berseri Pada Anak Di TK <i>Character And Education Center T.A 2021/2022</i> Eva Martina Simatupang, Elly Prihasti W., Mara Untung Ritonga	428
Efektifitas Pendekatan Pragmatik untuk Mengukur Kemampuan Siswa dalam Menentukan Watak Tokoh Cerita Fiksi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 250/VI Sinar Gading II Agung Wibowo, Elly Prihasti W, Dan Mara Untung Ritonga	435
Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Picture And Picture</i> dan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas V SDN 101927 Sekip Kec. Lubuk Pakam Aulia Rahman, Elly Prihasti W, Mara Untung	442
Meningkatkan Pengenalan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Kartu Bergambar Pada Kelompok B di Tk Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Desi Murniati Siregar, Elly Prihasti W, dan Mara Untung Ritonga	449
Pengukuran Pengaruh Dialek Melayu Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Siswa Kelas III Dengan Kartu Dialog SDN 056587 Pantai Sampah Muhammad Ishaq, Elly Prihasti, dan Mara Untung	454
Investigasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi Gita Inriani Marpaung, Liza Agustina, Dwi Agus Kurniawan, dan Maison	459

Hakikat Manusia Dalam Berbagai Pandangan Salsabila, Aisah Marshanda Putri, dan Dwi Putri Nabila	465
Identifikasi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Pada Karakter Disiplin dan KPS Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika di SMAN 10 Kota Jambi Sabila Eka Septi, Deswalman, Maison, Dwi Agus Kurniawan	471
Analisis Bibliometrik Pendidikan Karakter Masa Pandemi Jasril Riandi, Aulia Safitri, dan Bardan Salsabil	478
Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika di MAN 2 Sarolangun Rosaliani, Maison, dan Dwi Agus Kurniawan	483

ANALISIS KESIAPSIAGAAN SISWA TERHADAP BENCANA GEMPA BUMI PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Annisa Salsabila¹, Fauzan Al Aziz², dan Mela Andyni³, Yoga Fernando Rizqi⁴

¹²³⁴ Prodi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

*E-mail: annisa.salsabila21@students.unila.ac.id.

Abstrak

Kesiapsiagaan terhadap bencana gempa bumi penting untuk dipelajari agar mengurangi terjadinya banyak korban. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengarahan kepada peserta didik agar selalu meningkatkan kesiapsiagaan sejak dini mengenai bencana alam gempa bumi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Guru mempunyai peran penting untuk merancang materi mengenai kesiapsiagaan gempa bumi sebagai komplemen dalam pembelajaran IPS guna memperluas pengetahuan siswa terhadap kesiapsiagaan gempa bumi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Hasil penelitian ini mencatat bahwa, guru perlu menyiapkan tiga tahapan pokok pembelajaran kesiapsiagaan bencana gempa bumi melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan pemantapan sehingga, peserta didik lebih interaktif dalam mengenal apa itu bencana gempa bumi serta persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum, ketika, dan setelah gempa terjadi. Dengan demikian, sangat penting sekali mempelajari kesiapsiagaan gempa bumi bagi peserta didik agar selalu meningkatkan kesiapannya dalam menghadapi ancaman gempa bumi.

Kata kunci: Kesiapsiagaan, Pembelajaran IPS, Gempa bumi.

Abstract

Preparedness for earthquake disasters it is important to study in order to reduce the occurrence of many victims. This study aims to provide understanding and direction to students to always improve preparedness from an early age regarding earthquake natural disasters in social studies learning in elementary schools. Teachers have an important role in designing materials on earthquake preparedness as a complement to social studies learning in order to expand students' knowledge of earthquake preparedness. The method used in this study is a qualitative method with a phenomenological analysis approach. The results of this study note that teachers need to prepare 3 main stages of earthquake disaster preparedness learning through initial activities, core activities, and stabilization activities so that students are more interactive in recognizing what an earthquake disaster is and what preparations must be done before, when, and after the earthquake occurred. Thus, it is very important to study earthquake preparedness for students to always improve their readiness to face the threat of earthquakes.

Keywords: Preparedness, Social studies learning, Earthquakes.

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang sangat erat hubungannya dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pendidikan. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan (Slameto, 1995: 2). Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Selanjutnya, pengertian pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses

belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986:7).

Keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat diketahui melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat dikatakan berhasil dalam mengajar apabila, tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian, efektivitas suatu proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi antara komponen-komponen tersebut. Dalam hal ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mengkaji tentang rangkaian peristiwa, fakta,

konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Mata pelajaran IPS ini meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Menurut Hasan (2010: 1) menyatakan bahwa, pembelajaran IPS harus dapat mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa untuk menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Lebih lanjut Hermana (2005) mengungkapkan bahwa IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar, ditujukan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya sendiri, orang tua, masyarakat, dan agama. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya sendiri, orang tua, masyarakat, dan agamanya.

Mata pembelajaran IPS mendukung terciptanya manusia yang memiliki kesadaran moral dan dapat juga diimplementasikan dalam beberapa hal seperti kasus sosial mengenai bencana alam gempa bumi dan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapinya. Hal ini berkaitan dengan tema pembelajaran IPS kelas 1 dalam subtema 4 tentang Bencana Alam. Bencana alam adalah suatu bencana yang terjadi di alam yang bisa timbul karena adanya kerusakan lingkungan ataupun terjadi secara naluriah (Poerwadarminta, 2006). Mata pelajaran mengenai bencana alam ini wajib diberikan pada siswa Sekolah Dasar agar peserta didik paham bagaimana kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana alam. Pada subtema 4 kelas 1 ini membahas mengenai cara peserta didik ketika menghadapi gempa diantaranya yaitu, berlindung dibawah meja, melindungi kepala dengan tas, serta berkumpul di tempat evakuasi. Dengan pemahaman kesiapsiagaan bencana gempa bumi sejak dini, hal tersebut dapat mencegah terjadinya korban jiwa, benda, maupun harta. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam merancang materi mengenai kesiapsiagaan gempa bumi sebagai komplemen dalam pembelajaran IPS guna memperluas pengetahuan siswa terhadap gempa bumi.

Indonesia dikelilingi oleh Cincin Api Pasifik karena berada di jalur gempa teraktif di dunia serta berada di atas tiga tumbukan lempeng benua yakni, Indo-Australia dari sebelah selatan, Eurasia dari utara, dan Pasifik dari timur. Kondisi geografis ini, disatu sisi

menjadikan Indonesia sebagai wilayah yang rawan bencana letusan gunung api, gempa bumi, dan tsunami. Namun, di sisi lain menjadikan Indonesia sebagai wilayah subur dan kaya secara hayati. Ardhianto Septiadhi menjelaskan bahwa, Pulau Lombok sangat rentan akan terjadinya gempa bumi. Hal ini karena, di bagian selatan terdapat zona subduksi atau pertemuan lempeng, sedangkan di bagian utara ada zona patahan naik busur belakang dan juga sesar lokal. Pada tahun 2018 antara bulan Juli sampai Agustus, Pulau Lombok diguncang 5 kali gempa bumi berkekuatan besar, yaitu 29 Juli 2018 kekuatan 6,4 SR ; 5 Agustus 2018 kekuatan 7 SR ; 9 Agustus 2018 kekuatan 6,2 SR ; dan 19 Agustus 2018 berkekuatan 6,3 SR dan 7 SR ditambah dengan rentetan gempa susulan yang mencapai 2500 kali. Hal ini berdampak luar biasa pada masyarakat di Pulau Lombok terutama di daerah pantai, pegunungan, dan perkotaan yang ditandai dengan hancurnya bangunan dan infrastruktur sehingga ratusan korban jiwa meninggal pada rentetan gempa Lombok ini.

Kesiapsiagaan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna (Undang-Undang No. 24 Tahun 2007). Lebih lanjut, Carter (1991) dalam LIPI-UNESCO/ISDR (2006) mengungkapkan bahwa, kesiapsiagaan adalah tindakan-tindakan yang memungkinkan pemerintah, organisasi, keluarga, dan individu untuk mampu menanggapi suatu situasi bencana secara cepat dan tepat guna mengurangi kerugian maupun korban jiwa. Tindakan kesiapsiagaan ini meliputi, penyusunan rencana penanggulangan bencana, pemeliharaan sumber daya, serta pelatihan personil. Kemampuan untuk melakukan tindakan persiapan dalam menghadapi kondisi darurat saat bencana secara cepat dan tepat sangat ditekankan dalam konsep kesiapsiagaan.

Manfaat kesiapsiagaan bagi siswa adalah; (1) meminimalisir dampak kerugian dari bencana; (2) meminimalisir kerugian melalui tindakan tindakan cepat, tepat, dan efektif (Maryani, 2008); (3) meminimalisir kematian dan kerusakan fisik yang terjadi; (4) meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan terhadap bencana dengan cara membangun partisipasi semua pihak; (5) untuk mengantisipasi ancaman bencana dan meminimalkan korban jiwa, korban luka, maupun kerusakan infrastruktur.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengarahan terhadap peserta didik di Sekolah Dasar sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan atau mempraktekannya jika terjadi bencana alam secara tiba-tiba.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan maksud tertentu. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dirasakan oleh subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2013). Fokus dari penelitian kualitatif ini adalah memahami arti pengalaman dari perspektif individu. Sejalan dengan hal itu, metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data berupa pemahaman makna yang mendalam. Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis dan diskusi kelompok.

Fenomenologi didefinisikan sebagai suatu studi yang memberikan gambaran tentang suatu makna mengenai konsep tertentu dari beberapa pengalaman-pengalaman individu (Polkinghorne 1989 dalam Herdiansyah 2015). Lebih lanjut, Danim (2003) menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian fenomenologi adalah menjelaskan interaksi yang dialami oleh seseorang di dalam kehidupan ini, termasuk pengalamannya dengan orang lain.

Peneliti mengidentifikasi tiga tahap dalam menjelaskan fenomenologi yaitu : (1) intuisi (*intuiting*), (2) analisis (*analyzing*), dan (3) menggambarkan (*describing*) (Streubert & Carpenter, 2003). Tahap pertama yaitu intuisi, peneliti sepenuhnya terlibat dalam mengidentifikasi suatu jurnal secara sistematis mengenai kasus gempa bumi yang pernah terjadi di Indonesia. Tahap kedua yaitu analisis. Tahap ini melibatkan pemahaman esensi dari fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dan data yang disajikan. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis keterkaitan kasus gempa bumi dalam pembelajaran IPS SD terhadap kesiapsiagaan siswa. Lalu tahap yang terakhir yaitu deskripsi, merupakan bagian integral dari intuisi dan analisis. Pada tahap deskripsi, peneliti akan mengkomunikasikan dan menjelaskan mengenai manfaat mempelajari kasus gempa bumi dalam

pembelajaran IPS di SD (Nurrahmah, 2015). Melalui pendekatan ini diharapkan peneliti dapat menggali informasi mengenai kesiapsiagaan siswa terhadap gempa bumi pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data penelitian dapat disimpulkan bahwa, pendidikan mitigasi bencana di Sekolah Dasar ini perlu diajarkan kepada peserta didik dengan cara memberikan materi ataupun mempraktekkan secara langsung bagaimana melakukan pencegahan gempa bumi. Dalam hal ini, guru perlu menyiapkan tiga tahapan pokok pembelajaran kesiapsiagaan bencana gempa bumi melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan pematapan sehingga, peserta didik lebih interaktif dalam mengenal apa itu bencana gempa bumi serta persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum, ketika, dan setelah gempa terjadi. Pada kegiatan awal, peserta didik diharapkan dapat tertarik untuk mengikuti tahap pembelajaran kesiapsiagaan gempa bumi selanjutnya. Setelah itu, pada kegiatan inti, materi kesiapsiagaan gempa bumi yang telah diberikan oleh guru harus dapat menjadi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Terakhir yaitu kegiatan pematapan, peserta didik dapat mengimplementasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mengenai kesiapsiagaan dalam menghadapi gempa bumi yang telah dipelajari sebagai wujud untuk meminimalisir terjadinya banyak korban bencana alam gempa bumi. Dengan demikian, sangat penting sekali mempelajari kesiapsiagaan gempa bumi bagi peserta didik agar selalu meningkatkan kesiapannya dalam menghadapi ancaman gempa bumi.

PEMBAHASAN

A. Kasus Gempa Bumi di Indonesia

Dilansir dari website The Conversation oleh Zulfakriza (2019), pada akhir Juli hingga pertengahan Agustus 2018 terjadi rangkaian gempa di Lombok. Gempa tersebut tergolong langka karena pola seismisitas (getaran di bagian kerak bumi) yang tidak lazim. Pola tersebut dikatakan pola tidak biasa karena, gempa terjadi secara beruntun dengan magnitudo yang besar dan merusak (energi seismik). Dalam kasus gempa Lombok, pola

seismisitasnya terlihat lebih fluktuatif dan guncangan gempa makin kuat setelah gempa pertama pada 29 Juli 2018, bukan semakin lemah seperti gempa-gempa biasanya.

Serangkaian gempa yang terjadi di Lombok disebabkan oleh aktivitas sesar (patahan) aktif. Sesar adalah zona rekahan pada batuan yang mengalami pergeseran. Adanya Flores Back Arc Thrust (Sesak Naik Flores) di utara Lombok, telah memicu serangkaian gempa di Lombok. Rangkaian gempa yang terjadi di Lombok pada tahun 2018 terjadi secara beruntun. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh *United States Geological Survey* (USGS), setidaknya ada lima kejadian gempa dengan kekuatan yang signifikan.

Gempa yang dirasakan pertama kali pada 29 Juli 2018 berkekuatan 6,4 SR pada kedalaman 14 kilo meter. Gempa tersebut menyebabkan kerusakan bangunan rumah di Obel-Obel Lombok Timur. Gempa kedua terjadi pada 5 Agustus 2018 dengan kekuatan 6,9 SR pada kedalaman 34 km. Magnitudo gempa kedua ini lebih besar daripada gempa pertama. Hal ini menyebabkan dampak kerusakan bangunan lebih luas termasuk di Kota Mataram. Bahkan, beberapa bangunan pemerintah Provinsi NTB mengalami kerusakan. Berikutnya pada 9 Agustus 2018, wilayah utara Pulau Lombok kembali diguncang gempa dengan kekuatan 5,9 SR. Posisi sumber gempa berada sekitar 20 km arah barat laut dari gempa 5 Agustus. Dua gempa selanjutnya terjadi pada 19 Agustus 2018 dengan kekuatan 6,3 dan 6,9 SR. Episentrum kedua gempa ini terlacak di Kecamatan Belanting dengan kedalaman yang relatif dangkal, yaitu kurang dari 25 km.

Gempa Lombok yang kelima mempunyai pola seismisitas yang unik dan tidak biasa. Biasanya, setelah terjadi gempa dengan kekuatan yang besar, pasti diikuti oleh gempa-gempa susulan yang kekuatannya cenderung melemah. Pada gempa Lombok, yang terjadi justru sebaliknya, gempa kelima ini terjadi secara fluktuatif dan kekuatan gempa setelah gempa pertama cenderung lebih kuat.

Sesaat setelah gempa terjadi pada 29 Juli 2018, para ahli seismologi menduga bahwa gempa itu adalah gempa utama (*mainshock*). Gempa utama merupakan gempa pembuka yang memiliki kekuatan gempa lebih besar. Asumsi ini diperkuat dengan beberapa gempa yang memiliki magnitudo lebih kecil yang terjadi di sekitar gempa utama. Gempa kecil ini disebut gempa susulan (*aftershock*). Namun, dua gempa lagi berkekuatan 6,9 SR terjadi di lokasi yang relatif dekat dengan gempa 29 Juli

2018. Para ahli seismologi kemudian menyadari bahwa gempa 29 Juli 2018 dan gempa-gempa susulan merupakan gempa pembuka (*foreshock*). Sedangkan dua gempa pada tanggal 5 dan 19 Agustus 2018 merupakan dua gempa utama (*main shock*).

B. Kesiapsiagaan Siswa terhadap Kasus Gempa Bumi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Beberapa kasus gempa bumi tersebut dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPS mengenai kesiapsiagaan peserta didik dalam menghadapinya. Pada tema 4 subtema 4 kelas 1 membahas mengenai bencana alam salah satunya gempa bumi. Gempa bumi merupakan getaran pada bumi yang terjadi akibat pelepasan energi secara tiba-tiba yang terakumulasi dalam batuan sehingga mengalami deformasi (Noor, 2006: 136-137). Pendidikan mitigasi bencana di Sekolah Dasar ini diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan cara memberikan materi ataupun mempraktekkan secara langsung bagaimana melakukan pencegahan (Purwandari, 2018). Peserta didik dituntut untuk lebih interaktif dalam mengenal apa itu bencana gempa bumi dan persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum, ketika, dan setelah gempa terjadi. Terdapat 3 pokok pembelajaran kesiapsiagaan bencana gempa bumi, yaitu : (1) kegiatan awal, (2) kegiatan inti, serta (3) kegiatan pemantapan (Ayub, 2020: 68). Masing-masing kegiatan pada tahapan ini mempunyai tujuan tertentu.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada pembelajaran kesiapsiagaan gempa bumi di sekolah dasar bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik dan dapat mengikuti materi pembelajaran mengenai kesiapsiagaan gempa bumi. Hal tersebut sangat penting dilakukan agar dapat memunculkan semangat peserta didik dalam belajar terutama mengenai materi kesiapsiagaan bencana. Guru dapat menggunakan banyak alternatif kegiatan dalam menyampaikan materi kesiapsiagaan gempa bumi ini agar dapat memotivasi peserta didik. Adapun alternatif kegiatan yang dapat dipilih guru pada kegiatan awal ini yaitu : (1) guru dapat mendemonstrasikan sesuatu yang dibawanya dalam kelas mengenai gempa bumi, (2) guru melakukan pemutaran video, (3) guru bercerita mengenai kejadian gempa bumi, (4) guru bernyanyi (sesuai dengan materi gempa bumi yang diberikan), (5) guru melakukan review/melanjutkan pelajaran terdahulu yang

kurang lengkap, (6) guru mengamati/membahas penerapan teknis di lingkungan, (7) guru menyajikan fenomena, (8) guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan bertanya, serta (9) guru dapat juga menampilkan poster/gambar tentang gempa bumi.

Inti dari kegiatan awal yang dirancang oleh guru ini yaitu, peserta didik mampu menemukan permasalahan mengenai keinginan tahunannya terhadap kesiapsiagaan gempa bumi secara mandiri terhadap pelajaran yang akan diajarkan. Sebagai contoh, untuk membuat peserta didik tertarik terhadap materi kesiapsiagaan ini, guru perlu mempersiapkan media belajar seperti pemutaran video mengenai proses terjadinya gempa bumi dan dampak apa saja yang ditimbulkan. Lalu, setelah pemutaran video, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang dapat menggiring peserta didik terhadap permasalahan pada pembelajaran tersebut. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan guru yaitu *"Di Indonesia sering terjadi bencana alam salah satunya gempa bumi, mungkin kata gempa bumi sudah tidak asing lagi bagi kalian. Apa yang kalian rasakan ketika melihat gempa bumi? Apakah kalian merasakan getaran dan benda-benda disekitar kalian ikut bergoyang karena gempa? Lalu ketika gempa terjadi kalian berada di mana dan sedang melakukan kegiatan apa? Apakah gempa dapat terjadi ketika kita melakukan pembelajaran di kelas seperti sekarang?"*

Pertanyaan tersebut diharapkan dapat memancing peserta didik untuk lebih mengetahui mengenai dampak yang ditimbulkan dari gempa bumi serta langkah penyelamatan diri dari gempa bumi. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti tahap pembelajaran kesiapsiagaan gempa bumi selanjutnya.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran kesiapsiagaan gempa bumi perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain proses sebelum terjadi bencana, saat terjadi bencana, proses penyelamatan diri dari bencana, saat sampai di daerah aman, dan saat pertolongan pertama pada korban. Mitigasi bencana sebelum terjadi nya gempa bumi dapat dilakukan dengan mengajarkan kepada peserta didik untuk mengenali tempat tinggal seperti memperhatikan letak pintu, jendela, serta tangga darurat agar dapat mencari tempat aman untuk berlindung.

Peserta didik juga perlu diajarkan untuk menggunakan alat pemadam kebakaran dan mencatat nomor penting yang dapat di hubungi ketika terjadi gempa bumi seperti PMI, rumah sakit, pemadam kebakaran, polisi, dan lain-lain. Selanjutnya pada saat terjadi bencana, guru dapat melakukan praktek dengan mengajarkan kepada peserta didik untuk melindungi bagian badan dan kepala dengan berlindung di bawah meja atau berlindung menggunakan tas yang mereka miliki untuk berlari keluar menghindari reruntuhan gedung. Pada proses penyelamatan diri dari gempa bumi, peserta didik harus memperhatikan keadaan agar dapat menghindari benda-benda yang jatuh seperti menghindari berada di dekat jendela kaca, tiang/pilar, lemari, dan lain-lain. Guru juga dapat mengajarkan hal apa saja yang harus dilakukan saat sampai di daerah aman yaitu segera mencari bantuan melalui tim SAR atau dari TNI untuk mendapatkan bahan logistik seperti bahan makanan, minuman, pakaian, selimut, tenda-tenda, ataupun alat untuk bersekolah. Terakhir, pertolongan pertama pada korban bencana dapat dilakukan dengan mengajarkan kepada peserta didik untuk belajar menggunakan alat P3K dan selalu menyiapkan alatnya jika dibutuhkan.

Alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih guru dalam menjelaskan materi kesiapsiagaan gempa bumi tersebut yaitu (1) guru melaksanakan praktek, (2) guru melakukan permainan/simulasi, (3) guru melakukan klasifikasi/pengelompokan peserta didik, (4) guru memeriksa peta evakuasi, (5) guru memeriksa alat teknis pertolongan pertama pada korban, serta (6) guru mengajak peserta didik untuk menganalisis gambar/foto terkait gempa bumi (Ayub, 2020: 69). Dengan demikian, diharapkan pembelajaran mengenai kesiapsiagaan gempa bumi bagi peserta didik ini dapat menjadi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Kegiatan Pemanapan

Kegiatan pemanapan dalam pembelajaran kesiapsiagaan, guru kembali mengulang simulasi langkah-langkah penyelamatan bila terjadi gempa bumi di dalam kelas. Untuk mengakhiri pembelajaran serta lebih memantapkan konsep kesiapsiagaan gempa bumi, guru mengajak peserta didik untuk sama-sama bernyanyi lagu penyelamatan dari gempa bumi.

Lirik lagunya yaitu :

(Irama lagu "Pelangi-Pelangi karya A.T. Mahmud)

Kalau ada gempa

Lindungi Kepala

Kalau ada gempa

Jauhilah kaca

Jangan lupa doa

Bersiaplah antri

Barbaris keluar

Kumpul di lapangan

Kegiatan pemantapan ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru, diantaranya yaitu: (1) guru melakukan penerapan mengenai kesiapsiagaan terhadap gempa (berhubungan dengan lingkungan peserta didik), (2) guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, (3) guru membimbing peserta didik untuk membuat ringkasan, dan (4) guru memberikan pekerjaan rumah. Guru sangat berperan penting dalam mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam diri peserta didik sehingga timbul tingkat kesadaran dalam menghadapi kesiapsiagaan gempa bumi. Dengan demikian, pengetahuan, sikap, dan keterampilan mengenai kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu termasuk peserta didik sebagai wujud untuk meminimalisir terjadinya banyak korban bencana alam gempa bumi.

C. Manfaat Pembelajaran IPS mengenai Kesiapsiagaan Siswa terhadap Gempa Bumi

Gempa bumi merupakan bencana yang patut diantisipasi kedatangannya, terkadang manusia tidak mengetahui kapan datangnya suatu bencana tersebut, manusia hanya dapat mengantisipasi dan mempersiapkan suatu waktu bencana datang menimpa. Melakukan pelatihan simulasi penyelamatan diri ketika terjadinya bencana alam yang disebut mitigasi bencana, hal ini bertujuan menambah pemahaman dan wawasan bagi peserta didik dasar yang belum mengetahui apa yang harus dilakukan ketika terjadi gempa bumi.

Faktor emosional pengalaman peserta

didik yang pernah maupun belum pernah mengalami gempa bumi membuat peserta sedikit tau tentang gempa bumi. Manfaat dari pembelajaran kasus gempa bumi bagi peserta didik ialah untuk mengetahui ciri-ciri bencana dan tindakan yang tepat sebelum, saat dan setelah terjadi, serta tempat berlindung ketika bencana. Selain itu, juga mendorong peserta didik untuk terus meningkatkan kesiapannya dalam menghadapi ancaman gempa bumi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Guru memiliki peran penting dalam merancang materi mengenai kesiapsiagaan gempa bumi sebagai komplemen pada pembelajaran IPS guna memperluas pengetahuan siswa terhadap kesiapsiagaan gempa bumi. Dalam hal ini, guru perlu mempersiapkan tiga tahapan pokok pembelajaran kesiapsiagaan bencana gempa bumi melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan pemantapan sehingga, peserta didik lebih interaktif dalam mengenal apa itu bencana gempa bumi serta persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum, ketika, dan setelah gempa terjadi. Dengan demikian, sangat penting sekali mempelajari kesiapsiagaan gempa bumi bagi peserta didik agar selalu meningkatkan kesiapannya dalam menghadapi ancaman gempa bumi serta dapat meminimalisir dampak kerugian dari bencana.

Peneliti berharap guru dapat mengimplementasikan tiga tahapan pokok pembelajaran mengenai kesiapsiagaan gempa bumi serta dapat menggunakan berbagai alternatif kegiatan yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih interaktif ketika belajar.

REFERENCES

- Ayub, Syahrial., Kosim, K., Gunada, I. W., & Zuhdi, M. (2020). Model Pembelajaran Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi di Sekolah Dasar. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 65-72.
- Danim, Sudarwan. (2003). *Riset Keperawatan: Sejarah dan Metodologi*. Jakarta: EGC.
- Hasan, Hamid. (2010). *Inovasi Pembelajaran IPS : Implementasi Pembelajaran IPS dalam Menghadapi Tantangan Global*. Bandung: Rizqi Press.
- Herdiansyah, Haris. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Selemba Humanika.

- Hermana, Somantri. (2005). *Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Program Studi PIPS PPS UPI.
- LIPI-UNESCO/ISDR. (2006). *Kajian Kesiapsiagaan Masyarakat dalam Mengantisipasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami*. Deputi Ilmu Pengetahuan Kebumihan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Jakarta.
- Maryani, Enok. (2008). Model Sosialisasi Mitigasi pada Masyarakat Daerah Rawan Bencana di Jawa Barat. *Penelitian Hibah DIKTI*.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Noor, Djauhari. (2006). *Geologi Lingkungan (Cetakan Pertama, Edisi Pertama)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurrahmah, Widyani. (2015). Pengalaman kesiapsiagaan Masyarakat Menghadapi Bencana Banjir di RT 001 RW 012 Kelurahan Bintaro Kecamatan Pesanggrahan Jakarta Selatan. *Skripsi*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwandari, E.P., Winarni, E. W., Andreswari., & Andrian, D. (2018). Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Gempa Bumi sebagai Sumber Literasi Bencana . *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK)*, 1(1): 750-756.
- Sadiman, S. Arief. (1986). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Streubert, H.J. & Carpenter, R.R. (2003). *Qualitative Research in Nursing : Advancing the Humanistic Imperative*. Philadelphia: PA : Lippincott.
- Undang-Undang tentang Mitigasi Bencana Gempa atau Penanggulangan Bencana, UU No. 24 Tahun 2007.
- Zulfakriza dan Kusumawati, Dian. (2019). *Mengapa Pola Goncangan Gempa Lombok 2018 bisa Fluktuatif dan Tidak Lazim?* Retrieved Maret 7, 2022, from The Conversation : <https://theconversation.com/mengapa-pola-goncangan-gempa-lombok-2018-bisa-fluktuatif-dan-tidak-lazim-108603>
-

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI MENGGUNAKAN MODEL *POEMS FOR TWO VOICES* DAN MELIHAT ALAM SEKITAR

Timbul Amar Hotib^{1*}, Elly Prihasti W², dan Mara Untung Ritonga³

¹ SD Negeri 11 Pekan Tolan, ^{2,3} Universitas Negeri Medan

* E-mail: amarharahap78@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran *Poems for Two Voices* (PTV) yang terdiri dari (a) tahap pra menulis adalah membuat beberapa akrostik, (b) tahap menulis untuk mendeskripsikan akrostik, dan (c) tahap pasca menulis untuk membaca puisi secara berpasangan; pada siswa kelas VI SD Negeri 11 Pekan Tolan. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan pendekatan kualitatif. Data proses dari penelitian ini berupa data hasil observasi, wawancara, dan rubrik penilaian menulis puisi. Data hasil dari penelitian ini berupa (karya siswa) dalam menulis puisi menggunakan *Model Poems For Two Voices* dan melihat alam sekitar. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa *Model Poems For Two Voices* dan melihat alam sekitar meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.

Kata kunci: menulis puisi, dan *Poems for Two Voices*.

Abstract

The purpose of this study is to describe the *Poems for Two Voices* (PTV) learning which consists of (a) the pre-writing stage is to make some acrostic, (b) the writing stage to describe the acrostic, and (c) the post-writing stage to read poetry in pairs; in grade VI SD Negeri 11 Pekan Tolan. This research uses classroom action research and a qualitative approach. Process data from this research are in the form of data from observations, interviews, and an assessment rubric for writing poetry. The data from this research are in the form of (student work) in writing poetry using the *Poems For Two Voices* Model and seeing the natural surroundings. The results of this study showed that the *Poems For Two Voices* Model and seeing the natural surroundings increased students' ability to write poetry.

Keywords: writing poetry, and *Poems for Two Voices*.

PENDAHULUAN

“Menulis merupakan menuangkan suatu pemikiran, gagasan atau ide dalam bentuk teks” (Drani *et al.*, 2021). Menulis itu bertujuan menggoreskan isi pikiran ke dalam kertas atau mengetikkan huruf demi huruf di komputer, Laptop atau lain sebagainya. Lebih lanjut menulis puisi pada anak sekolah dasar tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. “Banyak kendala yang dialami guru ketika mengajarkan pembelajaran menulis puisi. Siswa juga tidak tertarik mengikuti pembelajaran menulis puisi. Bagi siswa, dari keempat keterampilan bahasa, yang paling dianggap sulit adalah menulis. Begitu juga dengan menulis puisi” (Purwaningsih, 2020).

“Kesulitan siswa tersebut merupakan hal

yang wajar karena menulis puisi membutuhkan proses yang lama dan siswa butuh latihan” (Magdalena *et al.*, 2021). Berdasarkan pengamatan penulis di kelas VI SDN 11 Pekan Tolan Tahun Pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa guru kelas tidak ada memberikan petunjuk atau metode yang memudahkan siswa untuk menulis puisi, siswa langsung diarahkan untuk menulis puisi semampunya, sehingga puisi anak-anak begitu-begitu saja atau tanpa ada peningkatan kualitas isi puisi dari sebelumnya. Dalam pretes yang dilaksanakan sebelum tindakan diperoleh rata-rata nilai siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal, hal ini dapat dibuktikan bahwa rata-rata kelas yaitu 65. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil menulis puisi diperoleh 15 siswa atau 46,88% yang

memenuhi KKM, dan 53,22% atau 20 orang belum mendapatkan ketuntasan kriteria minimal. Keadaan ini jika dibiarkan akan mempengaruhi pemahaman materi siswa di hari berikutnya, dan siswa mengalami ketertinggal penguasaan materi yang menyebabkan kebosanan siswa.

Hasil belajar yang rendah tersebut perlu dicari jalan keluar pemecahannya dengan salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif secara berpasangan dan melihat alam sekitar sekolah. Menulis puisi yang dimaksudkan adalah siswa secara bersama-sama mencari ide. "Pembelajaran kooperatif tipe *Poems for Two Voices (PTV)* yang dikembangkan oleh Kagan merupakan model pembelajaran menulis puisi secara berpasangan dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam menulis puisi". Diharapkan dengan model tersebut siswa mudah dan lebih fokus dalam menemukan ide gagasan tanpa kebingungan. Siswa dapat bekerja sama, tukar pendapat dengan pasangan kerjanya. "Hasil puisi yang ditulis siswa akan lebih bermakna dan sesuai dengan unsur dalam puisi dan siswa lebih termotivasi dan senang dalam menulis puisi" (Purwaningsih, 2020).

Pada peningkatan kemampuan menulis puisi dengan dibantu dengan pengamatan dan pengimajinasian terhadap benda-benda di sekitar anak. Hal tersebut dilakukan karena otak manusia lebih mudah berimajinasi dengan melihat benda langsung. Dengan mengamati alam sekitar, maka siswa akan lebih mudah menyusun, mengembangkan dan mengingat informasi (Hidajati, 2014).

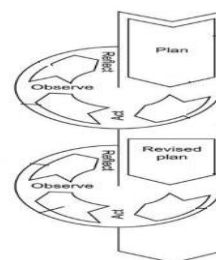
Model kooperatif tipe *Poems for Two Voices (PTV)* dengan melihat alam sekitar siswa kelas VI SDN 11 Pekan Tolan. Hal ini bermaksud agar memudahkan siswa dalam menulis puisi, lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fitri, 2017) "Pembelajaran ini merangsang siswa untuk semangat menulis puisi diawali menulis puisi secara berpasangan dan menampilkannya ke depan untuk dibaca dengan dua suara"

Pembelajaran menggunakan kooperatif

tipe *Poems for Two Voices (PTV)* dengan melihat alam sekitar siswa sangat tepat digunakan siswa karena memudahkan siswa dalam menulis puisi sesuai tahapan-tahapan. Menurut (Ruslan & Nazriani, 2019) menyatakan "Menulis puisi secara kooperatif (berpasangan) akan menjadi pengalaman baru yang menyenangkan dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa". Selain itu alam sekitar sekolah yang dimaksudkan adalah di halaman sekolah akan terlihat Taman Sekolah. Misalnya dibuat judul, Puisi oh...Tamanku atau dilihat sekitar sekolah banyak Kelapa sawit, maka dapat dibuatkan judul, "Oh Sawit yang lahal". Tahap pramenulis membuat puisi dengan akrostik. Tahap menulis mendeskripsikan akrostik misalnya " Ayah, Ayahku berkeriput, yang berusaha siang dan malam, agar dapur keluarga tetap berasap dan tahap pascamenulis adalah membacakan puisi secara berpasangan. Berdasarkan paparan di atas dapat sajikan rumusan masalah: Bagaimana peningkatan kemampuan menulis puisi dan melihat alam sekitar di kelas VI SDN 11 Pekan Tolan setelah menggunakan model pembelajaran tipe *Poems for Two Voices (PTV)* dengan melihat alam sekitar?.

METODE RISET

Riset ini menggunakan kualitatif dan jenis penelitiannya TK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan observasi, dan refleksi. rubrik penilaian menulis puisi. Subyek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI dengan jumlah 32 orang, yang terdiri 15 laki - laki, dan 17 perempuan. Lokasi riset adalah SD Negeri 11 Pekan Tolan. Waktu penelitian adalah dilaksanakan mulai bulan Maret sampai dengan April semester II tahun pelajaran 2021/2022.



Alam sekitar 1. Bagan PTK Kemmis &

MCTaggart (Hopkins, 2004)

PEMBAHASAN

“Puisi adalah karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat, dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata kias atau imajinatif” (Ardiansyah & Suryana, 2018). Hal ini senada dengan pendapat (Ahyar, 2019) “Puisi merupakan genre sastra yang amat memperhatikan pemilihan aspek kebahasaan sehingga tidak salah jika dikatakan bahwa puisi adalah bahasa yang ‘tersaring’ penggunaannya”. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa proses terciptanya puisi diawali dari ide yang muncul dalam pikiran, menuliskan ide, membaca puisi yang ditulis, merampungkan dan merapikan puisi, dan menuliskan puisi yang sudah direvisi.

Pembelajaran Model tipe *Poems for Two Voices* (PTV) merupakan cara menulis puisi dengan menuangkan ide yang digagas oleh Kagan. Model (PTV) ini mengarahkan siswa lebih fokus dan memudahkan siswa menemukan gagasan atau ide lebih cepat. Penerapan model ini membuat peserta didik bertukar pendapat, bekerja sama, lebih bermakna, dan membuat siswa merasa senang dalam menulis puisi. “Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Poems for Two Voices* (PTV) ini, keterampilan sosial yang diharapkan meliputi: keterampilan social (*social skill*), keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), membuat keputusan (*decision-making*), membangun pengetahuan (*knowledge building*), dan menyampaikan informasi (*presenting info*)” (Putri, 2018).

Adapun tahapan pembelajaran tipe *Poems for Two Voices* adalah ; (1) Guru mengondisikan siswa membentuk kelompok berpasangan dengan pasangan A dengan pasangan B); (2) Setiap pasangan dapat menerima dan memilih tema dari guru berbentuk alam sekitar; (3) Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan alam sekitar tema; (4) Berdasarkan tema alam sekitar dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai; (5) Setiap pasangan dalam menulis puisi dengan kolaborasi; (6) setiap siswa dalam pasangan menandai larik puisi yang akan dibacanya

pasangan A, begitu juga dengan pasangan B. (7) Setiap pasangan membaca puisi dengan beberapa kali latihan; (8) Setiap pasangan membaca dengan intonasi, lafal, dan ekspresi yang tepat; (9) Selanjutnya masing-masing pasangan di depan kelas membaca puisi, dan siswa memajang hasil ciptaan puisi.

“Pengimajinasian menulis puisi juga dibantu pemetaan pikiran. Pemetaan pikiran adalah suatu teknik grafis yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otaknya untuk keperluan berpikir dan belajar” (Wibowo et al., 2017).

Melihat alam sekitar merupakan perantara yang paling sering dipakai guru dalam membelajarkan puisi, guru mengarahkan siswa keluar ruangan, kemudian siswa melihat lingkungan terdekat seperti apa yang ada di halaman sekolah atau di depan sekolah. Contohnya melihat kebun Kelapa sawit atau kebun Karet..

imajinasinya akan lebih mudah hadir ketika langsung melihat alam sekitar. Dengan melihat alam sekitar tersebut, siswa pada awalnya merasa kesulitan dalam memulai menulis puisi akan menjadi lebih mudah.

Hasil persentase ketercapaian pelaksanaan model PTV dengan melihat alam sekitar dapat disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Persentase Ketercapaian Siklus I

Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I		
Rata-rata Skor*)	Rata-rata*)	Rata-rata %*)
85,5	4,2	85,5%

Keterangan: % = Persentase, Skor Maksimal= 100, Skor Indikator maksimalnya= 5, *) = Nilai rerata dan persentase diperoleh dari rerata observasi hasil selama 2 kali pertemuan

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dinyatakan hasil observasi ketercapaian model PTV dengan melihat alam sekitar dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi di kelas VI SDN 11 Pekan Tolan pada pertemuan I diperoleh 85, pada pertemuan 2 diperoleh hasil sebesar 92%. Sedangkan rata-rata persentase ketercapaian pembelajaran di siklus I mencapai sebesar 85,5%.

Selanjutnya hasil analisis menulis puisi di siklus I diperoleh nilai rata-rata dikategori baik yaitu sebesar 75. Peningkatan kemampuan menulis puisi dibandingkan antara pra siklus dengan siklus I dinyatakan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Peningkatan hasil Prasiklus ke Siklus I

Kelompok Terteliti	Prasiklus	Siklus I	Peningkatan (%)
Tinggi	72	82	10
Sedang	64	73	12
Rendah	54	64	10
Rata-rata	62	72	10

Peningkatan hasil menulis puisi pada prasiklus dibandingkan siklus I sebagai berikut. meningkat sebesar 12% pada kelompok tinggi, meningkat sebesar 8% pada kelompok sedang, dan meningkat 10% pada kelompok rendah.

Hasil pengamatan ketercapaian hasil pembelajaran pada siklus II diperoleh rata-rata 94 dengan besar persentase keterlaksanaan mencapai 94%. Berdasarkan hasil tersebut terbukti peran peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran model tipe PTV dengan melihat alam sekitar dengan langkah-langkah-langkah *model* PTV.

Tabel 3. Hasil Keterlaksanaan Siklus I dan II

Keterlaksanaan Pembelajaran					
Siklus I		Siklus II		Peningkatan	
Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
85,5	85,5%	92	92%	5,5	5,5%

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dinyatakan bahwa ada peningkatan sebesar 2,5 poin atau peningkatan persentase keterlaksanaan pada dari siklus I ke siklus II sebesar 5,5%.

Penerapan model PTV dengan melihat alam sekitar memperoleh respon positif dari siswa. Berdasarkan wawancara dengan siswa, bahwa siswa merasa tertarik, guru memberi contoh terdekat dengan siswa, guru memberikan contoh puisi yang sudah ada, guru

membacakan puisi dengan deklamasi.

PENUTUP

Pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *poems for two voices* (PTV) dengan melihat alam sekitar dari (a) tahap pra menulis adalah membuat beberapa akrostik, (b) tahap menulis untuk mendeskripsikan akrostik, dan (c) tahap pasca menulis untuk membaca puisi secara berpasangan; pada siswa kelas VI SD Negeri 11 Pekan Tolan.

Hasil pada pertemuan I diperoleh 85, pada pertemuan 2 diperoleh hasil sebesar 92%. Sedangkan rata-rata persentase ketercapaian pembelajaran di siklus I mencapai sebesar 85,5%.

Peningkatan hasil menulis puisi pada prasiklus dibandingkan siklus I sebagai berikut. meningkat sebesar 12% pada kelompok tinggi, meningkat sebesar 8% pada kelompok sedang, dan meningkat 10% pada kelompok rendah.

Hasil pengamatan ketercapaian hasil pembelajaran pada siklus II diperoleh rata-rata 94 dengan besar persentase keterlaksanaan mencapai 94%. Berdasarkan hasil tersebut terbukti peran peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran model tipe PTV dengan melihat alam sekitar dengan langkah-langkah-langkah *model* PTV.

REFERENCES

- Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra?*
- Ardiansyah, D., & Suryana, Y. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas Menggunakan Teknik Pancingan Kata Kunci di Kelas 5 SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 43–52.
- Drani, A., Adisaputera, A., & Wuriyani, E. P. (2021). Effectiveness of Using Folklore Text-Based Learning Media Literacy in Class X Students of MAN Tg. Pura. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 377–391. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1625>
- Fitri, S. (2017). Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Think Pair Share (Berpikir , Berpasangan , Dan Berbagi) Pada Siswa. *Jurnal Retorika*, 10(1), 49–55.
- Hidajati, R. L. (2014). Penggunaan Media Alam sekitar Berseri Untuk Meningkatkan

- Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Putat Gede li / 95 Surabaya. *Jurnal Unesa*, 1–4.
- Hopkins, D. (2004). Action Research and Classroom research by teachers. *A Teacher's Guide to Classroom Research*, 47–58.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1336>
- Purwaningsih, U. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Film Kritik Sosial. *Metafora: Education, Social Sciences and*, 02(01),64–70. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/view/10684%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/download/10684/4499>
- Putri, D. (2018). Improving News Writing Skill by Using Cooperative Type Group Investigation Strategy. *Curricula*, 3(2), 78–86. <https://doi.org/10.22216/jcc.2018.v3i2.2878>
- Ruslan, R., & Nazriani, N. (2019). Pelatihan Menulis Puisi Siswa Kelas Vi Sdn 1 Baubau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 2(1), 64–71. <https://doi.org/10.35326/pkm.v2i1.206>
- Wibowo, R., Widiati, U., & Santoso, A. (2017). Bahan Ajar Tematik Materi Puisi Kelas V SD dengan Pemanfaatan Peta Pikiran dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(6), 743–750. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9324/4453>
-

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA SMA MATERI GERAK PARABOLA

Alfia Riza Oktiany^{1*}, Dwi Agus Kurniawan², dan Maison³

¹² Universitas Jambi, ³ SMA Negeri 03 Kota Jambi

* E-mail: alfiaizaa03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar fisika di SMAN 03 Kota Jambi pada siswa kelas X tahun pelajaran 2021/2022. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus dengan 2 kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi berupa lembar pelaksanaan pembelajaran dan ujian tertulis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pelajaran fisika ketuntasan belajar dari siklus 1 sampai siklus 2 mencapai 75%. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat dengan perolehan hasil ujian tertulis dari rata-rata 68,25 menjadi 83,24. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa di SMAN 03 Kota Jambi pada materi gerak parabola.

Kata kunci: Video animasi, hasil belajar, fisika.

Abstract

This review plans to decide the viability of utilizing enlivened video learning media with an end goal to further develop physical science learning results at SMAN 03 Jambi City in class X understudies in the 2021/2022 scholastic year. By utilizing the Study hall Activity Exploration technique with 2 cycles with 2 gatherings in each cycle. The information assortment instrument involved perceptions through learning execution sheets and composed tests to decide the improvement of understudy learning results. The outcomes showed that the gaining culmination in material science examples from cycle 1 to cycle 2 came to 75%. Likewise, understudy learning results additionally expanded with the procurement of assessment results from a normal of 68.25 to 83.24. The utilization of vivified video learning media can further develop understudy physical science learning results at SMAN 03 Jambi City on explanatory movement material.

Keywords: Animated videos, learning outcomes, physics.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di abad 21 berkembang begitu cepat. Sehingga membuahkan hasil pembaruan pada teknologi komputer baik dari hardware dan software-nya. Hal tersebut juga beriringan dengan perubahan pola pikir manusia ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Penyebabnya adalah banyaknya kebutuhan dalam teknologi yang terbukti membantu manusia dalam mengolah informasi sehingga dapat tersampaikan secara mudah, tepat dan cepat.

Dengan berkembangnya teknologi yang tepat dan cepat menyebabkan semakin maju pula kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk manusia yang berkualitas. Praktik

pendidikan di Indonesia banyak menimbulkan perubahan yang baik dalam rangka kesempurnaan agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembangunan dan perkembangan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan, kita dituntut untuk dapat menyesuaikan diri terhadap majunya dunia teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan.

Mutu pendidikan yang semakin meningkat dengan adanya teknologi sejalan dengan pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis jarak jauh atau jaringan dikarenakan adanya wabah penyakit di seluruh dunia yaitu Covid-19. Dalam hal tersebut realisasi sistem dengan pembelajaran jarak jauh menimbulkan beberapa kesulitan lainnya seperti dalam materi yang disajikan dengan sistem yang berbeda dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran interaksi langsung.

(Pardanjac,2009) menyatakan beberapa permasalahan ketika pembelajaran dilakukan dengan sistem daring yaitu kemampuan dalam penggunaan sistem, keselarasan antar program pengajaran dengan mata pelajaran dan masalah eksternal turut menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Permasalahan komunikasi seperti kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang ada, pendampingan orang tua yang dibutuhkan oleh siswa, sarana dan prasarana yang kurang mendukung juga turut menyertai dalam permasalahan ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Kekreatifan dan keinovatifan guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dilakukan secara daring agar kompetensi, tujuan dan hasil belajar siswa dapat memuaskan.

Terdapat 6 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu : kurikulum, siswa, guru, metode dan media pembelajaran serta lingkungan sekitar. Media menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan rasa , menimbulkan motivasi , serta membawa pengaruh terhadap siswa berupa psikologis. Selain itu media pembelajaran juga dapat menunjang dalam meningkatkan pemahaman, memberikan data menarik yang dapat memudahkan kita dalam penyajian suatu informasi. Pembelajaran fisika perlu dilengkapi dengan media karena penggunaan alat bantu ini dapat menggugah, memicu imajinasi siswa untuk membayangkan peristiwa fisika yang dipelajarinya dengan 3an media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus diseleksi, disaring serta sejalan dengan arah yang mau dicapai. Oleh karena itu, pemilihan media harus yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media harus akurat, artinya ketika materi yang dibahas selaras dengan media pembelajaran yang digunakan maka media akan berfungsi memperjelas keterangan yang disajikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas X SMAN 03 Kota Jambi, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan guru yang menggunakan metode ceramah sehingga

jarang menggunakan media pembelajaran yang memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Dibuktikan dengan nilai hasil evaluasi yang telah dilakukan secara daring dengan standar KKM sekolah 70, menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang terdiri dari 35 siswa tidak mencukupi nilai KKM tersebut dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 51,42%. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, perlunya pengembangan media pembelajaran dengan sajian materi secara daring dengan kemasan yang tidak membosankan sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berupa video animasi menjadi salah satu inovasi dalam sistem pembelajaran jarak jauh dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Video animasi yang bisa diakses tanpa batasan waktu dan tempat sehingga memudahkan siswa dalam hal belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini yang menerapkan media pembelajaran berupa video animasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Fisika dan respon siswa ketika diterapkan inovasi pembelajaran berupa media animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya yang dilaksanakan di SMAN 03 Kota Jambi. Dideksripsikan tingkat efektifitas dari media pembelajaran ditinjau dari pemanfaatannya dengan hasil belajar dan respon siswa yang terdiri dari 35 orang siswa kelas X pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, ujian tertulis, dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran. Ujian tertulis berbentuk pilihan ganda menjadi instrumen dalam penelitian ini. Peneliti membuat tautan googleform sebagai ujian tertulis yang dikerjakan secara daring. Untuk mengetahui peningkatan dan perkembangan hasil belajar siswa setelah dilakukannya tindakan, peneliti melaksanakan ujian tertulis

pada siswa setiap awal dan akhir siklus setelah dilakukan tindakan. Siswa mengisi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap tindakan yaitu media pembelajaran video animasi.

Tindakan dilakukan 2 siklus, dengan masing-masing siklus 2 pertemuan. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi merupakan tahapan tiap siklusnya. Setelah refleksi, kekurangan yang ada pada pelaksanaan siklus I akan diperbaiki dengan rencana pembelajaran pada siklus berikutnya. Rata-rata yang dicapai siswa mencapai nilai KKM yaitu 70 menjadi indikator keberhasilan tindakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian salah satunya adalah gain yang dihitung dengan meningkatnya nilai dari siklus I dan siklus II untuk menganalisis hasil belajar siswa. Sedangkan teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis lembar observasi dan teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi Pra Siklus

Kuesioner diberikan kepada siswa secara daring untuk mengawali penelitian dan berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan peneliti terhadap 35 orang siswa kelas X SMAN 03 Kota Jambi pada awal semester II tahun ajaran 2021/2022,

Dengan banyaknya siswa yang merasa pembelajaran secara daring sulit dilakukan maka hal tersebut menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian.

Tabel 1. Rekap Data Hasil Belajar Sebelum Tindakan (pra siklus)

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Ketuntasan
85-100	Sangat Baik	3	51,42 % (18 Siswa)
75-84	Baik	8	
70-74	Cukup	7	
<70	Kurang	17	

Siklus I

a. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan berupa menganalisis dan menilai metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar, standar kompetensi, membuat RPP dan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi gerak parabola.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Sulitnya siswa dalam memahami materi pembelajaran secara daring menjadi salah satu penyebab siswa kurang antusias ketika pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran dan langkah langkah pembelajaran dijelaskan oleh guru melalui WA grup. (2) Salam pembuka menjadi tanda bahwa kelas telah dimulai dengan mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa yang hadir. (3) Materi sebelumnya akan dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari serta mengaitkan materi terhadap pengalaman siswa. (4) Dijelaskannya manfaat dari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (5) Siswa membaca materi gerak parabola (6) Siswa mengamati video animasi gerak parabola. (7) Siswa mencari informasi dari berbagai sumber mengenai gerak parabola. (8) Siswa kemudian menulis dan merumuskan tinggi maksimum dan posisi benda pada ketinggian maksimum pada gerak parabola. (9) Siswa mengerjakan soal gerak parabola (10) Kesimpulan, doa dan salam sebagai penutup pelaksanaan pembelajaran.

c. Pengamatan

Keterlaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dan perilaku siswa dalam pembelajaran akan diamati menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Agar pelaksanaan pembelajaran fisika dengan menggunakan video animasi dinilai telah meningkat dianalisis dengan

hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya sehingga bisa direfleksikan ke dalam tindakan selanjutnya. Beberapa hal penting tersebut diantaranya:

1. Singkatnya durasi video pembelajaran membuat kejelasan materi dinilai masih kurang baik.
2. Perlunya variasi tambahan berupa gambar dan video.

Tabel 2. Rekap Data Hasil Belajar Siklus I

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Ketuntasan
85-100	Sangat Baik	6	68,57 % (24 Siswa)
75-84	Baik	11	
70-74	Cukup	7	
<70	Kurang	11	

Siklus II

- a. Perencanaan Pembelajaran
Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan berupa menganalisis dan menilai metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar, standar kompetensi, membuat RPP dan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi gerak parabola.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran
Sulitnya siswa dalam memahami materi pembelajaran secara daring menjadi salah satu penyebab siswa kurang antusias ketika pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran dan langkah langkah pembelajaran dijelaskan oleh guru melalui WA grup. (2) Salam pembuka menjadi tanda bahwa kelas telah dimulai dengan mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa yang hadir. (3) Materi sebelumnya akan dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari serta mengaitkan materi terhadap pengalaman siswa. 4) Dijelaskannya manfaat dari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. (5) Siswa membaca materi gerak parabola (6) Siswa mengamati video animasi gerak parabola. (7) Siswa mencari informasi dari berbagai sumber mengenai gerak parabola. (8) Siswa kemudian menganalisis

permasalahan yang berhubungan dengan gerak parabola. (9) Siswa mengerjakan soal gerak parabola (10) Kesimpulan, doa dan salam sebagai penutup pelaksanaan pembelajaran.

- c. Pengamatan
Keterlaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dan perilaku siswa dalam pembelajaran akan diamati menggunakan lembar observasi.
- d. Refleksi
Agar pelaksanaan pembelajaran fisika dengan menggunakan video animasi dinilai telah meningkat dianalisis dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya sehingga bisa direfleksikan ke dalam tindakan selanjutnya. Beberapa hal penting tersebut diantaranya:
 1. Kejelasan materi yang lengkap dan baik sudah dimuat dalam durasi video pembelajaran yang lebih panjang dari sebelumnya.
 2. Gambar yang bervariasi ditambahkan untuk membuat kemasan video animasi lebih menarik.

Tabel 3. Rekap Data Hasil Belajar Siklus II

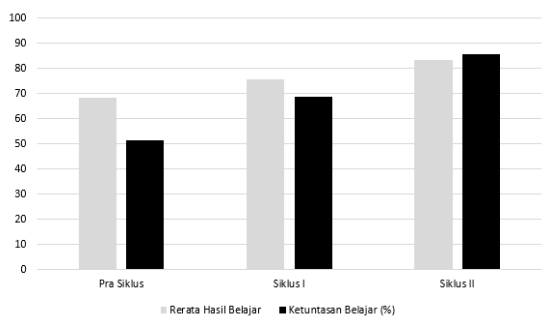
Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Ketuntasan
85-100	Sangat Baik	7	85,71 % (30 Siswa)
75-84	Baik	12	
70-74	Cukup	11	
<70	Kurang	3	

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa

Adanya peningkatan hasil belajar merupakan hasil dari analisis data yang dilakukan terhadap penerapan media pembelajaran. Dengan membandingkan data sebelum dilakukannya tindakan dan sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang sebelumnya mendapatkan rata-rata dibawah nilai KKM dengan nilai 68,52 presentase ketuntasan belajar 51,42% dari 18 siswa meningkat setelah dilakukannya tindakan pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 75,62 dengan

ketuntasan belajar 68,67% dari 24 siswa. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 83,42 dengan ketuntasan belajar 85,71% dari 30 siswa.



Gambar 1. Perkembangan hasil belajar siswa

Ditampilkan pada gambar 1 merupakan data hasil belajar yang menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa video animasi dengan sesudah diterapkannya media pembelajaran berupa video animasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran.

Angket Respon Siswa Terkait Pembelajaran

Data menunjukkan bahwa siswa 100% menyukai dan memberikan respon positif terhadap inovasi yang diberikan berupa media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu hal yang disukai siswa ketika pembelajaran adalah diterapkannya media pembelajaran berupa animasi dan hal tersebut sejalan dengan pencapaian hasil belajar siswa. Kontribusi yang ditunjukkan terhadap pelaksanaan pembelajaran menjadikan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat baik digunakan dalam pembelajaran. (Suryani et al, 2018), menjelaskan media pembelajaran menjadi komponen penting karena manfaatnya terhadap siswa, antara lain : 1) Keingintahuan siswa untuk belajar menjadi terdorong , 2) mendorong semangat siswa untuk belajar, 3) dalam hal memahami pembelajaran dapat memudahkan siswa, 4) media pembelajaran yang menarik memberikan suasana yang membuat siswa menjadi antusias sehingga

proses belajar mengajar tidak membosankan. Dengan inovasi media pembelajaran berupa animasi dikreasikan dan dibungkus secara menarik, maka pembelajaran fisika yang membosankan akan menjadi lebih efektif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran seperti video animasi yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 03 Kota Jambi pada materi gerak parabola, serta diterapkannya inovasi pembelajaran seperti media dengan video animasi mendapatkan respon yang baik terhadap siswa dan sekolah sehingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan media lebih disukai oleh siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, peneliti menyarankan bahwa pembuatan media pembelajaran berupa video animasi membutuhkan kerjasama bersama guru dan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memahami materi pelajaran.

REFERENCES

- Alya, Q. (2019). *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. INDAHJAYA Adipratama.
- Aryanti, S., Nurrisalia, M., Setiyo, E., Helmi, H., & Azhar, S. (2022). Powtoon-Based Learning Videos to Improve Learning Outcomes At Background Services In Elementary School Students. *Halaman Olahraga Nusantara*, 5(1).
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Halimah, L. (2019). *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. PT Refika Aditama.
- Juliani, W. iffah, & Widodo, H. (2019). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (Unesco) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di

- Smp Muhammadiyah 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 65–74.
<https://doi.org/10.22236/jpi.v10i2.3678>
- Pardanjac, M., Radosav, D., & Jokic, S. (2009). Difficulties and possibilities of distance learning. *SISY 2009 - 7th International Symposium on Intelligent Systems and Informatics*.
<https://doi.org/10.1109/SISY.2009.5291133>
- Pramana, C. (2021). Distance Learning In Primary Schools During The Covid-19 Pandemic In Indonesia: Challenges, Solutions, And Projections. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(4).
<https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i4.502>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & . D. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 198–205.
<https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9).
<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i9/4593>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya (Pipih Latifah (ed.). In *Sifonoforos*.
- Tafakur, Moch. Solikin, A. S. D. (2021). Student's Perception on Online Instructional Media Effectiveness in Automotive Field. *JOURNAL OF MECHANICAL ENGINEERING EDUCATION*, 6(2), 156–170.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/va-no.s.v6i2.12233>
- Wulandari; Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V Yani Wulandari *, Yayat Ruhiat , Lukman Nulhakim.* 8, 269–279.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
-

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *ISPRING* PADA MATERI AZAS BLACK

Ayu Purnamasari^{1*} dan Elsa Melinda²

¹²Universitas Sebelas Maret

*E-mail: ayupurnama@student.uns.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada mata materi Azas Black dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada mata materi Azas Black. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *R&D* yang dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android*. Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui: 1) Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan studi lapangan dan studi literatur. (2) Tahap desain dilakukan dengan pembuatan *storyboard* media dan *draft* desain berupa isi materi, video, gambar, dan evaluasi. (3) Tahap pengembangan antara lain : penyusunan media pembelajaran kemudian dilakukan validasi dan revisi media pembelajaran. Validasi penilaian dilakukan oleh salah satu guru fisika SMA dan 15 siswa fisika UNS untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. (4) Pembahasan merupakan tahap akhir dari proses pengembangan terkait kelayakan media dan produk akhir media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black. Berdasarkan hasil penilaian oleh guru fisika SMA dan mahasiswa pendidikan fisika diperoleh persentase tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black yang dikembangkan adalah sebesar 86,6% termasuk kategori sangat layak, penilaian pada aspek materi diperoleh persentase sebesar 88,3 % termasuk kategori sangat layak, penilaian pada aspek tampilan dengan persentase sebesar 85,1 % termasuk kategori sangat layak, penilaian pada aspek bahasa dengan persentase sebesar 86,4 % termasuk kategori sangat layak.

Kata kunci: media, pembelajaran, *Ispring*, Azas Black, *android*.

Abstract

The purpose of this study was to produce android-based learning media using Ispring on the black principle subject and to determine the feasibility level of android-based learning media using Ispring on the black principle subject. This study uses R&D research techniques carried out by developing learning media based on Android applications. The process of developing learning media is carried out through: 1) The preliminary study stage is carried out by field studies and literature studies. (2) The design stage is carried out by making media storyboards and design drafts in the form of material content, videos, pictures, and evaluations. (3) The development stage includes: preparation of learning media then validation and revision of learning media are carried out. The validation of the assessment was carried out by one high school physics teacher and 15 UNS physics students to assess the feasibility of the learning media that had been made. (4) The discussion is the final stage of the development process related to the feasibility of the media and the final product of android-based learning media using Ispring on black principle material. Based on the results of the assessment by high school physics teachers and physics education students, the percentage of the feasibility level of android-based learning media using Ispring on the black principle developed was 86.6% including the very feasible category, the assessment of the material aspect obtained a percentage of 88.3% including very decent category, the assessment on the aspect of the display with a percentage of 85.1% is included in the very feasible category, the assessment on the language aspect with a percentage of 86.4% is included in the very feasible category.

Keywords: media, learning, *Ispring*, black principle, *android*.

PENDAHULUAN

Arkundanto (2007) menyatakan fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk mempelajari peristiwa alam. Pembelajaran fisika bertujuan

untuk membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar dilakukan secara teori dan praktik. Supaya proses pembelajaran menjadi efektif, kualitas pendidikan perlu

ditingkatkan.

Peningkatan mutu pendidikan tercapai apabila proses pembelajaran di kelas benar-benar efektif dan bermanfaat untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan. Namun dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, masih terdapat permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran yang dihadapi guru di sekolah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang baik (Zaki A. & Yusri D., 2020).

Pendidikan memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan maka semua orang didorong untuk belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan sekolah, proses pembelajaran merupakan tujuan pendidikan tergantung bagaimana siswa mengalami proses belajar sebagai anak didik untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Zaki A. & Yusri D., 2020).

Salah satu cara agar proses pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Smaky, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan berguna untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran (Suryani dkk., 2018). Media pembelajaran berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan selama pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa (As-Syifa, 2018). Berdasarkan beberapa definisi di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

Adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa, misalnya dari segi tampilan yang dipadukan dengan beberapa gambar, animasi maupun video ilustrasi. Tampilan media pembelajaran

yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android dengan software *Ispring*.

Himmah (2017) menyatakan *Ispring* merupakan *software* yang dapat mengubah *file* presentasi menjadi format *Flash* sehingga tidak dapat diedit oleh *programmer* lain. Selain itu Fadillah, dkk (2021) menyatakan bahwa *software Ispring* dapat digunakan untuk menambah kuis, audio, maupun merekam video. Oleh karena itu, setiap produk yang dihasilkan memiliki keunikan tersendiri.

Software Ispring dapat membuat *file* presentasi menjadi lebih menarik. Wagino, dkk, (2015) juga menyatakan bahwa *software Ispring* dapat mengonversi *file presenter* ke dalam bentuk *Scorm/AICC* yang dapat digunakan dengan *LMS e-learning (learning management system)*. Fitur ini memudahkan pengguna untuk menggunakan *Ispring* sebagai perangkat dalam kegiatan belajar *online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black dan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada mata materi Azas Black.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan *software Ispring* pada materi Azas Black. Langkah-langkah penelitian mengikuti metode *R&D* berikut (Sugishirono, 2014) :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Uji Coba Pemakaian
6. Revisi Produk
7. Uji Coba Produk

- 8. Revisi Desain
- 9. Revisi Produk
- 10. Produk Massal

50,01-70,00% Kurang Layak
01.00-50,00% Tidak Layak

Perancangan kegiatan pada penelitian ini hanya sampai uji kelayakan media pembelajaran yang dilanjutkan dengan pembahasan produk akhir. Dengan demikian, dilakukan penyederhanaan metode penelitian oleh peneliti yaitu dengan membagi penelitian menjadi empat bagian, yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap pembahasan.

Haryono (2008) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian, menentukan kualitas penelitian, validitas hasil penelitian, instrumen harus standar (baku); dikembangkan melalui prosedur baku dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

Penilaian media pembelajaran berbasis Android diberikan kepada satu guru fisika SMA dan 15 siswa fisika UNS. Kelayakan media pembelajaran diukur dengan menggunakan skala likert, yaitu skala pengukuran. Variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan menjadi indikator variable dan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* dengan empat jawaban alternatif berdasarkan Sugiyono (2013:136), yaitu : skor 1 = sangat tidak baik, skor 2 = kurang baik, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik).

Untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran dapat menggunakan metode persentase dengan menganalisis skor yang diperoleh dari persamaan sebagai berikut :

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Aminah dan Irawati dalam Akbar (2018: 140) menyatakan bahwa kriteria kelayakan media yang telah dimodifikasi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Presentase Penilaian	Tingkat Kelayakan
85,01-100,00%	Sangat Layak
70,01-85,00%	Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, antara lain adalah :

1. TAHAP STUDI PENDAHULUAN

Pada tahap ini dilakukan adanya studi lapangan dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar dan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar bersama siswa. Selain itu, studi literatur dilakukan untuk mencari informasi dan referensi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

2. TAHAP DESAIN

Pada tahap desain dilakukan dua tahapan dalam menyusun desain media, antara lain adalah :

- a. Menyusun *storyboard* media.
Penyusunan *storyboard* media dilakukan sebagai acuan tampilan/visual dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menyusun *draft* media
Penyusunan *draft* media merupakan konsep media berupa konten materi, video, gambar, dan evaluasi.

3. TAHAP PENGEMBANGAN

Pada tahap pengembangan terdiri dari dua tahap yang terdiri dari :

- a. Penyusunan media pembelajaran menggunakan *software iSpring*. Isi media terdiri dari dua bagian seperti gambar di bawah ini::



Gambar 1. Cover Media Pembelajaran

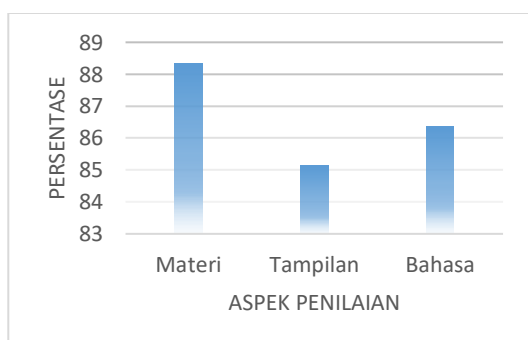


Gambar 2. Menu Utama

Pada cover media pembelajaran terdapat judul media yang berfungsi untuk mengetahui isi media pembelajaran yang akan ditampilkan. Pada menu utama terdapat lima menu utama antara lain yaitu menu KD dan tujuan pembelajaran, menu video pendahuluan, menu materi pembelajaran "Azas Black", menu evaluasi, dan menu daftar pustaka..

- b. Validasi dan revisi media pembelajaran.

Validasi dilakukan oleh satu orang guru fisika di SMAN 3 Surakarta dan 15 siswa di pendidikan fisika UNS. Penilaian media pembelajaran terdiri dari tiga kategori yaitu penilaian materi, penilaian tampilan, dan penilaian bahasa. Validasi dilakukan dengan menggunakan konsep skala *Likert* yang mana menggunakan empat jawaban alternatif. Skor 1 = sangat buruk, skor 2 = tidak baik, skor 3 = baik, skor 4 = sangat baik. Penyajian data hasil penilaian media pembelajaran dijelaskan pada Gambar 3 berikut ini :



Gambar 3. Diagram Penilaian Media Pembelajaran

Validasi penilaian terdiri dari 43 butir pertanyaan yang terdiri dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek bahasa. Berdasarkan hasil analisis pada Gambar 3, aspek penilaian sebesar 88,3%, aspek tampilan 85,1%, dan aspek bahasa 86,4%. Apabila dirata-rata, persentase kelayakan media pembelajaran fisika berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black adalah sebesar 86,6%.

4. PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran fisika berbasis *Android* dengan menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black yang divalidasi oleh satu orang guru fisika SMA dan 15 orang mahasiswa pendidikan fisika UNS melalui validasi penilaian berupa instrumen validasi ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Instrumen Penilaian

No	Indikator	Hasil	Keterangan
1	Materi	88,3%	Sangat Layak
2	Tampilan	85,1%	Sangat Layak
3	Bahasa	86,4%	Sangat Layak

Produk akhir media pembelajaran adalah tahap akhir yang diperoleh setelah melalui tahap validasi dan tahap revisi. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang untuk menggabungkan gambar, video, dan tulisan menjadi satu kesatuan.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan pada bab Hasil dan Pembahasan, media pembelajaran media pembelajaran fisika berbasis *android* menggunakan *Ispring* pada materi Azas Black yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas berdasarkan hasil validasi dari guru fisika SMA dan mahasiswa fisika UNS.

SARAN

Produk media pembelajaran yang dikembangkan masih kekurangan.

Kedepannya diharapkan peneliti lain akan terus mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan software lain untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Swasta Darussa'adah Kec. pangkalan Susu. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 810-811.

<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

REFERENCES

- Aminah, N. dan Irawati. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 3(2): 137-144
- Arkundanto, A. (2007). *Pembaharuan dalam Pembelajaran Fisika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Fadillah, A., Bilda, W., Saleh, H., & Yenni. (2021). Design of Interactive Learning Media In The Covid-19 Pandemic Time Using Ispring. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima>
- Haryono. (2008). Pengumpulan Data. Makalah disampaikan pada lokakarya penyusunan instrumen ujicoba MPI, Semarang.
- Himmah, F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *PENSA E JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 5(2), 73–82.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/18834>
- Sugiyono. (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wagino, Nur Alamsyah, &, & Zaenuddin. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter Di SMAN 4 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 1(1), 19–22.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/jpai.v1i1.297>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA
-

ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA PESERTA DIDIK

Dini Wahyu Mulyasari^{1*}, Gunarhadi², dan Roemintoyo³

¹²³ Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
E-mail*: Diniisaura@gmail.com

Abstrak

Hasil penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan selama keikutsertaan Indonesia sejak tahun 2000 melaporkan tingkat literasi matematika siswa Indonesia selalu berada di posisi sepuluh terbawah dari seluruh negara yang berpartisipasi. Tujuan penelitian berfokus pada penemuan sejumlah faktor serta teori yang relevan penyebab dari rendahnya literasi matematika siswa di Indonesia. Metode penelitian adalah studi literatur dengan cara mengadakan kajian mendalam terhadap buku, artikel, catatan, laporan dan sumber informasi lain yang berkaitan dengan penyebab rendahnya literasi matematika siswa. Hasil analisis data menemukan setidaknya terdapat tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi matematika siswa yakni faktor personal berkaitan dengan kecemasan siswa terhadap matematika, faktor lingkungan berkaitan dengan fasilitas, sumber belajar, kualitas SDM guru, dan faktor instruksional berkaitan dengan strategi yang digunakan oleh guru yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan penalaran matematika siswa. Faktor-faktor tersebut setidaknya harus menjadi perhatian penting selama proses pengembangan literasi matematika siswa.

Kata kunci: Literasi matematika, Dimensi, Faktor Literasi Matematika.

Abstract

The results of the PISA (Program for International Student Assessment) assessment show that during Indonesia's participation since 2000, Indonesia's students have always been in the bottom ten of all participating countries. The research objective focuses on finding a number of factors and relevant theories that cause the low mathematical literacy of students in Indonesia. The research method is a literature study by conducting an in-depth study of books, articles, notes, reports and other sources of information related to the causes of students' low mathematical literacy. The results of data analysis found that there were at least three factors that influenced students' low mathematical literacy, namely personal factors related to students' anxiety towards mathematics, environmental factors related to facilities, learning resources, quality of teacher human resources, and instructional factors related to the strategies used by teachers which caused low understanding of students' mathematical concepts and reasoning. These factors should at least be an important concern during the process of developing students' mathematical literacy.

Keywords: *Mathematical literacy, Dimensions, Determinant factor for improving Mathematical Literacy.*

PENDAHULUAN

Ciri masyarakat modern di abad ini tidak hanya membutuhkan pengetahuan konten, tetapi juga membutuhkan keterampilan termasuk berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, komunikasi, kolaborasi, fleksibilitas, kemampuan beradaptasi, inisiatif, pengalihan diri, sosial, lintas budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kepemimpinan dan tanggung jawab, serta literasi informasi (Rizki & Priatna, 2019). Abad 21 dengan segala kecepatan teknologi memberikan tuntunan

kepada pendidikan untuk memberikan perubahan dasar dalam pendidikan salah satunya matematika. Sebagai salah satu bekal individu abad 21 siswa perlu memiliki keterampilan matematika yang tidak hanya mengacu pada perhitungan dasar, tetapi juga cara menggunakan angka untuk menganalisis masalah yang rumit, untuk mencapai solusi logis, dan untuk memperkirakan efisiensi berbagai cara memecahkan masalah (Magen-Nagar, 2016).

Keterampilan yang dimaksud tersebut adalah literasi matematika. Literasi matematika didefinisikan sebagai kapasitas seseorang

untuk mengidentifikasi, memahami, dan terlibat dalam matematika serta membuat penilaian yang beralasan tentang peran matematika dalam kehidupan individu saat ini dan masa depan, dalam kehidupan sosialnya dan sebagai warga negara yang konstruktif dan reflektif (OECD., 2019). Jika di telaah lebih dalam, literasi matematika mencakup dua komponen utama yakni: kemampuan dasar untuk melakukan operasi matematika, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam memecahkan masalah dalam berbagai situasi (Dubinsky, 2000).

Pentingnya penguasaan keterampilan literasi matematika terhadap dimensi kehidupan dan perubahan teknologi dunia ternyata belum dikuasai dengan baik oleh para siswa di Indonesia. Hasil penilaian yang dilaksanakan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) sebuah lembaga penilaian bidang pendidikan yang fokus pada bidang evaluasi sistem pendidikan dengan mengukur kinerja siswa tingkat menengah. PISA melaksanakan penilaian terhadap sistem pendidikan setiap tiga tahun sekali dan berfokus pada tiga bidang penilaian yakni matematika, ipa dan membaca. Mulai tahun 2015 kerangka penilaian PISA terhadap tiga bidang tersebut diperluas yakni: menguraikan pengetahuan konten yang perlu diperoleh siswa di setiap domain, proses yang harus dapat dilakukan siswa, dan konteks pengetahuan dan keterampilan ini diterapkan di situasi kehidupan.

Pada tahun 2018 PISA merilis skor hasil literasi matematika siswa Indonesia berada di urutan 72 dari 78 negara yang berpartisipasi pada penilaian PISA (OECD., 2019). Hasil rerata skor literasi matematika Indonesia pada edisi ini bahkan lebih rendah jika dibandingkan dengan hasil rerata literasi matematika PISA pada edisi sebelumnya. Tahun 2015 rerata skor literasi matematika siswa Indonesia 386 sedangkan pada tahun 2015 rerata skor literasi matematika siswa 379. Fakta bahwa Indonesia selalu mendapatkan skor rendah dalam semua bidang penialain PISA sejak keikutsertaannya pada tahun 2000 menunjukkan bahwa memang kualitas pembelajaran dan pengembangan literasi

matematika siswa masih buruk (Hawa & Putra, 2018). Berdasarkan hal tersebut, upaya pengembangan dan perbaikan kemampuan literasi matematika siswa sebagai bekal dalam memenuhi salah satu kompetensi abad 21 menjadi sangat penting. Demi melaksanakan upaya pengembangan dan perbaikan kemampuan literasi matematika siswa terlebih dahulu perlu diidentifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya keterampilan literasi matematika pada peserta didik di Indonesia sehingga dapat memunculkan ide atau gagasan baru sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Peneliti berusaha menelaah dari berbagai sumber baik dari buku, hasil penelitian dari berbagai artikel, serta dokumen yang berhubungan dengan tema yang diangkat yakni faktor penyebab rendahnya literasi matematika siswa. Tujuan penelitian studi literatur ini adalah sebagai langkah awal menyiapkan kerangka penelitian yang akan dilaksanakan dan rekomendasi mengenai solusi paling relevan terhadap permasalahan rendahnya literasi matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil literasi matematika siswa Indonesia berdasarkan PISA

Hasil literasi matematika siswa Indonesia berdasarkan PISA disetiap edisi masih sangat tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rerata disetiap edisi penilaian selalu berada di posisi sepuluh terbawah dari seluruh negara yang berpartisipasi. Pada tahun 2000 tahun pertama Indonesia mengikuti penilaian PISA skor rerata literasi matematika siswa 367. Tahun 2003 capaian skor rerata matematika menurun di angka 360. Tahun ketiga mengikuti penilaian PISA 2006 skor rerata literasi matematika siswa naik menjadi 396. Selanjutnya laporan skor literasi matematika pada tahun 2009 menunjukkan tren penurunan menjadi 371.

Pada tahun 2012 skor rerata literasi matematika siswa sebesar 375. Hasil literasi matematika siswa mengalami kenaikan pada tahun 2015 menjadi 386. Pada edisi terakhir di tahun 2018, skor literasi matematika siswa kembali menurun menjadi 379. Untuk menunjukkan prestasi literasi matematika Indonesia secara lebih spesifik, berikut daftar skor rerata literasi matematika Indonesia mulai tahun 2000 sampai 2018:

Tabel 1. Rerata dan peringkat literasi Indonesia menurut PISA

Tahun	Rerata dan peringkat Indonesia	Rerata PISA	Jumlah Partisipan
2000	367/39	500	41
2003	360/38	500	40
2006	396/50	500	56
2009	371/61	500	65
2012	375/64	500	65
2015	386/63	500	69
2018	379/73	500	77

Pada tahun 2018 seiring dengan semakin banyaknya negara peserta yang mengikuti penilaian PISA dengan tujuan mengetahui kemajuan dari sistem pendidikan di negaranya. Dengan semakin banyaknya negara yang berpartisipasi tersebut tentunya dapat dijadikan tolak ukur bagi negara Indonesia untuk segera berbenah dalam sistem pendidikan. Melalui tabel yang diurutkan berdasarkan dari peringkat tertinggi hingga terendah berikut, dapat terlihat dengan jelas gambaran persaingan kualitas pendidikan setiap negara khususnya bidang literasi matematika:

Tabel 1. Skor dan peringkat literasi matematika peserta PISA tahun 2018

No	Negara	Skor	No	Negara	Skor
1.	China	555	9.	Korea	514
2.	Singapore	549	10.	Poland	512
3.	Macau	525	12.	New Zeland	506
4.	Hongkong	524	13.	United States	505
5.	Estonia	523	14.	United Kingdom	504
6.	Canada	520	15.	Japan	504
7.	Finland	520	16.	Australia	503
8.	Ireland	518	17.	Chinese Taipei	503

No	Negara	Skor	No	Negara	Skor
18.	Denmark	501	54.	Bulgaria	420
19.	Norway	499	55.	Jordan	419
20.	Germany	498	56.	Malaysia	415
21.	Slovenia	495	57.	Brazil	413
22.	Belgium	493	58.	Colombia	412
23.	France	493	59.	Brunei Darussalam	408
24.	Portugal	492	60.	Qatar	407
25.	Czech Republic	490	61.	Albania	405
26.	Netherlands	485	62.	Bosnia & Herzegovina	403
27.	Austria	484	63.	Argentina	402
28.	Switzerland	484	64.	Peru	401
29.	Croatia	479	65.	Saudi Arabia	399
30.	Latvia	479	66.	Thailand	393
31.	Russia	479	67.	North Macedonia	393
32.	Italy	476	68.	Baku (Azerbaijan)	389
33.	Hungary	476	69.	Kazakhstan	387
34.	Lithuania	476	70.	Georgia	380
35.	Iceland	474	71.	Panama	377
36.	Belarus	474	72.	Indonesia	371
37.	Israel	470	73.	Morocco	359
38.	Luxembourg	470	74.	Lebanon	353
39.	Ukraine	466	75.	Kosovo	353
40.	Turkey	466	76.	Dominican Republic	342
41.	Slovak Republic	458	77.	Philippines	340
42.	Greece	457	67.	North Macedonia	393
43.	Chile	452	68.	Baku (Azerbaijan)	389
44.	Malta	448	69.	Kazakhstan	387
45.	Serbia	439	70.	Georgia	380
46.	UEA	432	71.	Panama	377
47.	Romania	428	72.	Indonesia	371
48.	Uruguay	427	73.	Morocco	359
49.	Costa Rica	426	74.	Lebanon	353
50.	Cyprus	424	75.	Kosovo	353
51.	Moldova	424	76.	Dominican Republic	342
52.	Montenegro	421	77.	Philippines	340
53.	Mexico	420			

Berdasarkan data dari seluruh negara yang berpartisipasi dalam penilaian PISA 2018 khususnya pada bidang literasi matematika, jelas tergambar bahwa keterampilan literasi matematika siswa Indonesia sangat rendah, bahkan jika melihat hasil negara-negara asia tenggara Indonesia berada di bawah Malaysia, Thailand dan Sangat tertinggal jauh oleh Singapura. Hasil penilaian PISA pada tahun 2018 harus dijadikan dasar untuk pembentukan sistem atau program pendidikan yang baru dan berkualitas sehingga sumber daya manusia di

negara kita mampu bersaing dan beradaptasi baik di tingkat asia tenggara maupun dunia.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan literasi matematika siswa

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk merumuskan beberapa faktor umum akan tetapi bersifat spesifik yang dianggap memiliki pengaruh besar terhadap pengembangan literasi matematika siswa. Hal tersebut didasarkan pada alasan bahwa proses pengembangan literasi matematika siswa di Indonesia dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran di dalam kelas, maka faktor yang disebutkan dalam penelitian ini merupakan faktor yang berkaitan dengan program pembelajaran di sekolah. Hal tersebut jelas berbeda dengan keterampilan membaca yang berusaha dikembangkan melalui program lain seperti GLS (Gerakan Literasi Sekolah) yang dilaksanakan diluar jam pembelajaran.

a. Mathematics anxiety/Kecemasan matematika

Kecemasan matematika didefinisikan sebagai perasaan panik, tidak berdaya, kelumpuhan dan disorganisasi mental yang muncul di antara beberapa orang ketika mereka diminta untuk memecahkan masalah matematika (Núñez-Peña et al., 2013). Individu yang memiliki kecemasan matematika akan merasakan tegang, ketakutan dan kecemasan sehingga dapat mengganggu kemampuan kinerja matematika manipulasi angka dan pemecahan masalah matematika dalam berbagai kehidupan biasa dan situasi akademik hal tersebut yang menjadi penyebab terhambatnya proses pengembangan literasi matematika siswa.

Kecemasan matematika berasal dari faktor emosional secara personal. Penyebab dari kecemasan matematika dapat terjadi karena dua hal yakni kecemasan matematika terjadi pada orang yang memiliki kemampuan untuk mempelajari dengan baik matematika akan tetapi tidak menyukai matematika dan selanjutnya kecemasan matematika terjadi karena seorang individu memiliki kesulitan dalam mempelajari matematika

(Khasawneh et al., 2021). Kecemasan matematika dapat terjadi pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Menurut Khasawneh (2021) upaya dalam mengatasi masalah kecemasan matematika seorang siswa harus mendapat bantuan dari beberapa orang diantaranya: (1) peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan memberikan harapan positif tentang matematika dapat mengurangi kecemasan; (2) peran orang tua dalam mengidentifikasi penyebab kecemasan matematika yang dirasakan oleh anak sehingga dapat mencegah berkembangnya kecemasan belajar yang mungkin dihadapi siswa di kemudian hari; (3) peran teman sebaya dalam memberikan dukungan positif kepada siswa yang mengalami kecemasan matematika.

Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya mengurangi kecemasan matematika serta meningkatkan kepercayaan diri siswa yakni menerapkan matematika dan statistik untuk contoh kehidupan nyata (menggunakan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk menjelaskan prinsip matematika). Terdapat beberapa model belajar dengan sistem tersebut seperti: pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kontekstual, pembelajaran matematika realistik dan berbagai model pembelajaran lain yang berorientasi pada pemecahan masalah dunia nyata.

b. Strategi Pembelajaran Selama Proses Pembelajaran

Penelitian telah menunjukkan bahwa salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap keberhasilan dalam matematika adalah memilih strategi yang efisien untuk memecahkan masalah. Dalam proses pengembangan literasi matematika siswa, strategi yang digunakan guru harus sesuai dengan prinsip literasi matematika.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Magen dan Nagar (2016) menemukan tiga strategi yang secara signifikan berpengaruh terhadap literasi matematika siswa yaitu

strategi menghafal, strategi elaborasi dan strategi kontrol. Pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi menghafal konsep atau formula berdampak pada rendahnya literasi matematika siswa, hal tersebut dikarenakan menggunakan strategi menghafal tidak cukup memberikan kemampuan siswa dalam memahami prinsip literasi matematika seperti menganalisis, menalar, dan berkomunikasi secara efektif dalam situasi matematika (Magen-Nagar, 2016).

Strategi elaborasi merupakan cara siswa atau guru untuk mencoba menghubungkan materi baru yang sedang dipelajari dengan konsep yang telah mereka pelajari di mata pelajaran lain, atau di masa lalu, atau dengan apa yang sudah mereka ketahui (Hernaeny & Alfin, 2016). Menerapkan strategi elaborasi dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif dalam literasi matematika siswa hal tersebut dikarenakan secara tidak langsung siswa distimulus untuk mengekstrak informasi yang relevan dari suatu sumber. Dengan strategi tersebut siswa terbiasa dalam melakukan penalaran langsung dan membuat interpretasi literal terhadap suatu konteks permasalahan.

Strategi kontrol merupakan salah satu strategi yang digunakan guru dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa dengan tujuan menstimulus untuk berpikir kritis serta mencari tahu secara detail dalam upaya memecahkan pertanyaan tersebut (Magen-Nagar, 2016). Menerapkan strategi kontrol dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif dalam literasi matematika siswa hal tersebut dikarenakan siswa distimulus untuk mempelajari secara mendalam suatu konsep matematika serta mempelajari relevansi matematika dan penerapannya.

Dari ketiga strategi tersebut dapat diketahui bahwa selama upaya pengembangan literasi matematika strategi pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan guru harus mampu menstimulus siswa dalam upaya pemecahan masalah, berpikir kritis, dan

menghubungkan konsep yang sedang dipelajari dengan konsep yang telah diketahui.

c. Sumber Belajar Selama Proses Pengembangan Literasi Matematika

Learning resources atau sumber belajar merupakan komponen penting dan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Pratama & Saregar, 2019). Urgensi penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran adalah membantu pendidik menyampaikan pesan dan materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Salah satu penyebab dalam terhambatnya pengembangan literasi matematika siswa belum terbiasanya siswa menyelesaikan soal kontekstual model PISA (Kamaliyah et al., 2013).

Sumber belajar yang digunakan siswa tidak memberikan stimulus dalam pengembangan literasi matematika. Sumber belajar seperti buku teks atau lembar kerja siswa tidak memberikan contoh dan melatih cara berpikir kritis siswa dalam memecahkan permasalahan. Ilustrasi, contoh dan soal yang disajikan di sekolah lebih bersifat konseptual yang menyebabkan siswa tidak mampu untuk menyelesaikan ketika terdapat soal yang bersifat kontekstual. Dari uraian tersebut memberikan pemahaman bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru harus mendukung pengembangan literasi matematika.

d. Rendahnya Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam menguasai suatu ide dan menghubungkan keterkaitan antar ide matematik sehingga terbangun pemahaman menyeluruh (Kharis et al., 2021). Pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting yang harus dikuasai siswa. Penguasaan konsep yang baik dan benar akan memudahkan siswa dalam memahami matematika dan memiliki kemampuan dasar dalam menguasai

konsep-konsep lain matematika. Pemahaman konsep matematika merupakan dasar untuk belajar matematika secara bermakna (NCTM, 1988). Penalaran matematika merupakan suatu keterampilan dasar seorang individu dalam menggunakan konsep, gagasan dan prosedur matematis dalam upaya memecahkan suatu permasalahan matematika.

Pemahaman konsep yang baik berpengaruh positif terhadap literasi matematika siswa, karena kemampuan memahami konsep matematika merupakan kemampuan kognitif siswa untuk dapat memahami konsep yang mendasari untuk dapat mempelajari, mengolah atau memperoleh konsep lebih lanjut (Kharis et al., 2021). Penguasaan konsep akan membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika. Seorang siswa untuk memecahkan masalah matematika harus mengetahui aturan yang relevan dan aturan ini didasarkan pada konsep yang dia dapatkan. Begitupula dengan penalaran matematis siswa juga berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika. Hal tersebut berpengaruh karena penalaran matematis diperlukan agar dapat memecahkan masalah dalam berbagai situasi dan konteks yang berbeda (Kharis et al., 2021). Dengan demikian, penalaran matematis dibutuhkan seorang individu untuk memahami, dan memecahkan masalah matematika dalam berbagai konteks.

Masalah yang sering terjadi bahwa siswa di Indonesia bahwa siswa belum memahami konsep secara menyeluruh dengan baik dan tidak memiliki kemampuan dalam penalaman matematika. Kedua hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti: adanya target kurikulum dan tuntutan kompetensi yang harus diselesaikan, bahan ajar yang tidak sesuai, strategi guru selama proses pembelajaran, lingkungan belajar, fasilitas pembelajaran dll.

e. Lingkungan Belajar Siswa

Lingkungan dan iklim belajar di sekolah mempengaruhi variasi skor literasi siswa. Demikian juga keadaan infrastruktur sekolah, sumber daya manusia sekolah dan tipe organisasi serta manajemen sekolah, sangat signifikan pengaruhnya terhadap prestasi literasi siswa (Fuadi et al., 2020). Kemampuan sekolah dalam menyediakan sumber dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap keterampilan literasi siswa. Dan kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik juga mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Maka dalam menciptakan lingkungan belajar untuk mengembangkan literasi matematika, guru perlu memahami konsep dan berbagai strategi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis literasi matematika. Hasil Penelitian Genc dan Erbas (2020) menyatakan bahwa sebagian besar guru mengakui bahwa mereka cukup sadar akan kurangnya kualifikasi mereka untuk mengajar matematika yang menekankan literasi matematika. Sangat sulit bagi banyak guru untuk mengajar dalam konteks literasi matematika karena telah terbiasa dengan hafalan dan pengajaran ekspositori mulai dari awal tahun sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Secara umum terdapat beberapa kompetensi utama literasi matematika yang harus dimiliki oleh setiap siswa yakni (Rizki & Priatna, 2019): (1) *mathematical thinking and reasoning*; berkaitan dengan kemampuan individu untuk mengeksplorasi, menyusun konjektur, dan memberikan alasan secara logis; (2) *mathematical argumentation*, berkaitan dengan kemampuan individu untuk membuktikan hasil penalaran yang telah dirumuskan dengan tujuan mendukung atau menentang sebuah klaim matematika; (3) *mathematical communication*, berkaitan dengan kecakapan individu dalam mengungkapkan gagasan mereka serta mampu untuk mendengarkan, menafsirkan, bertanya, serta menginterpretasikan beberapa

ide sebagai solusi dari suatu masalah; (4) *modelling*; berkaitan dengan kemampuan individu dalam merepresentasikan suatu situasi secara simbolik, secara grafik, dan atau secara numerik untuk menguatkan suatu aspek yang pokok permasalahan yang sedang diselesaikan; (5) *problem posing and solving*; berkaitan dengan kemampuan individu dalam merumuskan pertanyaan dari situasi matematika yang diberikan, memodifikasi pertanyaan berdasarkan situasi matematika dan pemecahan masalah; (6) *representation, symbols, and tools and technology*, berkaitan dengan kemampuan individu dalam merepresentasikan simbol, alat serta teknologi yang dapat digunakan dalam proses pemecahan masalah matematika. Keenam kompetensi literasi matematika tersebut yang harus dikuasai oleh siswa Indonesia.

Hasil PISA menyebutkan bahwa kemampuan literasi matematika selama keikutsertaan Indonesia selalu berada di level 1 yang memiliki makna bahwa siswa Indonesia hanya mampu menjawab pertanyaan yang melibatkan konteks yang sudah dikenal di mana semua informasi yang relevan hadir dan pertanyaannya didefinisikan dengan jelas. Mereka mampu mengidentifikasi informasi dan melaksanakan prosedur rutin sesuai dengan instruksi langsung dalam situasi eksplisit. Siswa dapat melakukan tindakan yang hampir selalu jelas dan langsung mengikuti rangsangan yang diberikan. Penelitian oleh Rahmawati dan Fitriana (2021) menemukan bahwa siswa yang memiliki pemahaman dan kemampuan matematika tinggi dapat menjelaskan prosedur penuh dan disertai dengan alasan yang tepat, dapat menggunakan pemikiran mereka secara luas dan dapat menggabungkan keterampilan dan pengetahuan matematika mereka.

Sejalan dengan hasil penelitian yang ditemukan, Styawati dan Nursyahida (2017) merumuskan setidaknya terdapat enam faktor umum yang dapat berpengaruh terhadap rendahnya keterampilan literasi matematika siswa, diantaranya: (1) materi yang dipilih; (2) pembelajaran yang diberikan oleh guru; (3) lingkungan kelas; (4) dukungan lingkungan keluarga; (5) kesiapan dalam pelaksanaan tes dan (6) kemampuan yang dimiliki setiap siswa sendiri. Keenam faktor tersebut selaras dengan temuan penyebab rendahnya literasi matematika terkait dengan sumber belajar selama proses pengembangan,

Penyebab rendahnya literasi

matematika dalam hal strategi pembelajaran lingkungan belajar yang diciptakan selama proses pembelajaran sejalan dengan sejalan dengan sejumlah faktor determinan dalam capaian literasi matematika yang dapat berpengaruh terhadap proses pengembangannya, yaitu faktor personal, faktor instruksional, dan faktor lingkungan (Mahdiansyah & Rahmawati, 2014). Faktor personal berkaitan dengan persepsi siswa terhadap matematika dan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan matematis. Faktor Lingkungan berkaitan dengan karakteristik guru dan keberadaan sumber dan media belajar di sekolah. Dan faktor instruksional berkaitan dengan intensitas, kualitas, dan metode pengajaran, yang meliputi strategi, dan pendekatan pembelajaran. Faktor tersebutlah yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai komponen literasi matematika siswa yang menjadi penyebab rendahnya literasi matematika siswa.

Hasil dari beberapa penelitian di skala internasional menemukan dua faktor yang mempengaruhi literasi matematika di kalangan pelajar, temuan dari penelitian ini merupakan hal mendasar dari sebuah program pembelajaran yakni sumber daya sekolah (fasilitas dan program sekolah) dan sumber pendukung dari lingkungan rumah (Lara-Porras et al., 2019). Selama proses penelitian tidak hanya mengukur level dan skor literasi matematika siswa akan tetapi juga meneliti penyebab paling umum dari pengembangan literasi matematika diseluruh negara partisipan. Terdapat 3 faktor yang dianggap PISA mempengaruhi proses pengembangan literasi yakni: sekolah, rumah, dan konteks sosial ekonomi siswa (OECD, 2019). Faktor lain yang mempengaruhi pengembangan literasi matematika konsep yang dibangun pada saat siswa dijenjang sebelumnya (OECD, 2019).

PENUTUP

Selama hampir 20 tahun terakhir keikutsertaan Indonesia dalam penilaian sistem pendidikan oleh PISA dengan mengukur melalui tiga domain yakni membaca, sains, dan matematika. Prestasi Indonesia tidak memuaskan, literasi matematika Indonesia selalu berada di posisi sepuluh terbawah dari seluruh negara yang berpartisipasi, bahkan di lingkup asia tenggara Indonesia tertinggal dari Malaysia, Thailand bahkan sangat jauh tertinggal oleh Singapura.

Jika diteliti lebih jauh terdapat tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi matematika siswa yakni faktor personal,

lingkungan dan instruksional. Faktor personal yang berpengaruh terhadap rendahnya literasi matematika adalah kecemasan dari dalam diri siswa ketika berhadapan dengan persoalan yang berkaitan dengan matematika. Faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap rendahnya literasi matematika adalah lingkungan belajar, sumber belajar, fasilitas pembelajaran dan kualitas SDM guru. Faktor instruksional yang berpengaruh terhadap rendahnya literasi matematika adalah strategi dan model pembelajaran guru dalam menanamkan konsep serta penalaran matematika kepada siswa.

Beberapa faktor yang telah ditemukan tersebut merujuk pada perbaikan dan inovasi di bidang pembelajaran. Untuk membentuk lingkungan belajar yang mendukung pengembangan literasi matematika siswa, hendaknya guru dan sekolah melakukan sebuah inovasi di beberapa aspek tersebut seperti perbaikan kualitas SDM dan sumber belajar.

REFERENCES

- Dubinsky, E. (2000). Mathematical literacy and abstraction in the 21st century. *School Science and Mathematics*, 100(6), 289–297. <https://doi.org/10.1111/j.1949-8594.2000.tb17322.x>
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Genc, M., & Erbas, A. K. (2020). Exploring Secondary Mathematics Teachers' Conceptions of the Barriers to Mathematical Literacy Development. *International Journal for Mathematics Teaching and Learning*, 21(2), 143–173.
- Hawa, A. M., & Putra, L. V. (2018). PISA untuk siswa Indonesia. *Janacitta*, 1(1).
- Hernaeny, U., & Alfin, E. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Elaborasi terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Motivasi Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).
- Kamaliyah, K., Zulkardi, Z., & Darmawijoyo, D. (2013). Developing the sixth level of PISA-like mathematics problems for secondary school students. *Journal on Mathematics Education*, 4(1), 9–28.
- Kharis, S. A. A., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2021). Effect of Mathematical Concept Understanding and Mathematical Reasoning on Mathematical Literacy Abilities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1), 12042.
- Khasawneh, E., Gosling, C., & Williams, B. (2021). What impact does maths anxiety have on university students? *BMC psychology*, 9(1), 1–9.
- Lara-Porras, A. M., del Mar Rueda-García, M., & Molina-Muñoz, D. (2019). Identifying the factors influencing mathematical literacy in several Spanish regions. *South African Journal of Education*, 39.
- Magen-Nagar, N. (2016). The Effects of Learning Strategies on Mathematical Literacy: A Comparison between Lower and Higher Achieving Countries. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(2), 306–321.
- Mahdiansyah, M., & Rahmawati, R. (2014). Literasi matematika siswa pendidikan menengah: Analisis menggunakan desain tes internasional dengan konteks Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 452–469.
- Mathematics, R. A. C. of the N. C. of T. of. (1988). NCTM curriculum and evaluation standards for school mathematics: Responses from the research community. *Journal for Research in Mathematics Education*, 338–344.
- Núñez-Peña, M. I., Suárez-Pellicioni, M., & Bono, R. (2013). Effects of math anxiety on student success in higher education. *International Journal of Educational Research*, 58, 36–43.
- OECD. (2019). *PISA 2018 assessment and analytical framework*. OECD publishing.
- OECD. (2019). PISA 2018 results: Combined executive summaries. *J. Chem. Inf. Model.*, 53(9), 1689–1699.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97.
- Rahmawati, W. A., & Fitriana, B. U. L. (2021). Mathematical Literacy of Students Who Have High Mathematical Disposition in Solving PISA-Like Mathematics Problems. *International Conference of Mathematics and Mathematics Education (I-CMME 2021)*, 281–287.
- Rizki, L. M., & Priatna, N. (2019). Mathematical literacy as the 21st century skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(4), 42088.
- Styawati, R. D., & Nursyahida, F. (2017). Profil Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berkemampuan Matematis Rendah Dalam Menyelesaikan Soal Berbentuk PISA. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan*

Pendidikan Matematika, 8(2), 33–42.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENINGKATAN MUTU HASIL BELAJAR IPS

Fani Marlina Sari¹, Mellyza Azzara², Nora Wyrentia Suhaili³

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

¹ E-mail: fanimarlinasari99@gmail.com

Abstrak

Kekompakan dalam pembelajaran menjadi ciri dan karakteristik dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik dituntut aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui keunggulan dan implementasi model pembelajaran kooperatif, faktor-faktor yang berperan meningkatkan hasil belajar IPS, serta bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif saat diterapkan kepada siswa. Keunggulan model pembelajaran cooperative learning dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, pembelajaran kooperatif juga membangun keaktifan dan aktifitas peserta didik dikelas. Metode penelitian pada penulisan ini melalui metode analisis data kualitatif pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang digali dari sumber tersurat. Peningkatan mutu dalam hasil belajar siswa diharapkan menjadi hasil dalam penelitian ini dengan hasil belajar telah mencapai ketuntasan baik berdasarkan individu pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.

Abstract

Cohesiveness in learning is a hallmark and characteristic of the cooperative learning model, where students learn to be active and creative in learning. Writing this article aims to determine the advantages and factors of the implementation of cooperative learning models, the factors that play a role in improving social studies learning outcomes, and how the effect of cooperative learning models when applied to students. The advantages of cooperative learning models can increase students' enthusiasm for learning in class, learning models on student activity and building activities together. The research method at this writing is through qualitative data analysis methods on teacher activities, student activities, and student learning outcomes extracted from written sources.. Quality in student learning outcomes is expected to be the result in this study with learning outcomes that have achieved good completeness based on individuals in social studies learning.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Outcomes, Social Studies Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan tentunya kita kenal dengan kata "Belajar dan Pembelajaran" yang dimana kata belajar bisa menggambarkan di dalam kelas ataupun yang berhubungan dengan pendidikan juga pelajaran, seperti halnya dalam pelajaran IPS yang membantu anak membangun karakter sosial nya. Namun demikian, pernahkan kita mempertanyakan ke diri kita, apa sebenarnya makna belajar dan pembelajaran itu. Apakah terdapat perbedaan antara belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan perubahan yang berhubungan dengan perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang dibangun. Sedangkan pengertian

menurut para ahli, dapat dikatakan menurut Ihsana (2017:4) "Belajar merupakan suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak paham menjadi paham, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang terbaik". Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) "Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya adalah perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi yang saling bertaut".

Pembelajaran dapat diartikan secara umum yakni, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses dapatnya ilmu dan pengetahuan,

penguasaan kemahiran dan budi pekerti, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Maka, pembelajaran adalah sistem untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam pasal 1 butir 20 UU No 20 tahun 2003 tentang sisdiknas “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu pembelajaran”.

Menurut Wingkel dalam Elveline Siregar dkk (2010:12), mendefinisikan “pembelajaran adalah segala tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dan dialami oleh peserta didik. Menurut Pribadi (2009:10) menguraikan, “Pembelajaran adalah cara atau proses yang terencana untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan terjadinya peningkatan belajar siswa.”

Didukung oleh Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dengan Undang-Undang. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional disahkan oleh Presiden Megawati Soekarnoputri pada tanggal 8 Juli 2003. UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diberlakukan setelah diundangkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, dan Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301 oleh Sekretaris Negara Republik Indonesia Bambang Kesowo pada tanggal 8 Juli 2003 di Jakarta.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau UU Sisdiknas mencabut: 1.) Undang-undang Nomor 48/Prp./1960 tentang Pengawasan Pendidikan dan Pengajaran Asing (Lembaran Negara Tahun 1960 Nomor 155, Tambahan Lembaran Negara Nomor 2103); 2.) Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 1989 Nomor 6, Tambahan Lembaran Negara

Nomor 3390).

Pemanfaatan model pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran sangat diperlukan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau rancangan yang digunakan sebagai penuntun dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Pupuh dan Sobry S (2010) berpendapat semakin tepat metode yang dipilih oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan rencana pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari. Walaupun dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajaran dan teman belajar lain (Wena, 2009: 11). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan (Panggayuh, 2018) tentang implementasi pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menerangkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif menjadikan siswa bertambah aktif dan lebih fokus kepada pelajaran yang telah disampaikan.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013:53). Diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar konsep

IPS dengan aktif, keratif, dan menyenangkan dan memperoleh informasi atau makna yang mudah dipahami.

Penyebab terdapatnya pengaruh terhadap prestasi belajar siswa di sekolah adalah motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi berkorelasi dengan hasil belajar yang baik, sehingga berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Jika motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, maka dapat diharapkan bahwa prestasi belajar siswa juga akan meningkat, dan begitu pula sebaliknya apabila motivasi belajar siswa tidak ditingkatkan maka prestasi belajar siswa juga mengalami penurunan.

Motivasi belajar merupakan antusiasme mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri siswa dapat melemah, lemahnya motivasi, atau tiadanya motivasi belajar akan menurunkan kegiatan belajar, selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh sebab itu motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat dan dikembangkan terus menerus. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, pada tempatnya diciptakan suasana belajar yang menggembirakan dengan model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penulisan ini melalui analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif merupakan sebuah teknik kajian yang digunakan pada data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang bukan dalam bentuk nilai atau bilangan dan biasanya berupa data informasi yang berbentuk tertulis, kalimat verbal maupun narasi.

Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar siswa yang digali dari sumber tertulis. dalam mengikuti proses pembelajaran IPS dan aktivitas pendidik dalam menerapkan model Pembelajaran Kooperatif. Dengan teknik pengumpulan data melalui Reduksi dan Kategorisasi Data.

Sesuai dengan namanya, dengan melakukan reduksi data yaitu memilih data mana saja yang relevan digunakan untuk

memperkuat laporan penelitian. Menurut Miles, reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari data-data yang ada.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari dua aspek, yaitu keberhasilan dari segi proses pembelajaran dan hasil belajar, indikator keberhasilan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran dikategorikan berhasil bila minimal 80% pelaksanaannya telah sesuai dengan rencana pembelajaran. Untuk mengukur presentase keberhasilan dalam proses belajar mengajar sesuai kriteria. Hasil belajar, dimana hasil belajar siswa berhasil apabila terdapat 80% siswa yang memperoleh nilai minimal 70 pada pembelajaran IPS melalui model Pembelajaran Kooperatif, maka kelas dianggap tuntas secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif menurut para ahli, sebagai berikut :

a. Menurut Warsono & Hariyanto (2014:161)

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

b. Komalasari,(2013 : 57)

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

c. Joyce dan Weil dalam (Rusman, 2011: 133),

Berpendapat bahwa modell pembelajaran adalah suatu gaya atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru

boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

d. Isjoni, (2007: 15)

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu Cooperate yang berarti bekerja bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

e. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2007: 15)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok beragam. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok saja karena dalam belajar kooperatif ada bentuk dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi. 2002: 14).

f. Hamzah, (2011: 120)

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerjasama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

g. Lie (2008: 18)

Berpendapat bahwa "Sistem pengajaran *cooperative learning* bisa didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur". Stahl (dalam Etin, 2005: 4) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *laerning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang terbaik dalam belajarnya. Model pembelajaran ini berpangkal dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu "getting better together" atau "raihlah yang lebih baik secara bersama-sama".

h. Stahl dalam (Isjoni, 2007: 35)

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif siswa memungkinkan dapat meraih

keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan social (*social skill*) seperti keterampilan mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

i. Sopriya dkk, (2007: 112)

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat dipahami bahwa pada hakekatnya pembelajaran *cooperative learning* adalah siswa dituntut untuk bekerja sama dan konsisten untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dengan menciptakan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar yang maksimalk. untuk melibatkan siswa dalam diskusi tentang pelajaran yang sedang berlangsung dan memecahkan permasalahan pembelajaran secara bersama-sama, sehingga mereka berpikir secara bebas, meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerangkan, menjelaskan, atau mengulang pelajaran dalam berkomunikasi dengan temannya yang belum memahami pelajaran serta menghapus persaingan didalam kelas sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan – keunggulan dalam pembelajarannya, antara lain : (a.) Dengan pembelajaran kooperatif maka setiap anggota dapat saling melengkapi dan membantu dalam menyelesaikan setiap materi yang diterima sehingga setiap siswa tidak akan merasa terbebani sendiri apabila tidak dapat mengerjakan suatu tugas tertentu. (b.) Karena keberagaman anggota kelompok maka memiliki pemikiran yang berbeda – beda sehingga pemikirannya menjadi luas dan mampu melihat dari sudut pandang lain untuk melengkapi jawaban yang lain. (c.) Pembelajaran kooperatif cocok untuk menyelesaikan masalah – masalah yang membutuhkan pemikiran bersama. (d.) Dalam pembelajaran kooperatif para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerja sama dengan

teman – temannya. (e.) Dalam pembelajaran kooperatif memupuk rasa pertemanan dan solidaritas sehingga diantara anggotanya akan terjadi hubungan yang positif.

Menurut Slavin (2005: 11-17) terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yaitu;

a. *Student Teams Achievement Divisions* (Pembagian Pencapaian Tim Siswa).

STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Ide pokok dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dalam kelompoknya masing-masing.

b. *Team Games Tournament* (Turnamen Game Tim).

TGT pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkin. Model ini hampir sama dengan STAD tapi menggantikan kuis atau tes individual dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan skor bagi tim atau kelompoknya.

c. *Jigsaw* (Teka-teki).

Jigsaw diluaskan oleh Aronson. Pada awalnya siswa ditugaskan untuk mempelajari suatu materi. Setiap anggota dari kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli penguasaan materi tertentu. Kemudian para ahli mendiskusikan materi yang sedang dibahas yang selanjutnya materi tersebut diajarkan kepada teman satu kelompoknya.

d. *Cooperative Integrated Reading and Composition* (Mengarang dan Membaca Terintegrasi yang Kooperatif).

Tipe ini merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis. Dalam kegiatannya, siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktik dalam kelompok, pra-penilaian tim dan kuis.

e. *Tim Accelerated Instruction* (Percepatan Pengajaran Tim).

Model ini menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individual. Karena dalam TAI, para siswa belajar pada tingkat kemampuan sendiri-sendiri. Selain itu,

jika siswa dapat mencapai kemajuan yang lebih cepat maka tidak perlu menunggu anggota kelas lainnya.

Pembelajaran kooperatif di atas, dalam penelitian ini, menjadi sarana model kooperatif untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dalam kelompoknya masing-masing. Sehingga suasana kelas akan menjadi lebih hidup, siswa bersemangat dan hasil belajar akan meningkat.

Langkah-langkah atau sintak pembelajaran *cooperative learning* Ibrahim (2000: 56) :

1. *Present goals and set*

Indikator menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik . Tingkah laku pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.

2. *Present information*

Indikator menyajikan informasi. Tingkah laku pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan.

3. *Into learning teams*

Indikator mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. Tingkah laku pendidik menginformasikan pengelompokan berapa jumlah kelompok dan berapa anggota setiap kelompoknya.

4. *Assist team work and study*

Indikator membimbing kelompok belajar. Tingkah laku pendidik memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar.

5. *Test on the materials*

Indikator evaluasi. Tingkah laku pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

6. *Provide recognition*

Indikator memberikan pengakuan atau penghargaan. Tingkah laku pendidik memberikan penghargaan individual atau kelompok baik berupa ucapan maupun hadiah.

Analisis manfaat model pembelajaran kooperatif. Lie (2004) mengatakan di dalam pembelajaran kooperatif terdapat elemen-

elemen yang berkaitan, yaitu: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Dari kajian elemen-elemen yang di atas pertama, pembelajaran kooperatif guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Kedua, interaksi tatap muka memaksa siswa saling bertatap muka sehingga mereka akan berdialog. Ketiga, dimaksud dari akuntabilitas individual adalah pembelajaran kooperatif merupakan penilaian kelompok yang didasarkan pada rata-rata penguasaan semua anggota secara individual. Keempat, pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada peserta didik keterampilan sosial dalam menjalin hubungan antar siswa.

Johnson and Roger (2002) menyebutkan ada 4 unsur dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu (1) positive interdependence (saling ketergantungan positif), (2) personal responsibility (tanggung jawab perorangan), (3) face to face promotive interaction (interaksi promotif) dan (4) interpersonal skill (kemahiran komunikasi antar anggota/keterampilan). Empat unsur ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pertanggung-jawaban kelompok, tanggung jawab individu, meningkatkan interaksi dan komunikasi antarindividu dan grup.

Suprijono (2006) menyebutkan ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif antara lain (1) meningkatkan hasil belajar akademik, (2) penerimaan terhadap keragaman, (3) pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas, melainkan juga lebih dari itu. Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi untuk saling berinteraksi dengan teman yang lain.

Banyak sumber yang telah menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif sangat erat hubungannya dengan interaksi dan komunikasi, baik interaksi dan

komunikasi guru dengan peserta didik, interaksi dan komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik. Fungsi dalam tujuan pengajaran kooperatif salah satunya, yaitu menjadi titik sentral perhatian dan pedoman dalam melaksanakan aktivitas atau interaksi belajar mengajar. Interaksi terdiri dari kata inter (antar), dan aksi (tingkah). Jadi, interaksi adalah kegiatan yang saling berbalik. Dari segi terminologi “interaksi” berarti hal saling melakukan aksi; berhubungan; mempengaruhi; antar hubungan. Interaksi akan selalu bersangkutan dengan istilah komunikasi atau hubungan.

Hasil analisis kami mengenai manfaat metode pembelajaran kooperatif bahwa model pembelajaran kooperatif ini meningkatkan aktifitas belajar, dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Tommy Fimi Putra, Arianti, dan Elbadiansyah di sekolah Dasar Negeri 1 (SDN 1) Ujoh Bilang Kelas VI dengan model Pembelajaran Kooperatif membuktikan bahwa mempengaruhi sebesar 90% yang tuntas dan Siklus II sebesar 100% hal ini berarti kenaikan ketuntasan dalam belajar hanya berkisar sebesar 10% yang berarti dalam model Pembelajaran Kooperatif peserta didik sangat tepat untuk di terapkan.

Model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar menurut Suhanadji dan Wasposito (2003:1) adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tantangan yang akan dihadapi siswa sebagai warga negara di masa depan menghendaki pengajaran IPS yang berkualitas. Menurut Trianto (2007: 124) IPS merupakan integrasi dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Tujuan pengajaran IPS seperti yang dikemukakan oleh Suhanadji dan Wasposito (2003:7) yaitu “untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (good citizen)”. Sedangkan tujuan khusus Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) komponen : (a) Memberikan kepada siswa pengetahuan (knowledge) tentang pengalaman manusia dalam kehidupan

masyarakat pada masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. (b) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skills) untuk mencari, mengolah, dan memproses informasi. (c) Menolong siswa untuk mengembangkan sikap (value) demokrasi dalam kehidupan masyarakat. (d) Menyediakan kesempatan pada siswa untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial (social participation).

Model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPS di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman satu kelompoknya. Selanjutnya di akhir pembelajaran, siswa diberi soal secara individu yang mencakup semua materi yang telah dibahas. Kunci model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran IPS adalah interpedensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar siswa dapat mengerjakan soal dengan tepat.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian yang dilakukan oleh Maria Kristiana yang dilaksanakan di SDN Dukuh KupangV / 534 Surabaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 32 siswa. Penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dasar pelaksanaan penelitian ini adalah perbaikan, baik terhadap proses maupun hasil. Perbaikan proses dilakukan dengan tindakan, yaitu memberikan perlakuan terhadap kelas terpilih di SD yang akan diteliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif sebagai upaya memperbaiki aktivitas guru dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas V SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya. ,maka dapat disimpulkan bahwa Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil persentase aktivitas siswa siklus I sebesar 61%, menjadi 76% pada siklus II, dan mencapai 89% di siklus III. Hasil tersebut sudah

sesuai dengan target yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$ dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama 3 siklus. Hal ini ditunjukkan bahwa observasi awal ketuntasan klasikal hasil belajar siswa hanya 43,75%, mengalami peningkatan di siklus I menjadi 59,38%, pada siklus II mencapai hasil 78,13%, dan siklus III mencapai hasil 93,75%. Hasil tes menunjukkan semakin meratanya siswa yang mencapai skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan ≥ 70 . Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesuai target yaitu $\geq 80\%$.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif tersebut menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik disekolah dasar, sehingga mendapatkan ketuntasan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan mutu hasil belajar Peserta didik di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif terjadi kenaikan. Siswa menjadi lebih semangat dan aktif saat proses pembelajaran.

Uraian peningkatan dapat dilihat dari setiap siklus. Pada siklus I aktivitas mengajar guru dan siswa berada pada kategori cukup mengalami peningkatan di siklus II menjadi baik. Dan pada siklus III siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I belum berhasil mencapai ketuntasan klasikal siswa yang ditentukan dan berada pada kategori kurang, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat, hal itu dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Dan hasil belajar pada siklus III siswa sudah melebihi ketuntasan yang ditetapkan pendidik.

Sehubung dengan kesimpulan

penelitian di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru, di antaranya dalam penggunaan model pembelajaran.
2. Guru kelas, agar dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran, karena model ini dapat memotivasi siswa untuk belajar, serta dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.
3. Siswa, penerapan model pembelajaran Kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan, dimana kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan yang terdapat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi demi penyempurnaan penelitian di masa-masa berikutnya.

REFERENCES

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2009). *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Evitasari, M. (2019). *Model Pembelajaran Contextstual Teaching And Learning (Ctl) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Di SDN TEGALOMBO I* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Fauziah, I. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku* (Penelitian Tindakan Kelas Pada Sub Tema Keragaman Suku Bansa dan Agama Di Negeriku Kelas IV SDN Bhinangkit Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2016/2017) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Hasanah, Z. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1-13.
- Hidayati, Mujinem, & Anwar Senen. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. (2010). *Coopertive Learning*. Bandung: Alfabeta
- Kristiana, M. (2014). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang V/534 Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Nasution, M. K. (2018). *Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa*. *Studia Didaktika*, 11(01), 9-16.
- Nazar, M. (2017). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe number head together (nht) pada mata pelajaran ips kelas iii mi miftahul falah Jakarta Selatan* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).
- Nur, G. D. L. (2014). *Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pengembangan Diri Di Smp Negeri 1 Panumbangan Ciamis* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Putra, M. T. F., Arianti, A., & Elbadiansyah, E. (2019). *Analisis Penerapan Model Dan Metode Pembelajaran Tepat Guna Pada Daerah 3t (Terdepan, Terpencil Dan Tertinggal) Di Kabupaten Mahakam Ulu*. *Sebatik*, 23(2), 317-323.
- Rahmawati, B. F., & Zidni, Z. (2019). *Identifikasi Permasalahan-Permasalahan dalam Pembelajaran IPS*. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Suprijono, Agus. 2006 . *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*.

PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DI PAUD

Inarotul Wahdiyah*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

* E-mail: inarotulwahdiyah02@mail.com

Abstrak

Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan kepada anak sejak usia dini, agar penanaman moral yang terkandung dalam pendidikan karakter tersebut bisa diterapkan dan menjadi pedoman hidup manusia. Metode yang digunakan dalam paper ini adalah studi literatur. Tujuan pendidikan karakter pula sebagai benteng pertahanan manusia untuk menghadapi tantangan teknologi dan perubahan zaman yang terus terjadi semakin cepat, selain itu pendidikan karakter juga ditujukan untuk anak bisa berperilaku yang baik dan melakukan hal positif serta bisamenghindari hal negative. Untuk mendukung pendidikan karakter pada anak usia dini, diperlukan metode ajar yang teapt dan bisa cepat dierima oleh anak, salah satunya menggunakan metode bermain. Metode bermain sendiri ada banyak macamnya, dari jenisnya dapat dibedakan menjadi 2 kegiatan yaitu: bermain aktif dan bermain pasif.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Metode Bermain.

Abstract

Character education is very important to be taught to children from an early age, so that the moral cultivation contained in character education can be applied and become a guideline for human life. The method used in this paper is the study of literature. The purpose of character education is also as a bulwark of human defense to face technological challenges and changing times that continue to occur faster, besides that character education is also intended for children to behave well and do positive things and can avoid negative things. To support character education in early childhood, a teapt teaching method is needed and can be quickly rhymed by children, one of which is using the play method. The method of playing itself there are many kinds, of its kind can be divided into 2 activities, namely: active play and passive play.

Keywords: Character Education, Early Childhood, Playing Methods

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter selalu menjadi pembahasan menarik dikalangan masyarakat umum. Hal ini dikarenakan terus meningkatnya angka kejahatan da pergaulan bebas dikalangan anak usia dini sampai usia remaja yang disebabkan kurangnya nilai pendidikan karakter sejak usia dini yang dimana itu menjadi tanggung jawab bersama dalam membentuk karakter seorang anak.

Pendidikan karakter sangat penting untuk dipelajari oleh anak sejak dini, agar penanaman moral yang terkandung dalam pendidikan karakter tersebut bisa diterapkan dan menjadi pedoman hidup manusia, serta menjadi pertahanan yang kuat dalam menghadapi dampak negative dari tantangan perkembangan zaman dan teknologi.

Membentuk karakter seorang anak

bukanlah hanya tugas orang tua saja, tetapi sekolah dan lingkungan menjadi sangat berpengaruh untuk membentuk seorang anak dengan karakter yang positif. Pada anak usia dini pendidikan karakter didukung dengan adanya program pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD sendiri didirikan untuk mempersiapkan anak didik melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, PAUD merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, komunikasi dan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian Osbon, White, dan Bloom (2004), di bidang Neurologi, "ditemukan fakta bahwa perkembangan kecerdasan anak mencapai 50 % pada usia 0-4 tahun, 80 % pada usia 4-8 tahun, dan 100 %

pada usia 8-18 tahun. Sedangkan pertumbuhan fisik anak usia 0 tahun mencapai 25 %, 6 tahun mencapai 90 %, dan 12 tahun mencapai 100 %." Sebab itu, usia anak sejak dini adalah waktu yang sangat pas bagi perkembangan hidup anak dikemudian hari.

Pendidikan kanak-kanak sejak dini menerima stimulasi bilang peluasan enam segi perputaran yang kedapatan hadirat kanak-kanak yang tergabung bagian dalam pembelajaran sekolah PAUD. Diantaranya segi yang bekerja kehendak peluasan yaitu segi etika dan ideal-ideal agama. Aspek etika menangkap hadirat segi acara keagamaan, ideal, dan sopan santun kanak-kanak. Karakter yang akan dibahas lebih hanyut dihubungkan pakai sopan santun kaum yang dikembangkan hadirat kanak-kanak sejak pagi-pagi agar bekerja kebiasaan yang menyelap hadirat gairah kanak-kanak. Dalam memberikan edukasi yang akan dikembangkan, diutamakan dalam hal sopan santun yang baik bekerja dengan garis besar kanak-kanak, digunakan petunjuk yang sesuai. Penyampaian peraturan yang cocok akan dapat mewujudkan orientasi seumpama sopan santun terhadap sopan santun yang akan ditanamkan. Karakter akan bekerja gairah kanak-kanak, jika bagian dalam penyampaiannya menyenangkan dan mencabar menjelang dipelajari bilang kanak-kanak, tunduk infak dugaan maupun hadirat penghijauan kelakuan laku.

Proses pendidikan yang sangat penting pada taraf hidup manusia adalah pada saat usia dini. Pengalaman yang didapatkan anak berasal dari lingkungan mencakup stimulasi yang dibentuk oleh individu di sekitarnya, dapat berpengaruh pada keaktifan anak yang akan datang. Oleh sebab itu dibutuhkan usaha yang dapat memnuhi fasilitas anak dalam pertumbuhannya berupa kegiatan pendidikan dan edukasi yang sesuai umur keperluan dan keinginan anak. Dalam rentang kehidupan rentang awal inilah pondasi berpokok keaktifan seorang individu dibangun. Kemampuan emosional, fisik, kognitif, sosial dan bahasa anak berkembang dengan cepat, sehingga masa ini disebut seperti pakai istilah "Golden Age" atau "Masa-Masa Emas" dalam kehidupan individu.

Agar kanak-kanak menggapai perkembangan yang optimal oleh karena itu

tata cara pembelajaran yang digunakan oleh pembimbing dan upaya bela alat peraga atau fasilitas yang bisa merabut ketertarikan dan ambisi belajar anak didik merupakan komponen yang berlaku terus dalam usaha edukasi. Dalam hal ini ketelitian tata cara, fasilitas dan ambisi yang tinggi akan meningkatkan ikhtiar pencapaian dan pengertian terhadap subjek edukasi tersebut.

Sebuah tempat pendidikan yang membentuk karakter anak disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Slogan "Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar" sebuah prinsip yang digunakan di PAUD. Dengan menerapkan metode bermain, anak-anak juga bisa sambil belajar.

Sebelumnya sudah banyak kajian tentang metode pembelajaran pada anak usia dini ini, beberapanya banyak membahas tentang bagaimana penerapan media pembelajaran permainan tradisional maupun dengan media puzzle. Tapi dalam hal ini membahas tentang bagaimana berbagai macam metode bermain tersebut dan pengaruhnya untuk membangun karakter anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai untuk pembahasan ini yaitu studi literatur. Penulis membuat topik apa saja yang akan dibahas dalam penelitian dengan mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan topik. Adapun beberapa referensi yang dipakai yaitu dari jurnal serta buku yang berkaitan dengan pendidikan karakter, metode bermain dan PAUD. Penulis melakukan analisa dari berbagai referensi tersebut untuk mengkaji pendidikan karakter pada anak usia dini dalam lingkup metode bermain yang digunakan oleh Pendidikan Usia dini (PAUD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENDIDIKAN KARAKTER

Kata budi pekerti sangat tidak asing didengar oleh kalangan umum. Dalam acara sehari-hari budi pekerti sangat tidak asing didengar oleh kalangan umum. Sudaryanti (2012) bagian dalam tesaurus draf tonjolan Indonesia, "budi pekerti diartikan seumpama peraturan-peraturan kejiwaan, akhlak, atau renungan

pekerti. Karakter juga bisa diartikan seumpama tabiat, yaitu karakter atau korenah yang selalu di bikin atau kebiasaan.” Dalam Slamet Suyanto (2012) “budi pekerti diartikan seumpama pandangan hidup-pandangan hidup, sikap, dan tata krama yang bisa berjawab oleh publik format, sebagai etis, demokratis, hormat, bertanggung jawab, bisa dipercaya, adil dan fair, kintil peduli, yang berpangkal terbit pandangan hidup-pandangan hidup kemasyarakatan, haluan negara, dan kewarganegaraan, pandangan hidup-pandangan hidup kultur bangsa, agama, dan bani yang berjawab oleh publik Indonesia secara format sehingga tidak memunculkan konflik. (Darmiyati Zuchdi, dkk.2015).”

Menurut Asmani dalam (Ary Kristiyani, 2014: 253-254) untuk nilai-nilai sila bisa dikelompokkan jadi lima nilai, yaitu:

Nilai karakter yang berkaitan dengan Tuhan, yaitu: perilaku individu diusahakan selalu berlandaskan pada nilai-nilai keimanan atau aliran agama, pikiran, dan perkataan.

Nilai karakter yang berkaitan dengan raga sendiri, serupa: jujur, bertanggung jawab, kehidupan sehat, patuh, kerja keras, yakin raga, berjiwa wirausaha, bergerak logis,swatantra.

Nilai karakter berkaitan dengan sesama, yaitu sadar akan kepunyaan dan tanggung jawab diri dan kelompok lain, mempelajari etika-etika sosial, mampu berempati dan belas kasihan untuk manusia lainnya.

Nilai karakter berkaitan dengan semesta, yaitu bergandengan dengan perhatian terhadap sosial dan semesta contohnya memelihara lingkungan serta tidak merusaknya.

Nilai kebangsaan, yaitu berkaitan dengan mencantumkan keefektifan bangsa dan negara di atas kepentingan individu dan kelompok. Nilai karakter serupa patriot dan menghargai keberagaman

Nana Prasetyo (2011: 8-14) menjelaskan bahwa “ada dua faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter, yaitu bawaan dari dalam diri anak dan pandangan anak terhadap dunia yang dimilikinya, seperti pengetahuan, pengalaman, prinsip-prinsip moral yang diterima, bimbingan, pengarahan dan interaksi (hubungan) orang tua anak”.

Tahap pendirian karakter dimulai dengan situasi diri orang tua serupa teladan yang mempunyai dampak sebagai menjadi pemimpin, panutan, dan diidolakan atau dicontoh anak-anak. Sifat serta kebiasaan orang tua sehari-hari menjadikan pelajaran karakter yang permanen berkelanjutan dalam petualangan umur anak.

Pendidikan karakter ini pada dasarnya dibentuk untuk menanamkan pemahaman tentang berperilaku baik sesuai dengan norma yang ada untuk mengetahui mana perilaku yang benar dan yang salah.

Menurut Rukiyanto mengatakan jika “perkembangan intelektual sudah seyogyanya diiringi dengan pendidikan karakter yang dilakukan sejak usia dini.” dikarenakan hadirat awalnya manusia tidak lebih semata-mata mempunyai bekal edukasi dalam perkara pemikir saja tetapi ia juga harus bisa edukasi dari aspek agama dan moralnya. Anak didik yang memadukan pelajaran susila dalam sepanjang hidupnya akan mempunyai kepribadian baik sehingga mempunyai kesetimbangan antara daya pikir pemikir dan daya pikir emosinya.

Pendidikan karakter yang diterapkan sejak kanak-kanak umur dini sapat menjadikan seorang individu yang mempunyai kebolehan untuk bisa menangani emosinya dengan baik sehingga menjadi orang yang lebih sedia untuk berlomba dengan tantangan di era depan.

METODE BERMAIN

Ada beberapa metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, Menurut penjelasan dari Depdikbud pada tahun 1998, Sabil Risaldy (2014: 30-32) serta Direktorat PAUD tahun 2001 menerangkan beberapa metode pembelajaran yang dapat dilakukan di antaranya yaitu:

1. Bercerita

Bercerita yaitu menceritakan atau membacakan cerita yang memiliki nilai-nilai pendidikan. Melalui cerita imajinasi anak dapat ditingkatkan. Bercerita dapat dibarengi dengan gambar maupun dalam bentuk lainnya seperti panggung boneka. Dalam bercerita penanaman pendidikan karakter yang diperoleh adalah gemar membaca serta meningkatnya rasa ingin

tahu anak didik. Cerita sebaiknya diberikan secara menarik dan membuka kesempatan bagi anak untuk bertanya dan memberikan tanggapan setelah cerita selesai. Cerita tersebut akan lebih bermanfaat jika dilaksanakan sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan anak.

2. Bernyanyi

Bernyanyi yaitu kegiatan yang melagukan pesan-pesan yang mengandung unsur edukasi. Dengan bernyanyi nilai pendidikan karakter yang terkandung yaitu seorang anak bisa terbawa kearah situasi yang sentimental seperti gembira dan sedih. Rasa estetika juga bisa timbul dalam diri anak dalam metode bernyanyi ini.

3. Berdarmawisata

Darmawisata yaitu melakukan kunjungan secara lanjut ke berbagai obyek-objek yang sepikiran dengan bahan kesibukan yang sedang dikaji di lingkungan perkembangan anak. Kegiatan itu dilakukan di bagian luar ruangan terutama untuk, mendengar, melihat, merasakan, mengalami langsung berbagai suasana atau kejadian dilingkungannya. Hal ini bisa diwujudkan sela lain melewati darmawisata ke pasar, sawah, pantai, kebun, dan lainnya.

4. Bermain Peran

Bermain peran yaitu pertunjukan yang dilakukan untuk menyandang tokoh, benda, dan peran terbatas seputar anak. Bermain peran adalah agenda mengikuti perilaku individu lainnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kegemaran kanak-kanak kepada menggandakan akan terlampiaskan serta bisa meluaskan daya khayal (imajinasi) dan pendalaman terhadap sosok agenda yang dilaksanakan.

5. Peragaan/Demonstrasi.

Peragaan merupakan agenda dimana kekuatan tutor/pembimbing menyerahkan contoh lebih dulu, nanti ditirukan anak-anak. Peragaan ini sepikiran kepada membimbing kemahiran dan yang berkeinginan contoh yang benar.

6. Pemberian Tugas

Pemberian tugas adalah metode yang menyerahkan peluang untuk kanak-kanak menjelang melaksanakan tugas berlandaskan instruksi langsung yang telah dipersiapkan sehingga kanak-kanak bisa menempuh secara konkret dan melakukan penugasan dengan tuntas. Tugas bisa diberikan secara berbau ataupun individual.

7. Latihan

Kegiatan yang dilakukan agar melatih anak untuk bisa menguasai kemampuan psikomotorik yang menuntut koordinasi antara otak dan otot-otot mata disebut latihan. Latihan diberikan tepat dengan langkah-langkah secara bertahap.

Dari berbagai metode edukasi anak usia dini, metode bermain lebih sering digunakan oleh pendidik karena selain membuat kondisi ruang kelas yang menjadi aktif, metode ini juga terbukti memberikan dampak pembentukan karakter anak dan peningkatan kecerdasan anak yang cukup signifikan. Dimana saat bermain anak bisa langsung mempraktekan apa yang ia pelajari dan dapat menerapkan pendidikan karakter yang sudah dipelajari. Metode ini menjadi salah satu metode yang membantu para pendidik dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini.

Ada dua tipe dan jenis kegiatan bermain anak usia dini, yaitu:

A. Bermain Aktif

Anak melakukan kegiatan gerakan yang berkaitan dengan segala anggota badannya dalam bermain aktif. Adapun jenis permainan yang dapat dilakukan diantaranya:

1. *Tactile Play*

Kegiatan bermain yang memperkuat kemahiran jari jemari kanak-kanak turut membantu kanak-kanak mendeteksi bumi sekitarnya melalui perlengkapan perabaan dan penglihatannya. Pendidikan karakter yang tertuang dalam permainan ini adalah seorang anak dibiarkan mengembangkan kreatifitasnya dalam mengenal bentuk serta sentuhan ketika bermain *Tactile Play*, selain kreatifitas pendidikan karakter yang ada pada permainan ini adalah

seorang anak akan lebih peka terhadap lingkungannya, anak akan semakin mengenal berbagai bentuk dan zat pada benda-benda *Tactile Play*.

2. *Functional Play*

Bermain Fungsional/*Functional Play* adalah “kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.” (Charlotte Buhler). Dalam permainan ini pendidikan karakter yang terkandung yaitu bersahabat dan komunikatif, rasa tanggung jawab, dan disiplin. Dalam permainan ini seorang anak usia dini sudah bisa berinteraksi dengan orang lain dan mampu melakukan uji coba dengan bahan-bahan disekitar dan mampu mematuhi peraturan dalam sebuah permainan.

3. *Constructive Play*

Permainan ini mengatas utamakan anak agar dapat membentuk atau membangun sebuah bangunan dengan media balok, lego dan lainnya. Dengan cara seperti ini anak dapat mengembangkan aspek kognitif (memperhatikan dan membentuknya), motorik (koordinasi antara mata dan tangan), sosial emosional (dengan telaten dan sabar). Dalam permainan ini pendidikan karakter yang terkandung yaitu seorang anak diajarkan untuk kreatif dalam menyusun bentuk bangunan dengan media yang ada tersebut.

4. *Creative Play*

Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri. Penilaian karakter yang terkandung dalam permainan ini yaitu meningkatkan rasa kreatifitas dan rasa ingin tahu anak didik.

5. *Symbolic /Dramatic Play*

Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu dan berinteraksi dengan orang lain. contohnya dalam bermain peran tentang bagaimana cara adab berbicara kepada orang tua. Pada permainan ini pendidikan karakter yang terkandung yaitu bersahabat dan komunikatif, mandiri, toleransi dsb.

6. *Play Games*

Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/ persaingan. Pada permainan karakter ini hal yang bisa di pelajari yaitu sikap jujur, disiplin, kerja keras dan menghargai prestasi orang lain saat seorang anak tidak mendapatkan predikat juara.

B. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak merembet berlebihan aktivitas badan kanak-kanak, tetapi semata-mata merembet separuh indera saja terutama pendengaran dan penglihatan.

Receptive Play adalah salah satu contoh permainan dalam bermain pasif, yaitu permainan kanak-kanak yang dapat meyakini kesan-kesan yang membentuk dirinya sendiri bekerja aktif (bukan tubuh yang aktif) menelusuri mendengarkan dan mengerti apa yang di dengar dan dilihat. Pada permainan ini sikap dasar keingin tahu yang tinggi berperan salah satu pendidikan karakter yang ada

PENUTUP

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan karakter pada anak usia dini sangat diutamakan, karena sifat dan sikap anak dapat dinilai dari seberapa dalam ia memahami pendidikan karakter itu. Tujuan pendidikan karakter pula sebagai benteng pertahanan manusia untuk menghadapi tantangan teknologi dan perubahan zaman yang terus terjadi semakin cepat, selain itu pendidikan karakter juga ditujukan untuk anak bisa berperilaku yang baik dan melakukan hal positif serta bisamenghindari hal negative. Untuk mendukung pendidikan karakter pada anak usia dini, diperlukan metode ajar yang tepat dan bisa cepat diterima oleh anak, salah satunya menggunakan metode bermain. Metode bermain sendiri ada banyak macamnya, dari jenisnya dapat dibedakan menjadi 2 kegiatan yaitu: bermain aktif dan bermain pasif.

Bermain aktif ini memiliki banyak permainan yang mendukung pendidikan karakter anak diantaranya yaitu: (1). *Tactile*

Play yaitu: pendidikan karakter yang ada pada permainan ini adalah seorang anak akan lebih peka terhadap lingkungannya, anak akan semakin mengenal berbagai bentuk dan zat pada benda-benda *Tactile Play* serta dapat mengembangkan kreatifitas anak.(2). *Functional play*, dalam permainan ini pendidikan karakter yang terkandung yaitu bersahabat dan komunikatif, rasa tanggung jawab, dan disiplin. (3). *Constructive Play*, pendidikan karakter yang terkandung yaitu seorang anak diajarkan untuk kreatif dalam menyusun bentuk bangunan dengan media yang ada tersebut. (4). *Creative Play*, Penilaian karakter yang terkandung dalam permainan ini yaitu meningkatkan rasa kreatifitas dan rasa ingin tahu anak didik.

(5). *Symbolic /Dramatic Play*, pendidikan karakter yang terkandung yaitu bersahabat dan komunikatif, mandiri, toleransi dsb. (6). *Play Games*, permainan karakter ini hal yang bisa di pelajari yaitu sikap jujur, disiplin, kerja keras dan menghargai prestasi.

Untuk bermain pasif sendiri penilaian pendidikan karakter yang terdapat dalam permainnya yaitu keingin tahuan yang tinggi. biasanya permainan yang dilakukan yaitu *Receptive Play*.

REFERENCES

- Anita, A., Risyak, B., & Surahman, M. (2015). *Implementasi bermain balok unit dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 1(6).
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Anggraini, R. (2017). *Upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TK Mutiara Bangsaku Langkapura Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). *Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun*. JECED: Journal of Early
- Ary Kristiyani. 2014. Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Bahasa Di PG-TPA Alam Uswatun Khasanah Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun IV, Nomor 3 Oktober 2014.
- Badiah, U. K. R., Elshap, D. S., AlbidayahCangkorah, R. A., No, J. R. B., & Siliwangi, I. K. I. P. (2018). *PENINGKATAN KECERDASAN SPIRITUAL MELALUI METODE ROLE PLAYING UNTUK ANAK USIA DINI*. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 37-41.
- Badiah, U. K. R., Elshap, D. S., AlbidayahCangkorah, R. A., No, J. R. B., & Siliwangi, I. K. I. P. (2018). *PENINGKATAN KECERDASAN SPIRITUAL MELALUI METODE ROLE PLAYING UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Carmanah, C., & Juherna, E. (2017). *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus*. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 34-50.
- CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 37-41.
- Darmawan, D., Sasmita, K., Rosmilawati, I., & Hidayatullah, H. Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah-Komunitas Pada Satuan Pendidikan Nonformal. In *Prosiding Seminar Nasional & Temu Kolegial Jurusan PLS Se-Indonesia* (pp. 10-16).
- Darmiyati Zuchdi, dkk. 2015. *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press
- Hidayah, A. N. (2013). *Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 85-108.
- Haryati, N. A., & Sundari, S. H. (2013). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Out Bond Di Kelompok Bermain Putra Bangsa Pasungan, Ceper, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.
- Haryani, C., Wadin, W., & Sofino, S. (2014). *Penerapan metode bermain dengan media playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak usia dini (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu)*.
- Junaidi, S., & Nugroho, I. H. (2014). *Permainan Tradisional "Betengan" sebagai Metode Permainan untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(1).
- Juniarti, F., Jumiatin, D., & Ariyanto, A. A. (2019). *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di RA Al Hidayah Bandung*. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(5), 1-6.
- Khamidah, K. (2012). *Meningkatkan Kecerdasan*

- Kinestetik Melalui Permainan Menangkap Bola Memantul Pada Anak Kelompok B TK ABA Sajen 1 Tahun Ajaran 2011/2012 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).*
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82-89.
- Mas'udah, K. (2021). *IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN SPIRITUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. Al-Athfal*, 1(01), 77-102.
- Mudita, K. E., Suarni, N. K., Tirtayani, L. A., & Psi, S. (2016). *PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA PUZZLE GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK KELOMPOK B SEMESTER I DI PAUD PRADNYA PARAMITA PENARUNGAN SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2016/2017. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3).
- Maryatun, I. B. (2016). Peran pendidik PAUD dalam membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Nana Prasetyo. 2011. *Seri Bacaan Orang Tua: Membangun Karakter Anak Usia Dini. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Nurdiani, Y. (2013). *Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85-93.
- Rocmah, L. I. (2016). *Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Bermain Messy Play terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 47-56.
- Saleh, S. M., & Sugito, S. (2015). *Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati. JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(1), 85-93.
- Slamet Suyanto. 2012. Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 1, Edisi 1 Juni 2012
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). *Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofaldi, N. (2017). *Metode Pembelajaran yang Digunakan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44-62.
- Suci, P., Tjipto, P., & Budi, J. (Eds.). (2013). Implementasi penggunaan simulasi pHET dan KIT sederhana untuk mengajarkan keterampilan psikomotor siswa. , *Prosiding Seminar Nasional IPA IV* . Semarang: Program Studi Pendidikan IPA S1 FMIPA UNNES.
- Sudaryanti. 2012. Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 1, Edisi 1 Juni 2012.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 212-220.
- Zaini, A. (2015). *Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.

PRODUK MASKER WAJAH BERBASIS ETNOSAINS SEBAGAI BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA

Ira Oktavia^{1*}, Asiyah², Ahmad Walid³

¹Mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu

²Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu

³ Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu

* E-mail: Oktaviaira93@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan daya tarik dan minat siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang bisa dikaitkan dalam pembelajaran yang akan menarik minat siswa adalah menggunakan media pembelajaran berupa masker wajah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa masker wajah berbasis Etnosains serta untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Model R&D yang akan digunakan adalah 4D oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*disemminate*). Hasil penelitian yang didapat pada penelitian ini yaitu persentase ahli materi 83%, ahli bahasa 92% dan ahli media 85% (kategori sangat layak). Sedangkan uji respon siswa dilakukan terhadap 10 orang siswa kelas VIII memperoleh presentase 90,2% dan 2 guru IPA di SMP Negeri 13 Bengkulu Utara dengan persentase 90% kategori sangat layak.

Kata kunci: Etnosains, Masker Wajah, Pengembangan, Sistem Ekskresi.

Abstract

Interesting learning was learning that is able to grow the attractiveness and interest of students in learning. One of the media that can be linked in learning that will attract students' interest is the use of learning media in the form of face masks. This study aims to develop learning media in the form of ethnoscience-based face masks and to determine the practicality of the developed media. The method used in this research is the research and development method of Research and Development. The R&D model that would be used is 4D by Thiagarajan. This model consists of 4 stages of development, namely defining, designing, developing, and disseminating. The results obtained in this study are the percentage of material experts 83%, linguists 92% and media experts 85% (very feasible category). Meanwhile, the student response test was conducted on 10 students of class VIII who obtained a percentage of 90.2% and 2 science teachers at SMP Negeri 13 Bengkulu Utara with a percentage of 90% in the very appropriate category.

Keywords: Ethnoscience, Face Masks, Development, Excretory System.

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini dunia kecantikan sering dibicarakan dan pada akhirnya bermunculan alat-alat kecantikan yang biasa dikenal dengan alat-alat make up atau kosmetik. Kosmetik berasal dari kata Yunani "*kosmein*" artinya berhias. Kosmetik digunakan secara luas baik untuk kecantikan maupun untuk kesehatan. Kosmetik sudah dikenal sejak zaman 3500 tahun SM di Mesir. Hal ini dapat diketahui

melalui naskah kuno yang ditulis dalam papyrus atau yang dipahat pada dinding-dinding piramida mengenai tentang bahan-bahan pembuatan kosmetik baik itu berasal dari bahan alami yang terdiri dari tumbuh-tumbuhan, hewan maupun bahan alami lainnya misalnya tanah liat, lumpur, arang, batu bara, bahkan pasir dan sinar matahari. (Ayu, 2017)

Pengetahuan kosmetik tersebut kemudian menyebar keseluruh penjuru dunia

melalui jalur komunikasi yang terjadi dalam kegiatan perdagangan, agama, kebudayaan, politik, dan militer. Tidak dapat disangkal lagi bahwa produk kosmetik sangat diperlukan oleh manusia, baik laki-laki maupun perempuan. Kosmetik selain untuk mempercantik juga melindungi kulit dari pengaruh cuaca atau serangga serta untuk tujuan ritual keagamaan. (Surtiningsih, 2018).

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amelia Putri yang menyatakan bahwa sebanyak 195 orang yang terdiri dari responden diantara 187 perempuan dan 8 orang laki-laki memakai kosmetik. Maka dari itu media masker wajah sekarang bisa dijadikan dan dikembangkan sebagai media ajar untuk pembelajaran. (Putri, 2018)

Melayanti dan dwiyanti dalam jurnalnya menyebutkan bahwa Masker wajah merupakan kosmetik yang digunakan untuk merawat kondisi wajah seseorang agar tetap sehat serta penggunaannya dapat mengatasi masalah-masalah kulit wajah seperti jerawat. Masker wajah ternyata dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, Khususnya pada materi Sistem Ekskresi. Pada materi ini siswa dapat memahami bagaimana kegunaan masker wajah dalam menjaga dan merawat kulit, dari penerapan praktikum pembuatan masker wajah siswa jadi memahami bahwa dalam menjaga system ekskresi khususnya siswa bisa menggunakan bahan alami yang ada di lingkungan sekitar. (Purwaka, 2018)

Dengan adanya praktikum ini maka siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan dengan begitu siswa akan lebih memahami tujuan dan materi pembelajaran dengan baik. Praktikum ini juga nanti tujuannya untuk meningkatkan jiwa konservasi siswa, karena siswa akan paham bahwa bahan yang mereka gunakan untuk membuat masker wajah tersebut merupakan bahan yang berasal dari alam dan sudah hampir punah keberadaannya, untuk itu siswa akan mengerti dan memahami bahwa tumbuhan tersebut harus dilestarikan dan tidak boleh di ambil dan digunakan secara

berlebihan. (Yokri, V., 2020)

Dalam pembelajaran IPA lingkungan menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan IPA merupakan pembelajaran yang tidak luput dari lingkungan. Sebagaimana yang telah dicantumkan pada Kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan budaya. Kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi dan seni yang dapat membangun rasa ingin tahu dan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan secara tepat. Kenyataannya pembelajaran sains disekolah kurang memperhatikan budaya lokal yang berkembang di masyarakat, karena keterbatasan guru dalam mengkaitkan konsep, proses dan aplikasinya terhadap pelestarian nilai-nilai kebudayaan disosialisasikan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. (Sudarman, 2015)

Menggunakan media sebagai alat bantu akan lebih efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi yang berisi materi pelajaran. Seperti yang diketahui bahwa media pembelajaran membuat peserta didik menjadi antusias dan semangat dalam belajar hal ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukannya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu topik materi pelajaran, salah satunya dengan menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains. (Hidayah, 2017)

Etnosains adalah cabang pengkajian budaya yang berusaha memahami bagaimana manusia memahami alam mereka. Manusia biasanya memiliki ideologi dan falsafah hidup yang mempengaruhi mereka salah satu bentuk etnografi baru (*the new ethnography*). (Purwaka, 2018). Etnosains merupakan salah satu terobosan baru dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Kata *etnoscience* (etnosains) berasal dari kata *ethno* (bahasa Yunani) yang berarti bangsa, dan *scientia* (bahasa Latin) artinya pengetahuan. Etnosains

merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu komunitas budaya, kemudian ilmu ini mempelajari atau mengkaji sistem pengetahuan tipe-tipe kognitif budaya tertentu. Penekanan pada pengetahuan asli dan khas dari suatu komunitas budaya. (Yuliana, 2017)

Penelitian Pengembangan Produk Masker Wajah Berbasis Etnosains Sebagai Media Ajar Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia penting dilakukan mengingat masih kurangnya daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan pada penelitian awal yang dilakukan di salah satu SMP Negeri Bengkulu Utara yang didapat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung sebagian anak tidak merespon apa yang dijelaskan guru, siswa sering mengantuk dikelas, kadang juga melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti keluar masuk kelas. Proses belajar mengajar yang monoton berakibat pada kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran dan besar kemungkinan hal ini juga akan berakibat pada hasil belajar siswa.

Selain itu berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang berjudul: media ajar untuk inovasi pembuatan masker wajah dari bahan dasar wortel dan beras untuk semua jenis kulit. Hasil penelitiannya diperoleh bahwa untuk mengetahui kelayakan media ajar masker wajah dari bahan dasar wortel dan beras untuk semua jenis kulit pada mahasiswa fakultas teknik Universitas Makasar jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga dalam bidang kecantikan. (Nadya, 2019). Dalam penelitian ini membahas tentang media ajar masker wajah tetapi metode penelitiannya berbeda, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif sedangkan penelitian saya menggunakan model pengembangan dan *Research and Development* (R&D) yaitu 4D. Peneliti lebih menekankan pada pengembangan media ajar masker wajah berbasis etnosains untuk meningkatkan jiwa konservasi sedangkan penelitian ini hanya menganalisis kelayakan media ajar masker wajah untuk inovasi pembuatannya pada semua jenis kulit.

Kemudian penelitian yang berjudul:

pengembangan media ajar pada pengaruh masker wortel terhadap kecerahan kulit wajah. Hasil penelitiannya diperoleh bahwa bahan yang digunakan wortel dan madu dengan komposisi 6 gr : 6 ml (1:1) dan wortel yang digunakan jenis imperator, wortel lokal berumbi sedang dengan bentuk memanjang seperti kerucut dan ujung memanjang (Ayu, 2017). Penelitian ini membahas tentang media ajar masker wajah tetapi metode penelitiannya berbeda, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif sedangkan penelitian saya menggunakan model pengembangan dan *Research and Development* (R&D) yaitu 4D. Selain itu penelitian ini hanya melihat bagaimana pengaruh masker wajah wortel terhadap kecerahan kulit wajah sedangkan peneliti lebih menekankan pada pengembangan media ajarnya melalui masker wajah berbasis etnosains untuk meningkatkan jiwa konservasi siswa tidak hanya berfokus pada produknya saja tetapi dengan media ajarnya juga.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Jenis penelitian yang dipakai merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model R&D yang akan digunakan adalah 4D oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disemminate*) (Kurniawan, 2017). Penelitian pengembangan ini dengan menggunakan pendekatan R&D dengan instrumen yang digunakan angket dan tes. Data yang diperoleh dari instrumen tes di analisis secara kuantitatif, dan instrumen angket dianalisis secara kualitatif. (Sugiono, 2017).

Prosedur penelitian pada metode ini yaitu langkah pertama peneliti melakukan analisis data awal baik secara studi literatur maupun observasi langsung ke sekolah. Selanjutnya setelah permasalahan di temukan langkah selanjutnya pengembangan prototipe, langkah awal dalam prosedur ini yaitu

pemilihan media ajar yang digunakan. Media yang dipilih pada penelitian ini yaitu masker wajah berbasis etnosains sebagai bahan ajar pada materi sistem ekskresi. Selanjutnya pemilihan format atau desain, hal ini memuat rancangan atau gambaran prosedur pembuatan produk. Desain harus sesuai dengan materi yang dipilih.(Boone, Jr., Harry.N, 2012)

Tahap selanjutnya pengembangan, tahap pengembangan terdiri dari tahap validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh dosen dan juga guru, validasi ini bertujuan untuk melakukan penilaian terhadap produk baik dari segi materi, desain ataupun bahasa yang digunakan pada prosedur pembuatan masker wajah. Setelah tahap validasi, berikutnya revisi produk. Dari hasil validasi ahli didapat beberapa saran perbaikan yang nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan produk agar lebih baik. Selanjutnya hasil revisi produk dilakukan uji coba dengan melibatkan 2 orang guru mata pelajaran IPA dan beberapa siswa yang dapat mewakili populasi produk, dan tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu revisi produk dari hasil uji coba produk (Ariningtyas, 2017). Pengumpulan data, pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi, angket kelayakan desain, ahli bahasa dan ahli materi dan angket siswa dan guru. (Khusniati, 2017)

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3,4 dan 5. Skala likert mempunyai empat atau lebih butirbutir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku.(Budiaji, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa masker wajah berbasis etnosains pada materi sistem ekskresi

manusia. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan dan uji coba serta validasi dari beberapa ahli. Adapun hasil dari penelitian yaitu sebagai berikut:

Tahap Pengembangan Produk

a. Define (Mendefinisikan)

Pengembangan produk dilakukan dengan 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tahap pendefinisian dilakukan dengan analisis kebutuhan awal yang dilakukan di SMP Negeri 13 Bengkulu Utara. Responden dalam penelitian ini yaitu guru IPA dan siswa kelas VIII. Analisis kebutuhan ini dilakukan menggunakan angket yang melibatkan guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Bengkulu Utara. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek Yang Ingin Diketahui	Hasil Analisa Kebutuhan Guru
1.	Penggunaan sumber belajar materi sistem ekskresi manusia	Responden memiliki buku pendukung lain, responden guru belum memiliki produk media ajar yang bermuatan sistem ekskresi manusia. buku pegangan yang dimiliki kurang menarik dan monoton, terlalu instan sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak berminat dalam pembelajaran. Responden guru juga menyatakan tidak menggunakan alternatif produk media ajar untuk mengatasi permasalahan

	tersebut.
2.	<p>Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada materi sistem ekskresi manusia</p> <p>Responden guru menyatakan belum pernah mengajarkan materi sistem ekskresi manusia dengan mengaitkan etnosains, melainkan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dengan bantuan buku paket IPA terpadu.</p>
3.	<p>Kebutuhan akan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar</p> <p>Guru membutuhkan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar yang menarik agar siswa merasa tertarik dan senang dalam mempelajari materi sistem ekskresi manusia. Produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar ini agar dapat membantu siswa memahami konsep IPA, membantu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk melatih kemampuan dalam mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.</p>

(Sumber: Angket Analisis Kebutuhan Guru, 2022)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi sistem ekskresi manusia sehingga siswa tidak berminat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran, hal ini salah satunya disebabkan oleh tidak adanya eksperimen/praktikum yang dilakukan oleh guru dan siswa, dan juga belum

maksimalnya penggunaan media pembelajaran dikelas. Selain itu banyak siswa yang belum mengetahui produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar yang bisa membantu siswa agar senang, termotivasi, dan bersemangat dalam pembelajaran sistem ekskresi manusia.

b. *Desain* (Perancangan)

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah perencanaan pengembangan media pembelajaran materi sistem ekskresi manusia berupa produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia. Proses pembuatan media pembelajaran berupa produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia. Ini melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama pemilihan bahan ajar, bahan-bahan yang digunakan dalam sub pokok bahasan dikumpul dari berbagai sumber, mulai dari buku, internet dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut yaitu materi, gambar dan fenomena sains.

Tahap kedua pemilihan format, Desain pertama yang dilakukan yaitu membuat konsep, cover dan gambar yang berkaitan dengan materi serta berbasis etnosains. Bagian depan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar dilengkapi dengan konsep desain sampul yang kreatif dan menarik, gambar yang disajikan sangat jelas dan menarik, bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dibaca, dan bagian belakang produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar dilengkapi dengan petunjuk pemakaian, manfaat dari produk masker wajah berbasis etnosains.

Tahap ketiga rancangan awal, berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh rancangan perangkat pembelajaran yaitu produk masker berbasis etnosains sebagai media ajar.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan kepada validator yang merupakan dosen ahli dibidangnya masing-masing, dengan menggunakan lembar validasi yang telah disiapkan.

1. Ahli materi yaitu dari dosen UIN Kota Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan Tadris bapak Erik Perdana Putra, M.Pd.
2. Ahli media yaitu dari dosen UIN Kota Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan Tadris ibu Naintyn Novitasari, M.Pd.
3. Ahli bahasa bahasa yaitu dari dosen UIN Kota Bengkulu Fakultas Tarbiyah dan Tadris ibu Risti Novitasari, M.Si.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 14 Februari 2022 di Ruang Pasca Sarjana UIN Bengkulu untuk Validasi Materi dari Dosen Biologi yaitu Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd. Hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

Nama Ahli	Jumlah Hasil Respon	Presentase
Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd.	50	83%

(Sumber: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi)

Dari hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa media pembelajaran produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia mendapatkan kategori layak dari ahli materi dengan presentase 83%. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu :

Tabel 3 Saran Perbaikan Materi

Ahli Materi	Saran
Erik Perdana Putra, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. kesalahan minor dalam hal penulisan perbaikan dan cek kembali. 2. Sudah layak digunakan dilapangan.

(Sumber : Analisis Hasil Angket Validasi Ahli Materi)

Dari hasil validasi diatas produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar dapat digunakan untuk media pembantu praktikum dengan skor 83% kategori sangat baik berdasarkan hasil validasi materi dan layak digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulyanti Suraimah Hani, dengan skor 96,3% kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori nilai kurang baik, cukup baik, dan sangat baik. (Suraimah, 2017)

b) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Proses validasi bahasa yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2022 di Ruang Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) UINFAS Bengkulu untuk validator materi dari Dosen Bahasa yaitu ibu Risti Novitasari, M.Si. Berikut adalah tabel hasil validasi bahasa sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Bahasa

Nama Ahli	Jumlah Hasil Respon	Presentase
Ibu Risti Novitasari,	65	92%

M.Si.

(Sumber : Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa)

Berdasarkan hasil validasi di atas didapat hasil 92% dengan kriteria sangat baik, sehingga dari hasil itu mengacu pada tabel saran oleh validator pada materi sistem ekskresi manusia. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu:

Tabel. 5 Saran Perbaikan Bahasa Ahli Saran

Ahli	Saran
Risti Novitasari, M.Si	Perbaiki sesuai saran yang telah disampaikan jika perlu

(Sumber : Analisis Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa)

Dari hasil validasi diatas diperoleh hasil 92% bahwa bahasa produk masker wajah berbasis etnosains dapat digunakan untuk media pembantu praktikum dan layak digunakan semua ejaan baik bahasa yang digunakan sudah sangat baik. Sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Novian Purnomo Dkk, diperoleh hasil uji isi adalah sebesar 90,83 % dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan untuk membantu proses pembelajaran. (Purnomo, 2021)

c) Hasil Validasi Ahli Media

Proses validasi media dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022 di Ruang LPPM UIN Bengkulu. Produk ini menghasilkan produk masker wajah berbasis etnosains yang divalidasi oleh ibu Naintyn Novitasari, M.Pd. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Media

Nama Ahli	Jumlah Hasil	persentase
Naintyn Novitasari,	51	85%

M.Pd.

(Sumber : Analisis Hasil Validasi Ahli media)

Dapat diketahui hasil dari validator media ajar produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media pembelajaran IPA pada Materi Sistem Ekskresi Manusia diperoleh hasil 85%. Sehingga dari hasil mengacu pada tabel saran oleh validator pada materi Sistem Ekskresi Manusia. Berikut adalah beberapa saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu:

Tabel. 7 Saran Perbaikan Dari Ahli Media

Ahli	Saran
Naintyn M.Pd	Novitasari, Perbaiki gambar dari produk masker wajah berbasis etnosains yang lebih baik lagi

(Sumber : Analisis Hasil Angket Validasi Ahli media)

Menurut validator media yang, produk masker wajah berbasis etnosains yang dibuat sudah baik dengan penjelasan mekanisme cara penggunaan produk masker wajah berbasis etnosains oleh peneliti, Menurut Fitriah dkk pendukung pembelajaran yang baik adalah dengan batuan alat peraga karena alat peraga merupakan media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. ((Utami, 2020). Berdasarkan hasil uji validasi produk masker wajah berbasis etnosains memperoleh hasil layak digunakan di lapangan, dengan kriteria penilaian cukup, baik, dan sangat baik.

Hasil Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk yang dibuat, uji lapangan dilakukan menggunakan angket kelayakan, angket tanggapan guru terhadap kepraktisan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar dan respon siswa. Angket kepraktisan dilakukan dengan melibatkan dua orang guru IPA SMPN 13 Bengkulu Utara. Uji coba terbatas atau uji coba skala kecil melibatkan 10 orang siswa kelas VIII SMPN 13

Bengkulu Utara dengan menggunakan angket respon siswa yang didapat hasil sebagai berikut :

Tabel. 8 Data Kelayakan Hasil Respon Siswa

No	Nama Responden Siswa	Jumlah Skor
1.	Cerli Narcelina	44
2.	Abelio Adha Vinuche	47
3.	Erik Sandia	44
4.	Bustaman Ramadani	45
5.	Jhonson. S	46
6.	Celsi Romalili Br. Manurung	49
7.	Intan Permata Sari	47
8.	Cindy Claudya C. Laoly	47
9.	Arel Aleski	45
10.	Farel Pratama	47
Jumlah		461

(Sumber: Analisis Data Hasil Respon Siswa)

Data Angket Respon guru IPA SMPN 13 Bengkulu Utara terhadap produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia didapat hasil berikut ini:

Tabel 9 Data Respon Guru IPA

No	Nama Responden Guru	Jumlah Skor
1.	Eka Yulia Maryanti S.Pd	45
2.	Endang Monica S.Pd	45
Jumlah		90

1.	Eka Yulia Maryanti S.Pd	45
2.	Endang Monica S.Pd	45
Jumlah		90

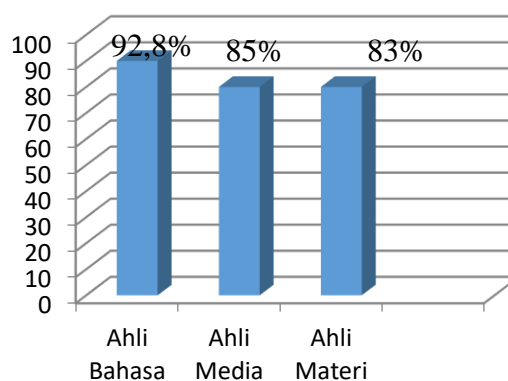
(Sumber: Analisis Data Respon Guru IPA)

Berdasarkan pada tabel diatas menyatakan bahwa respon guru dan peserta didik terhadap produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem ekskresi manusia dengan presentase guru 90% dan presentase peserta didik 92,2% tergolong dalam kategori "sangat praktis". Pada proses pembelajaran bisa menggunakan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains ini sebagai alternatif pendukung proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Uji coba produk masker wajah berbasis etnosains ini untuk mengetahui kelayakan produk masker wajah. Kelayakan dilakukan agar sebelum produk di ujicobakan di lapangan produk sudah layak berdasarkan penilaian dari ahli. Produk dikatakan layak apabila sudah mendapatkan hasil validasi dari validator ahli. Validator ahli antara lain ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. hasil validasi ahli, ahli bahasa, dan ahli media maka secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram berikut:

Hasil Validasi



Gambar. 1 Hasil Validasi Ahli

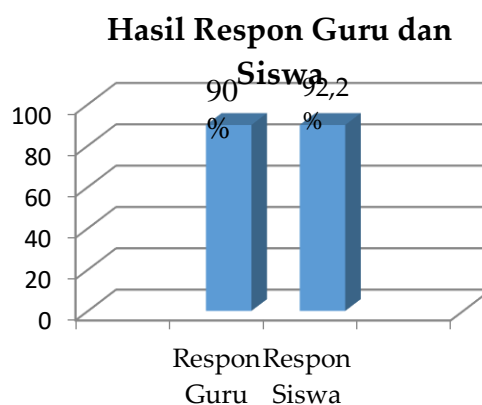
Data hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dari respon uji validasi materi diperoleh sebesar 83% dengan kriteria

sangat layak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widyaloka Kusumasari Dkk, diperoleh hasil validasi materi sebesar 3,45 dari 4 dengan skor rata-rata yang didapatkan dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan skor tersebut peneliti menyimpulkan dari hasil uji validasi materi menunjukkan materi buku petunjuk telah teruji dan sangat layak untuk digunakan sebagai pendukung penggunaan produk masker wajah berbasis etnosains saat praktikum. (Widyaloka, 2021)

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis perhitungan yang dilakukan oleh peneliti mengenai uji validasi bahasa indonesia diperoleh hasil sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Novian Purnomo Dkk, diperoleh hasil uji isi adalah sebesar 90,83 % dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa bahasa yang digunakan pada produk masker wajah berbasis etnosains petunjuk praktikum berdasarkan hasil validasi tersebut sudah baik dan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia. (Purnomo, 2021)

Dari hasil perhitungan respon uji validasi media diperoleh skor sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novian Purnomo Dkk diperoleh hasil 4.0 dengan kriteria sangat layak, menunjukkan bahwa produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti tersebut untuk kelayakan media termasuk kriteria sangat valid. Berdasarkan penelitian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil uji validasi media yang diperoleh pada penelitian ini dikategorikan sangat baik dan layak untuk di uji cobakan dengan siswa. (Purnomo, 2021)

Sedangkan untuk uji kepraktisan yang dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa didapat hasil sebagaimana pada gambar berikut ini:



Gambar 2 Hasil Uji Kepraktisan

Dari hasil uji kepraktisan diperoleh respon guru sebesar 90%. Hasil ini juga diperkuat dengan penelitian Bintiningtiyas dan lufti, media pengembangan dikatakan praktis apabila persentase mencapai rentang 61-80% dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil uji coba produk dengan menggunakan angket respon siswa terhadap produk masker wajah berbasis etnosains, maka dapat disimpulkan bahwa produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia yang dikembangkan sangat praktis dengan total nilai 92,2%. (Ningsih, 2016)

PENUTUP

Produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia dilakukan dengan metode pengembangan 4D yang terdiri dari define (pendefinisian), design (perencanaan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). yang mana produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar yang di desain oleh peneliti ini patut dipergunakan saat praktikum pelajaran IPA dengan materi sistem ekskresi manusia pada siswa kelas VIII SMP N 13 Bengkulu Utara.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 dosen Universitas Islam Negeri Bengkulu yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menguji kelayakan desain produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar pada materi sistem ekskresi manusia untuk Siswa Kelas VIII yang dikembangkan setelah

melakukan revisi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan persentase ahli materi 83%, ahli bahasa 92% dan ahli media 85% (kategori sangat layak) . Sedangkan uji respon siswa dilakukan terhadap 10 orang siswa kelas VIII memperoleh presentase 90,2% dan 2 guru IPA di SMP Negeri 13 Bengkulu Utara dengan persentase 90% kategori sangat layak.

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencoba mengembangkan media ajar serupa pada materi yang berbeda sesuai kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Sopian. (2016). *Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru dalam Pendidikan P-* ISSN: Salatiga
- Ariningtyas, A. (2017). Efektivitas Lembar Kerja Siswa Bermuatan Etnosains Materi Hidrolisis Garam untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMA. *Journal of Innovative Science Education*, 2(2).
- Ayu, B. (2017). *Pengembangan media ajar masker wajah kombinasi arang aktif, tepung beras dan madu sebagai alternatif perawatan kulit wajah secara alam*. Universitas Negeri Makassar.
- Boone, Jr., Harry.N, and D. (2012). Analyzing Likert Data. *Journal of .Extension*, 50(2).
- Budiaji, W. (2021). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan. (Online)*, 2(2).
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Khusniati, M. (2017). Model Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *Jurnal Indonesian Journal of Conservation*, 3(1).
- Karo, k, dkk. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7(1)
- Kurniawan, D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D. *Jurnal Siliwangi*. 3(1)
- Munadhi, Yudi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Grup
- Nadya, N. (2019). *Media ajar untuk Inovasi Pembuatan Masker wajah Dari Bahan Dasar Wortel dan Beras Untuk Semua Jenis Kulit*. Universitas Negeri Makassar.
- Ningsih, B. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2).
- Purnomo, N. (2021). Pengembangan Kamus IPA Berbasis Microsoft Excel Sebagai Suplemen Buku IPA Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 4(1), 1–36.
- Purwaka, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Madrasah Ibtidaiyah (Materi Huruf Hijaiyah Kelas I Semester I). *MIDA. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, (Online)*, 1(2).
- Putri, A. (2018). Perkembangan penggunaan produk kosmetik di indonesia 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 7(1).
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rima, W.E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Cv.Solusi Distribusi.
- Sudarman, K. mahendrani &. (2015). Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Terpadu Universitas Semarang*, 4(2).
- Suraimah. (2017). *Pengembangan media pembelajaran sebagai alat peraga penerapan Hukum Pascal Untuk peserta didik Kelas VIII SMP*. Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, F. L. S. (2020). Pengembangan Alat Peraga Fisika Berbasis Home Material Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Orbita*, 6(1).
- Wahab, J. (2017). *Paradigma pembelajaran Sains Abad 21*, Bandung:Pustaka Reka Cipta.
- Walid, A. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Challenge Based Learning Materi Lingkungan Untuk Memberdayakan Kemampuan Interpretasi Dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *At-Ta'lim*. 16 (2)
- Yokri, V., & S. (2020). LKPD Matematika Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan

Pemecahan Masalah Peserta didik SMK Kelas
X. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian
Pendidikan Matematika*, 3(1).

Yuliana, W. (2017). Pembelajaran Berbasis
Etnosains Disekolah Dasar. *Jurnal Inovasi
Pendidikan Dasar*, 1(2).

ANALISIS UPAYA MENARIK MINAT BELAJAR SISWA INTROVERT MELALUI PEMBELAJARAN IPS

Maya Marisa^{1*}, Rara Satriana², dan Yessi Desmatala Sari³

¹²³Universitas Lampung

* E-mail: marisamaya074@gmail.com ,

Abstrak

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui upaya menarik minat belajar siswa introvert melalui pembelajaran IPS. Metode Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literature (*library research*) yaitu penelitian yang didasarkan pada pendapat-pendapat ahli. Hasil analisis ini menemukan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran yang diterapkan dengan tipe kepribadian dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS. Lebih jauh dapat dilihat bahwa apabila dalam pelaksanaan pembelajaran siswa diklasifikasikan menurut tipe kepribadian, maka ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audio visual dan model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh yang berlawanan. Dengan tipikal seperti itu, hasil belajar peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* lebih menurun apabila menggunakan model pembelajaran yang aktif seperti model pembelajaran *problem based learning*. Dengan sifat yang sulit mengekspresikan dirinya, peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* cenderung tidak aktif bahkan malas bertanya apabila ada materi yang dirasa kurang mengerti dan mereka cenderung menjadi *silent reader* tanpa bersosialisasi dengan teman lainnya.

Kata kunci: Introvert, IPS, Minat Belajar.

Abstract

This analysis aims to determine the efforts to attract introverted students' interest in learning through social studies learning. Methods This research uses a literature review method, namely research based on expert opinions. The results of this analysis found that there was an interaction between the applied learning model and personality type in its influence on social studies learning outcomes. Furthermore, it can be seen that if in the implementation of learning students are classified according to personality type, it is found that problem-based learning models assisted by audio-visual media and conventional learning models have the opposite effect. With a typical like that, the learning outcomes of students with introverted personality types are lower when using active learning models such as problem based learning models. With traits that are difficult to express themselves, students with introverted personality types tend to be inactive and even lazy to ask if there is material they feel they don't understand and they tend to be silent readers without socializing with other friends.

Keywords: Introvert, Social Studies, Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan ini memiliki suatu peranan yang cukup penting dalam kehidupan sekarang ini dimana semakin maju dan modern. Pendidikan merupakan tempat yang bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan Sumber Daya Manusia. Pendidikan yang ada di Sekolah Dasar sendiri bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar kepada para peserta didik dimana sebelum memasuki pendidikan lanjutan.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengarahkan manusia pada kehidupan yang baik, menyangkut derajat kemanusiaan sehingga mencapai tujuan hidupnya sesuai dengan asal kejadiannya (Kompri, 2016:17). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (Pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pendidikan bisa membantu manusia mengangkat harkat dan martabat nya dibandingkan dengan manusia

lainnya yang tidak berpendidikan (Kompri, 2016 : 15) .

Mata pelajaran yang salah satunya diajarkan pada sekolah-sekolah yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dimana IPS ini memiliki peran yang cukup besar dalam pembentukan dari segi Sumber Daya Manusianya. IPS mengajarkan tentang berbagai ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sosial di masyarakat yang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pembelajaran pada tingkat persekolahan. Metode pembelajaran IPS yang baik dan tepat juga sangat diperlukan agar pembelajaran juga dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Namun, dari pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah saat ini yang umumnya masih bersifat sederhana. Maksudnya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian atau minat siswa. Biasanya guru masih menggunakan metode ceramah dan memberikan penugasan kepada siswa melalui buku ajar . Dimana pada kegiatan tersebut membuat siswa kurang senang atau kurang bersemangat dengan pembelajaran yang sedang diberikan oleh guru. Menurut Winkel dalam Safitri (2016), minat merupakan kecenderungan manusia untuk merasa tertarik pada suatu pembelajaran atau bidang tertentu sehingga merasa tertarik untuk mempelajarinya. Menurut Dalyono dalam Safitri (2015), untuk mengetahui minat belajar anak dalam pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas anak saat pembelajaran, lengkapnya catatan, dan memperhatikannya anak saat pembelajaran.

Tentunya hasil dari belajar siswa ini tidak mutlak dari pengaruh faktor internal yang berupa model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Terdapat faktor lain, yaitu adanya faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana faktor internal tersebut diantaranya inteligensi, tipe kepribadian, bakat, minat, motivasi, sikap, dan lain-lain. Penelitian ini membahas bakat tipe kepribadian siswa kaitannya dengan hasil belajar IPS. Terdapat hal lain yang tidak dapat diabaikan yaitu dalam menerapkan model pembelajaran perlu mempertimbangkan tipe kepribadian peserta

didik (Ulya, 2016). Kepribadian merupakan suatu unsur dimana yang terdapat didalam diri atau individu seseorang. Kepribadian ini yang mencerminkan bagaimana respon seseorang dengan tingkah laku dan juga cara berpikirnya. Kepribadian merupakan suatu sistem dalam diri individu sebagai wujud dari pengorganisasian dirinya. Sistem tersebut bersifat dinamis, yaitu mengikuti keadaan mental seseorang dan bersifat unik atau khas. Eysenck yang membagi tipe kepribadian menjadi dua, yakni *extrovert* (cenderung berorientasi ke luar) dan *introvert* (cenderung berorientasi ke dalam). Penggunaan model pembelajaran yang bersifat pasif contohnya seperti model pembelajaran konvensional yang dimana kemungkinan besar memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik yang *introvert*, karena pada saat proses pembelajaran peserta didik *introvert* cenderung bersifat pasif dan lebih suka bekerja sendirian. Sedangkan penggunaan model pembelajaran yang bersifat aktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik *extrovert*, karena peserta didik *extrovert* cenderung bersifat aktif dan lebih kooperatif (Ulya, 2016).

Kepribadian atau *personality* merupakan suatu aspek yang cukup penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perilaku sehingga mudah menarik perhatian. Kepribadian adalah suatu pola perilaku dan cara berpikir khas dari seseorang yang dimana menentukan penyesuaian diri seseorang terhadap lingkungan. Disamping itu, kepribadian merupakan konsep abstrak dan kompleks yang memadukan berbagai aspek dan karakteristik seseorang sehingga sulit untuk menemukan definisi yang sederhana, bahkan definisi-definisi yang dikemukakan oleh para ahli sangat beragam.

Kepribadian manusia dipandang sebagai sistem terbuka yang batas potensinya tidak diketahui. Teori Skinner menyatakan bahwa studi kepribadian ditujukan pada penemuan pola yang khas dan berkaitan dengan tingkah laku organisme dan konsekuensi-konsekuensi yang diperkuatnya (Hamzah Uno, 2006: 24). Seseorang yang *introvert* cenderung akan lebih banyak menyimpan rahasia tentang persoalan dirinya, serta banyak menjaga rahasia persoalan dari orang lain. Seorang *introvert*

juga dikenal sebagai sosok yang pendiam dan sukar, serta sering menarik diri dari suasana yang ramai. Akan tetapi ketika ditimpa rasa sedih, tidak mudah baginya akan mendatangkan ide-ide (Tim Psikologi, 2012: 136). Pengalaman dirinya adalah kekuatan untuk melakukan sesuatu. Baginya, banyak berinteraksi dengan orang lain hanya membuang waktu saja. Di dalam suasana keramaian sekalipun, seperti pesta pernikahan, ia lebih nyaman berbincang hanya dengan dua atau tiga orang. Ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal, seseorang yang memiliki pribadi introvert cenderung akan menunggu untuk disapa dahulu daripada menyapa terlebih dahulu.

Seorang yang introvert juga akan lebih memikirkan risiko yang akan terjadi sebelum mengambil suatu tindakan. Orang introvert lebih suka menyelesaikan pekerjaan daripada berkelompok, walaupun penyelesaian pekerjaan itu membutuhkan waktu yang cukup panjang. Maka dari hal itu orang dengan tipe diri ini cenderung memiliki prinsip "saya menyendiri, lalu saya mengerti". Tipe introvert ini sering memperlihatkan kecenderungannya untuk mengembangkan gejala dari ketakutan, depresi, yang ditandai oleh perasaan mudah tersinggung, gugup, melamun, sulit tidur, dan rendah diri (Hambali, 2013: 17).

Beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk menarik minat siswa adalah menerapkan metode pembelajaran IPS yang kreatif dan bisa membuat siswa introvert untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Guru dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini adalah penelitian yang mencoba mendeskripsikan variable yang diteliti secara mandiri tanpa dikaitkan dengan variabel-variabel lain, baik yang bersifat membandingkan maupun menghubungkan. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literature (*library research*) yaitu penelitian yang didasarkan pada pendapat-pendapat ahli.

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan studi dokumen sebagai instrument utamanya. Sumber data formalnya terutama berupa pendapat para ahli (doktrin) yang tertulis dalam buku-buku teks dan juga berasal dari buku-buku teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Upaya dalam Menarik Minat Belajar Siswa untuk Aktif Menurut Ahli. melalui Pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audiovisual berorientasi pada pembelajaran yang berbasis pada siswa (*student centred*), suasana belajar yang aktif sehingga terjadi peningkatan pemahaman (bukan ingatan). Siswa belajar atas inisiatifnya sendiri, dimana peran guru sekarang ini hanyalah membimbing, mengarahkan siswa sehingga terjadi suatu pertukaran pengetahuan antara guru dengan siswa, bukan hanya transfer pengetahuan. Dalam hal ini di dukung dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan dan kesadaran emosional pada keadaan tidak dalam kondisi tertekan. Berdasarkan hasil pengujian secara statistik yang terbukti bahwa kemungkinan untuk siswa memiliki tipe kepribadian introvert ini, karena dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti dengan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu oleh media audiovisual dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajarannya lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks. Pembelajaran seperti ini lebih dikenal dengan *gaya bank* sehingga kemungkinan besar akan gagal menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif. Karena peserta didik akan berhasil mengingat jangka pendek tetapi untuk kedepannya gagal dalam membekali peserta didik dalam memecahkan persoalan dalam kehidupannya jangka panjang.

Pembelajaran ini bersumber dari teori *stimulus-response*. Pembelajaran konvensional mengarahkan proses belajar mengajar pada "aliran informasi" atau "transfer" pengetahuan dari guru ke siswa. Penekanan pembelajaran adalah suatu hal yang diperolehnya dari kemampuannya dalam mengingat (*memorizing*) berupa fakta-fakta sehingga kemampuan yang dimiliki siswa bersifat faktual bukan konseptual.

Sedangkan, *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta jika untuk memperoleh pengetahuan serta konsep yang esensial dari suatu materi pelajaran. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran baik mengajukan maupun menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Terdapat faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik yang tidak semata-mata model pembelajaran yang tepat saja, akan tetapi ada faktor lain yaitu faktor kepribadian dari peserta didik itu sendiri. Kepribadian ini dibagi menjadi dua, yaitu: *extrovert* (berorientasi keluar) dan *introvert* (berorientasi kedalam). Menurut Eysenck gambaran individu yang termasuk kecenderungan *introvert* adalah memperlihatkan kecenderungan bersifat murung, cemas, kaku, bijaksana, pesimis, pendiam, sulit bergaul, tenang, pasif, hati-hati, tenang dan dapat dipercaya (Pervin, 2012).

Secara singkat individu *introvert* merupakan individu yang cenderung akan menarik diri dari persinggungan sosial. Individu yang *introvert* akan melakukan sesuatu menurut caranya sendiri, serta akan menutup diri terhadap pengaruh dari dunia luar. Hall dan Lindzey (*dalam* Mularsih, 2010) yang menambahkan bahwa karakteristik dari *introvert* adalah pemalu, introspektif, menyukai buku-buku daripada manusia, suka menyendiri dan tidak ramah kecuali pada teman dekatnya. Dia cenderung merencanakan segala

sesuatu dengan berhati-hati, sebelum melangkah dan tidak mudah percaya kata hati. Dia tidak menyukai keramaian, menanggapi semua masalah dalam hidup dengan serius, dan menyukai kehidupan yang teratur. Individu yang *introvert* selalu menyembunyikan perasaannya, akan jarang bertindak agresif, dan tidak mudah kehilangan kesabaran pada dirinya. Orang seperti ini dapat dipercaya namun akan sedikit pesimis.

Dengan tipikal seperti itu, hasil belajar peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* lebih menurun apabila menggunakan model pembelajaran yang aktif seperti model pembelajaran *problem based learning*. Hal ini karena model pembelajaran *problem based learning* menuntut peserta didik untuk menjadi aktif, ditambah lagi pembentukan kelompok belajar yang memerlukan pendekatan sosial baik peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru, sangat berbeda dengan tipe kepribadian *introvert* yang cenderung menutup diri. Bahkan, dalam menggunakan media audiovisual, peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* tetap tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena media audiovisual merupakan media pembelajaran yang mengharuskan peserta didik turut aktif dalam proses belajar mengajar. Karena sifat yang sulit mengekspresikan dirinya, peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* cenderung tidak aktif bahkan malas bertanya apabila ada materi yang dirasa kurang mengerti dan mereka cenderung menjadi *silent reader* tanpa bersosialisasi dengan teman lainnya.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang biasa digunakan guru pada saat membahas suatu materi pembelajaran di kelas, dimana model pembelajaran ini lebih menekankan pada guru, dimana guru dijadikan sebagai pusat pembelajaran dan sebagai sumber informasi, sedangkan para peserta didik bertindak sebagai individu yang pasif hanya dengan mendengarkan materi dan mencatat materi saja, sehingga pembelajaran berjalan secara monoton

dan membosankan. Dimana pembelajaran pengajaran tradisional tersebut masih sepenuhnya berpusat pada guru (*teacher center*), yaitu guru hanya menyampaikan materi pelajaran secara verbal (ceramah) dan peserta didik hanya sebatas mendengarkan materi yang diberikan oleh guru, sehingga hasil belajar peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* akan cenderung lebih meningkat apabila menggunakan model pembelajaran konvensional, karena peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* lebih nyaman mendengarkan pembelajaran secara satu arah atau pasif dibandingkan dengan harus turut aktif dalam proses pembelajaran karena mereka ini cenderung memiliki kesulitan dalam bergaul.

Hal ini didukung juga dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Sari (2012) menyebutkan bahwa peserta didik dengan tipe kepribadian *introvert* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi bila diajarkan dengan model pembelajaran langsung. Suryabrata (Madinatus Sholihah, 2012), mengemukakan bahwa orang dengan kepribadian *Introvert* yang memiliki inteligensi yang relatif tinggi dan memiliki perbendaharaan kata yang banyak. Heni Mularsih (2010) dalam penelitiannya tentang strategi pembelajaran dan tipe kepribadian terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa orang dengan kepribadian *introvert* lebih cocok dengan metode pembelajaran individual ditandai dengan rata-rata hasil belajar yang diperolehnya lebih tinggi dari siswa yang bertipe kepribadian *ekstrovert* yang menggunakan metode pembelajaran individual.

Hal ini sangat beralasan karena model pembelajaran ini berpusat pada guru. Pada sistem pengelolaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan peserta didik secara langsung, terutama melalui kegiatan memperhatikan, mendengarkan, dan resitasi atau tanya jawab yang terencana. Dari hal tersebut model pembelajaran ini sesuai untuk peserta didik yang kurang

memiliki kemampuan untuk mengutarakan ide dan tanggapan tentang materi pelajaran, karena pada model pembelajaran ini guru akan memberikan informasi kepada peserta didik agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dan materi pembelajaran tersebut dapat dikuasai oleh peserta didik. Model pembelajaran langsung mendukung peserta didik yang memiliki kepribadian *introvert* untuk dapat menguasai suatu materi dengan baik tanpa memaksa mereka untuk melakukan komunikasi yang intens kepadasesama peserta didik maupun guru.

2. Analisis upaya Menarik Minat Belajar Siswa Introvert melalui Pembelajaran IPS

Siswa dengan tipe kepribadian *introvert* akan memperoleh nilai hasil belajar yang lebih tinggi jika diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Jadi, interaksi model pembelajaran kooperatif dan tipe kepribadian dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar IPS Terpadu yang lebih baik. Siswa dapat dikatakan memiliki tipe kepribadian *introvert* itu karena sulit dalam hal membuat hubungan sosial dengan lingkungannya. Pada siswa yang memiliki tipe kepribadian *introvert* ini akan mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi dengan orang lain.

Siswa yang memiliki tipe kepribadian *introvert* cenderung tidak suka tampil di depan kelas sehingga tidak terlalu aktif dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki tipe kepribadian *introvert* sangat tepat apabila dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Karena siswa yang memiliki tipe kepribadian *introvert* ini memiliki suatu kesulitan dalam memahami pelajaran yang ada, jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki tipe kepribadian *ekstrovert*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan tipe kepribadian *ekstrovert* jika dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, maka hasil belajarnya akan lebih tinggi daripada

siswa dengan tipe kepribadian introvert jika dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif.

Siswa yang memiliki tipe kepribadian ekstrovert adalah siswa yang mempunyai ciri-ciri diantaranya yaitu, kondisi seseorang yang suka bergaul dan bersama orang lain, tidak memiliki rasa terpaksa pada saat bersama orang lain, dan tidak merasakan canggung untuk berbicara didepan orang banyak yang belum dikenalnya, namun sebaliknya tipe kepribadian introvert adalah siswa yang mempunyai ciri-ciri diantaranya yaitu, merupakan tipe kepribadian di mana seseorang kurang menyenangkan saat bersama orang lain, dan lebih suka menyendiri

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa ternyata siswa yang memiliki kepribadian introvert akan lebih cenderung bosan apabila dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Karena pada saat diskusi kelompok ini berlangsung akan membutuhkan keaktifan siswa pada saat diskusi kelompok karena terdapat tim ahli dan tim asal yang akan terbentuk. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan lebih merasa termotivasi akan tetapi sebaliknya saat siswa yang memiliki kemampuan rendah akan merasa enggan melakukan kegiatan diskusi kelompok dan akan lebih cepat merasa jenuh dengan pelajaran yang diterimanya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki tipe kepribadian ekstrovert saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak ada perbedaan, namun jika dibandingkan tipe kepribadian introvert jika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Siswa yang memiliki tipe kepribadian introvert akan lebih cenderung nyaman dengan kondisi pembelajaran kooperatif STAD dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif jigsaw, karena pada saat kegiatan diskusi berlangsung hanya terjadi dalam satu kelompok. Siswa yang lain

tidak dituntut melakukan presentasi di depan kelas dan hanya menjawab pertanyaan dari guru seandainya tim atau kelompoknya di perintahkan oleh guru. Siswa yang memiliki tipe kepribadian introvert jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw akan lebih cepat merasa bosan dan jenuh, hal ini dapat terjadi karena dipengaruhi dengan siswa yang memiliki kepribadian introvert karena lebih menyukai diskusi kelompok yang tidak bervariasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kepribadian introvert lebih cocok diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

3. Analisis Manfaat Pembelajaran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan upaya Menarik Belajar Siswa yang Introvert Menjadi Ekstrovert.

Siswa dengan tipe kepribadian introvert cenderung menahan diri dan tertutup, pendiam, berpikir sendiri, berpikir dulu baru bertindak atau bicara, senang berduaan saja dan senang pada satu hal. Selain itu, siswa dengan kepribadian introvert cenderung tidak suka berinteraksi dengan orang lain. Jika hal ini dihubungkan dengan model pembelajaran kooperatif, maka tipe kepribadian ekstrovert akan cenderung lebih diuntungkan. Siswa yang memiliki tipe kepribadian ekstrovert dimana akan lebih terlihat aktif pada saat proses pembelajaran kooperatif karena kepribadiannya yang suka dengan kegiatan berbicara dan berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang menuntut banyak kegiatan berinteraksi dan juga berpartisipasi dari siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jung bahwa kepribadian individu dapat dibedakan antara dua sisi introvert dan ekstrovert. Pada diri individu yang memiliki kepribadian introvert yang umumnya memiliki sifat-sifat cenderung menarik diri, suka bekerja sendiri, tenang, pemalu, hati-

hati dalam mengambil keputusan dan cenderung tertutup secara sosial (Djaali, 2011). Individu yang memiliki kepribadian ekstrovert ini pada umumnya akan memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu, suka berpandangan keluar, bebas dan terbuka secara sosial, sigap dan tidak sabar dalam menghadapi suatu pekerjaan yang lama dan suka melakukan kerja kelompok.

Dari pernyataan diatas, peneliti berasumsi bahwa kemampuan seseorang yang berkepribadian introvert dalam hal berprestasi lebih tinggi dikarenakan penerapan metode pembelajaran individual yang lebih menekankan dalam pemberian tugas bagi mahasiswa-mahasisiwi dalam kaitannya untuk meningkatkan pengetahuan lebih baik dalam hubungannya dengan karakter khas mahasiswa-mahasisiwi yang berkepribadian introvert yakni suka membaca buku, lebih suka menulis, intelegensia relatif tinggi, kemampuannya dalam berpikir sangat baik.

4. Analisis Manfaat Pembelajaran Siswa Yang Extrovert

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Suatu proses pembelajaran akan dapat berjalan lancar, efektif, dan efisien apabila terdapat interaksi positif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. Komponen di dalam sistem pembelajaran meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar atau evaluasi. Semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran. Menurut Tim Psikologi (2012: 136), seorang introvert juga dikenal sebagai sosok pendiam dan sukar diduga serta sering menarik diri dari suasana yang ramai. Apabila saat bertemu atau berhadapan langsung dengan orang yang baru dikenal, siswa yang memiliki

kepribadian introvert akan cenderung menunggu untuk disapa terlebih dahulu daripada menyapa dahulu. Seorang yang introvert juga akan lebih memikirkan risiko yang akan terjadi sebelum mengambil suatu tindakan. Jadi, di dalam pembelajaran, adanya hubungan yang erat antara tipe kepribadian dengan hasil belajar. Kepribadian dari setiap siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis ini menemukan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran yang diterapkan dengan tipe kepribadian dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS. Lebih jauhnya dapat dilihat bahwa apabila dalam pelaksanaan pembelajaran siswa diklasifikasikan menurut tipe kepribadian, maka ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audio visual dan model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh yang berlawanan. Kelompok siswa yang memiliki tipe kepribadian ekstrovert, maka hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audiovisual akan lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Namun sebaliknya, jika kelompok siswa yang memiliki tipe kepribadian introvert, maka hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional akan lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audiovisual.

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang berbasis masalah dengan berbantuan media audiovisual akan lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada hasil belajar IPS. Agar diperoleh hasil yang maksimal, dalam pembelajaran IPS, tipe kepribadian siswa harus dipertimbangkan. Berknaan dengan hasil penelitian yang diperoleh, disarankan agar model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audiovisual perlu dikenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada para guru, siswa dan praktisi pendidikan lainnya sebagai salah satu alternatif

pembelajaran.

Saran

Dalam lingkup pendidikan dalam pengajaran IPS perlu adanya proses klasifikasi terlebih dahulu sebelum dilakukannya proses pembelajaran agar menciptakan kesesuaian antara model pembelajaran dengan proses kesiapan siswa dalam menangkap atau memahami pembelajaran yang berjalan. Maka dari itu proses dalam pengklasifikasian memilih model pembelajaran khususnya pembelajaran IPS sangat perlu dilakukan.

Menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audiovisual lebih unggul dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam hal hasil belajar IPS. Maka dari itu perlu adanya perhatian khusus untuk menerapkan hal ini di ranah pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan serta harus adanya dukungan dari banyak pihak agar hal ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENCES

- Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: Lestari, Ni Nyoman Sri. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika Bagi Siswa Kelas VII SMP. *e-jurnal*. Pascasarjana Undiksha. Diakses Tanggal 28 Juli 2017.
- Mularsih, Heni. 2010. Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian, dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara, Sosial Humaniora Vol. 14 No. 1 Tahun 2010*. Depok: Universitas Indonesia.
- Rasmianti, Ike. Raga, Gede., Agustiana, I. G. A. Tri. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Banjar. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 1 Tahun 2013*. Singaraja: Undiksha.
- Safitri, Dyah. (2016). *Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Balangan 1*
- Sani, Abdullah Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Supriadi, Sujana, dan Wiarta. 2013. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audiovisual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sd Gugus Ubud Gianyar. *e-jurnal*. Undiksha. Diakses Tanggal 28 Juli 2017.
- Ulya, Nur Maziyah. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran dan TipeKepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Jurnal Pendidikan Islam Vol. 10 Nomor 1. Semarang*: UIN Walisongo Semarang.
- UMSIDA Press Harjanto. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS IV SD

Ronny Sitanggang^{1*}, Elly Prihasti W², dan Mara Untung Ritonga³

¹ SD Negeri 6 Sideak, ^{2,3}Universitas Negeri Medan

*Email : ronnysitanggang70@gmail.com

Abstrak

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis puisi melalui metode pembelajaran kooperatif tipe STAD pada murid kelas IV SD Negeri 6 Sideak Tahun Pelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil data awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi masih rendah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Analisa data dilakukan dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas VI SD Negeri 6 Sideak Tahun Pelajaran 2021 / 2022 yang berjumlah 12 orang murid, diantaranya terdiri dari 7 murid laki-laki dan 5 murid perempuan. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa persentase ketuntasan dalam keterampilan menulis puisi yaitu (75,00%) murid yang tuntas dalam belajarnya. Hasil Siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan dalam keterampilan menulis puisi yaitu (92 %) murid yang tuntas dalam belajarnya. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat memberikan dampak yang sangat besar dan signifikan terhadap hasil kemampuan menulis puisi murid kelas VI SDN 6 Sideak TP 2021/2022.

Kata Kunci: Keterampilan menulis puisi, Pembelajaran Kooperatif STAD.

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement of poetry writing skills through the STAD type cooperative learning method in fourth grade students of SD Negeri 6 Sideak in the 2021/2022 academic year. Based on the results of the initial data that has been carried out, it shows that the ability to write poetry is still low. This research uses classroom action research (CAR). Data analysis is done by reducing the data and presenting the data in tabular form, so that the average value and the percentage of learning completeness can be found. The subjects in this study were all sixth grade students of SD Negeri 6 Sideak for the academic year 2021/2022, totaling 12 students, including 7 boys and 5 girls. The results of the research in the first cycle showed that the percentage of completeness in poetry writing skills was (75.00%) students who completed their studies. The results of Cycle II show that the percentage of completeness in poetry writing skills is (92%) of students who are complete in their studies. Based on this study, it was concluded that using STAD type cooperative learning could have a very large and significant impact on the results of the sixth grade students' poetry writing skills at SDN 6 Sideak TP 2021/2022.

Keywords: Poetry writing skills, STAD Cooperative Learning.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis berkaitan dengan mengungkapkan gagasan / ide, pikiran, perasaan melalui karangan yang bersifat nyata maupun hayalan. Kegiatan menulis tidak dapat dipisahkan dari setiap aspek kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Berdasarkan hal tersebut, keterampilan menulis sangat perlu diajarkan sejak dini

melalui pembinaan dan pembekalan untuk melatih keterampilan menulis supaya murid dapat menuangkan ide, pikiran, perasaan maupun gagasan dalam berbagai karya sastra terutama puisi. Dewasa ini keterampilan menulis dianggap sebuah keunggulan yang unik karena memiliki keterampilan menulis bukanlah hal yang gampang. Melainkan keterampilan menulis sering juga dikaitkan dengan bakat seseorang. Akan tetapi dengan ketekunan dan literasi yang luas keterampilan menulis dapat berkembang meskipun tidak ada bakat yang melekat dalam

diri seseorang jika keterampilan tersebut diasah dengan baik sejak usia sekolah dasar.

Pada usia sekolah dasar terutama pada kelas tinggi mengasah keterampilan menulis sudah sebaiknya dilakukan guru secara berkelanjutan. Karena pada kelas tinggi yakni kelas 4 sampai 6 murid sudah memiliki kemampuan membaca yang baik. Salah satu keterampilan menulis yang dapat ditanamkan adalah keterampilan menulis puisi. Menulis puisi salah satu keterampilan yang dapat digunakan murid untuk mengasah keterampilan menulis. Penulisan puisi berdasarkan pengalaman murid dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menggali pengalaman murid untuk dituangkan ke dalam karya puisi yang bersifat sederhana. Kemudian guru membimbing untuk memperbaiki pemakaian kata diksi murid. Guru juga dapat mengembangkan imajinasi murid melalui cerita atau dengan memberikan video pembelajaran. Melalui cerita dan video pembelajaran akan semakin memperkaya literasi murid untuk mendukungnya memiliki keterampilan menulis terutama menulis puisi.

Puisi adalah hasil pemikiran, perasaan, dan pengalaman penulis yang diungkapkan melalui media yang unik (Ristavida:2020). Dalam mengembangkan keterampilan menulis puisi guru membimbing murid untuk dapat menuangkan pikiran, perasaan dan pengalamannya ke dalam sebuah karya puisi. Menulis puisi merupakan proses kegiatan menulis kreatif yang membutuhkan intelektual, yaitu kegiatan yang mengharuskan seseorang memiliki kecerdasan penguasaan wawasan dan bahasa yang luas serta memiliki kepekaan perasaan. Keterampilan menulis puisi bermula dari proses kreatif, imajinasi mengembangkan fakta empiris dan menerjemahkannya ke dalam puisi. Bahasa yang digunakan untuk menulis puisi pendek, padat dan jelas. Pada umumnya banyak yang menggunakan kiasan atau dikte (Wicaksono:2014)

Kebanyakan siswa merasa malas dalam menulis, apalagi menulis puisi. Siswa biasanya kesulitan menemukan ide dan kosa kata yang dapat disatukan dalam puisi yang indah. Selain itu, saya ragu untuk menulis puisi karena masih sedikitnya kata dan pilihan kata di kalangan siswa. (Maimanah :2021). Salah

satunya factor penyebab kemalasan ini adalah kurangnya literasi murid sehingga perbendaharaan kata-kata yang dimiliki masih belum luas. Sehingga ketika guru meminta murid menulis puisi bebas ataupun dengan tema tertentu murid cenderung bingung dan kehilangan ide. Hal serupa juga dialami oleh. Sebagian besar murid terlihat bingung dan tidak menuliskan apa-apa bahkan ketika diminta menulis puisi beberapa orang murid malah membuat kegiatan sendiri seperti menggambar, memainkan pulpenya dan mengobrol dengan temannya.

Meskipun bagi sebagian murid kelas tinggi yang sudah terbiasa dengan menulis puisi merupakan kegiatan yang dianggap mudah. Akan tetapi masih banyak murid Sekolah Dasar Negeri 6 Sideak yang masih kesulitan dalam menulis puisi. Hal ini menyebabkan sebagian murid yang belum tertarik dalam menulis puisi sehingga hasil belajar yang diperoleh murid menjadi rendah (tidak mencapai KKM). Hal yang paling menonjol dari berbagai puisi hasil karya murid adalah dalam pemakaian kata diksi dan persajakan puisi. Puisi yang ditulis murid cenderung memakai kata-kata yang sederhana bahkan terkadang dicampur dengan bahasa daerah. Disamping itu juga persajakannya juga tidak teratur dan sama sekali tidak ada persajakan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas SD Negeri 6 Sideak, guru melihat rendahnya hasil belajar pencapaian murid dalam menulis puisi yaitu 50, 40 dengan hasil belajar terendah 30,00 dan hasil belajar tertinggi 70,00. Sedangkan hasil belajar ketuntasan yang ingin dicapai 75,00 sehingga hasil belajar murid tidak mencapai ketuntasan yang diharapkan. Setelah melakukan refleksi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan murid belum mampu menulis puisi dengan menggunakan kata-kata yang tepat, yaitu (1) murid mengalami kendala dalam menentukan kata-kata yang tepat pada saat menulis puisi, (2) rendahnya perbendaharaan kata yang dimiliki murid, (3) kurangnya minat murid terhadap strategi mengajar guru (4) kurangnya kesempatan yang diberikan kepada murid untuk berkreasi, (5) Materi yang diberikan masih belum memadai (6) Kepercayaan diri murid yang masih rendah

dalam menampilkan karyanya dan (7) Kurangnya literasi murid

Penulisan puisi terkadang berkembang seiring dengan berkembangnya rasa dan konsep penyair tentang keindahan berubah. Memahami puisi membutuhkan perspektif lama, esai yang terikat pada bait, baris, jumlah kata, dan pola rima, tetapi memahami puisi dari perspektif puisi modern bukanlah bentuk formal. Tetapi berdasarkan esensi. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa puisi adalah ucapan atau ekspresi tidak langsung. (Zainuddin :2015). Puisi bisa menggambarkan pengalaman hidup seseorang. Tetapi dituliskan secara singkat dengan pilihan kata yang tepat dan akurat serta menggunakan kata kiasan. Puisi juga dapat ditulis berdasarkan kejadian yang dilihat oleh penulis di lingkungan sekitarnya atau berdasarkan imajinasi penulis. Yang utama dalam penulisan puisi adalah pemilihan kata diksi yang tepat untuk menggambarkan makna yang akan disampaikan penulis kepada pembaca.

Dalam teknik menulis puisi, sebuah puisi itu ditulis dari buah pikiran, hal – hal yang membuat terkesan dan hal hal yang pernah dialami (Rohilah:2020). Berdasarkan analisis pendapat para peneliti dalam menumbuhkan keterampilan menulis puisi pada murid dibutuhkan kemampuan guru untuk menggali pengalaman maupun imajinasi yang ada dalam diri murid untuk dituangkan kedalam bentuk puisi dengan pilihan kata yang singkat, padat, jelas, serta menarik. Dalam membimbing murid untuk dapat memilih kata yang tepat pada tahapan awal guru dapat meminta murid menuliskan pengalaman singkat dengan tema tertentu dalam bentuk cerita. Kemudian cerita tersebut diubah ke dalam bentuk puisi dengan pemilihan kata yang singkat, padat , jelas dan menarik.

Untuk mengatasi permasalahan belajar tersebut, guru mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran kooperatif STAD merupakan pembelajaran yang mengajak murid aktif dalam diskusi di mana guru menggunakan proses belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Murid dibagi ke dalam kelompok dengan jumlah 4 orang per kelompok, dengan kemampuan yang

berbeda – beda, selanjutnya guru membagi lembaran kegiatan yang berisi pertanyaan, dan seluruh anggota memahaminya, menyelesaikan seluruh bahan yang diberikan. Lembaran pertanyaan yang diberikan dimaksudkan untuk memandu murid untuk dapat memahami penulisan puisi dengan tepat. Kemudian melalui lembaran tersebut murid dapat menulis puisi dengan tepat. Tujuan belajar dengan model kooperatif tipe STAD untuk memaksimalkan nilai prestasi belajar , keaktifan dalam diskusi, membiasakan menggunakan waktu dalam belajar dengan tepat, dan membuat murid bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Setiap murid memberikan partisipasi dalam kelompoknya tentang bagaimana menulis puisi yang tepat. Murid juga diajak menceritakan pengalamannya masing masing untuk dapat diubah menjadi sebuah karya puisi yang indah dengan pemakaian kata kiasan yang tepat dan menarik.

Strategi ini dipilih karena pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD mengutamakan pada keaktifan dan kerjasama murid untuk saling mendorong dan berbagi ilmu dalam memahami teknik menulis puisi yang tepat agar hasil belajarnya optimal. Dengan demikian murid yang masih memiliki kemampuan rendah dapat saling melengkapi untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Karena setiap murid berpartisipasi agar hasil prestasi belajar murid dapat meningkat. Berdasarkan itulah guru mencoba melakukan PTK dengan judul: "Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada Kelas IV Murid SDN 6 Sideak Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Sideak yang beralamat di Desa Sideak Kecamatan Palipi Kabupaten Samosir. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 12 orang siswa. Dengan rincian 5 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Data dalam penelitian ini adalah hasil nilai keterampilan menulis puisi pada kelas IV SD Negeri 6 Sideak.

Sumber data yang digunakan adalah tempat dan peristiwa proses pembelajaran menulis puisi di kelas IV SD Negeri 6 Sideak, informan, dokumen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan instrumen non tes yang terdiri dari: (1) observasi, dan (2) wawancara. Uji validitas yang ada pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber data, triangulasi model pengumpulan data, review informan dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan antara lain dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Prosedur penelitian dalam penelitian ini mencakup beberapa tahap, yakni : 1) perencanaan tindakan (planning), 2) pelaksanaan tindakan (acting), 3) observasi dan interpretasi (observing), 4) analisis dan refleksi (reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

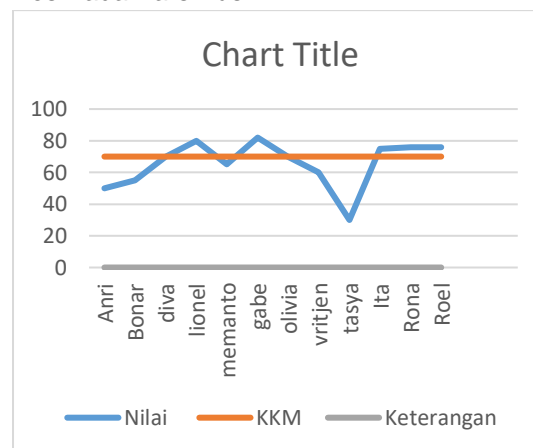
1. Prasiklus

Prasiklus dilaksanakan pada hari Senin, 7 Februari 2022 pukul 08.00-09.10 WIB pada saat pembelajaran Tema 6 Cita-citaku, Sub tema 1 Aku dan Cita-citaku, Pembelajaran 5 Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan Dalam kegiatan prasiklus ini, guru sebagai peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas seperti biasa. Prasiklus dimaksudkan untuk melihat kemampuan muridsebelum melakukan tindakan.Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam tahap ini 1. Guru memberikan penjelasan terkait materi, 2. Melakukan tanya jawab tentang cita – cita peserta didik, 3.Menjelaskan tatacara penulisan puisi dan memberikan contoh puisio yang dibuat oleh guru, 4. Guru bersama siswa sepakat tentang tema puisi sesuai dengan tema pada buku siswa yaitu cita- cita, 4. Siswa diminta menuliskan puisi sesuai dengan tema yang disepakati, 5. Siswa diminta membacakan puisi hasil karyanya di depan kelas dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Berdasarkan observasi dan pengumpulan data setelah melakukan kegiatan pembelajaran di kelas tahap prasiklus diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar muridkelas V SD Negeri 6 Sideak dalam

keterampilan menulis puisi masih rendah. Dengan hasil belajar rata – rata 65,58 dari persentase ketuntasan keterampilan menulis puisi muridkelas IV SD Negeri 6 Sideak adalah 48 %.

Diagram.1.1 Distribusi Hasil Hasil belajar Tes Pada Parsiklus



2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

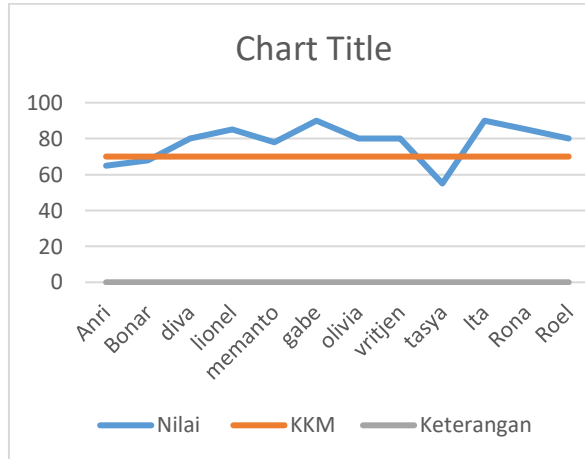
Adapun langkah dalam perencanaan yang dilakukan guru adalah : 1. membuat silabus dan RPP, 2).mempersiapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD, 3).Mempersiapkan alat, bahan, dan media, sumber belajar, 4). Menyusun format atau lembar observasi yang digunakan untuk mengobservasi guru dan siswa, 5) menyusun tes atau alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan diterapkan, 6). Menyiapkan lembar kerja siswa dalam kegiatan kelompok

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan dimulai dari kegiatan awal selama 15 menit, kemudian kegiatan inti pada kegiatan inti guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok yang heterogen, guru menjelaskan materi teknik menulis puisi yang baik dan benar kemudian guru memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok dan diminta untuk didiskusikan secara bersama - sama. Skeranio dalam kegiatan pembelajaran murid dibagi ke dalam kelompok yang heterogen. Tujuannya agar murid yang memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menulis puisi dapat memberikan penjelasan kepada murid lain yang memiliki kerukangan dalam menulis puisi. Berdasarkan hasil pehasil belajar yang diperoleh pada

siklus I, hasil belajar rata – rata murid sebesar 78 dengan persentase ketuntasan murid sebesar 75%.

Diagram 1.2 Distribusi Hasil Hasil belajar Tes Pada Siklus 1



c. Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan oleh dua orang pengamat yakni Kepala Sekolah dan salah satu Guru SD Negeri 6 Sideak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan daftar ceklist terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang meliputi observasi terhadap guru dan siswa.

d. Tahap Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD dan selanjutnya dilakukan pos test untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pada Kelas IV SD Negeri 6 Sideak karena pada siklus I masih terdapat 5 dari 12 orang siswa yang belum tuntas maka guru dan 2 orang pengamat melanjutkan tindakan ke siklus II.

3. Siklus II

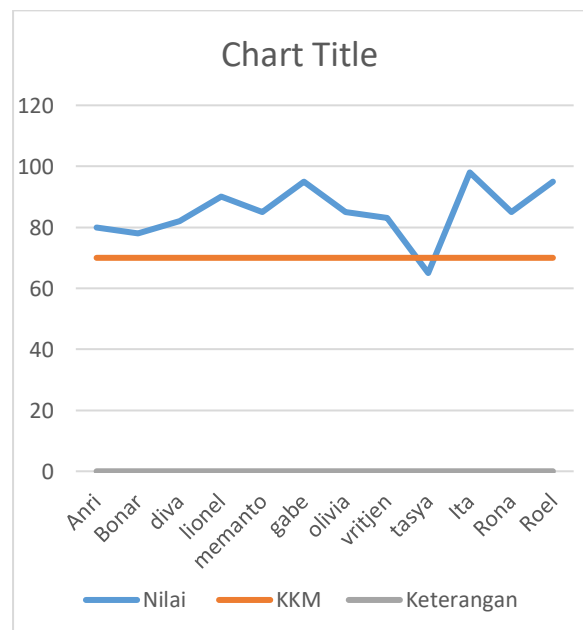
a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan analisis pos test pada siklus I diperoleh masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Perolehan hasil belajar siswa masih terdapat 5 orang siswa yang hasil belajarnya di bawah 70.

b. Tahap Tindakan

Siklus II dilaksanakan hari Senin, 21 Pebruari 2022 dalam 2 jam pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perbaikan pada refleksi pada hasil pelaksanaan pada Siklus II dengan menyajikan beberapa Video pembelajaran tentang Profesi yang menjadi cita-cita murid Kelas IV SD Negeri 6 Sideak. Pelaksanaan tindakan pada siklus II seperti pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan Adapun kompetensi yang diharapkan mampu dicapai murid adalah murid dapat membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan dengan tema Cita – citaku menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe STAD. Hasil pehasil belajar yang diperoleh dalam keterampilan puisi pada siklus II, diperoleh hasil belajar rata – rata sebesar 85 dan dengan ketuntasan murid sebesar 92 %. Perolehan hasil belajar tersebut telah melebihi ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 70 %.

Diagram 1.3 Distribusi Hasil Hasil belajar Tes Pada Siklus 2



c. Tahap Observasi

Dalam proses pembelajaran terlihat keterampilan murid dalam menulis puisi sudah maksimal, murid juga semakin termotivasi dan semangat dalam menulis puisi, murid semakin

aktif dalam pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada guru, demikian juga dalam kelompok berpartisipasi aktif.

PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan guru sebagai peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan menyusun perencanaan perbaikan pembelajaran di setiap siklusnya. Melalui tindakan yang dilakukan guru pada siklus I masih ditemukan kelemahan. Melalui refleksi peneliti simpulkan kelemahan tersebut berasal dari guru dan peserta didik. Kemampuan guru mengelola kelas belum maksimal, sedangkan pada murid dalam proses pembelajaran masih ditemukan sebagian besar murid aktif dan kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru karena sibuk dengan kegiatan sendiri seperti menggambar ketika guru sedang menjelaskan.

Maka berdasarkan hasil refleksi peneliti sebagai guru merancang pembelajaran untuk tindakan siklus I. Dalam tindakan siklus I menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada kelas IV SD Negeri 6 Sideak. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus I masih terdapat kekurangan sehingga hasil yang dicapai belum maksimal. Hasil pehasil belajar yang diperoleh pada siklus I dari 12 orang murid yang mendapat hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 7 orang peserta didik, dan 5 orang murid lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Meskipun perolehan hasil belajar dalam keterampilan menulis puisi pada siklus I lebih baik dari prasiklus tetapi masih ditemukan beberapa murid yang merasa bingung dalam menemukan gagasan, mengembangkan imajinasi serta memilih kata kiasan yang tepat untuk menjadi sebuah puisi yang indah. Peneliti memberikan kemakluman atas hasil perolehan hasil belajar karena pelaksanaan tindakan kelas masih pada siklus I. Melalui hasil refleksi guru sebagai peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan perbaikan yang pada siklus II adalah dengan penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian

murid seperti : Video pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid terhadap materi yang disampaikan. Guru sebagai peneliti menyusun seperangkat rencana pembelajaran lengkap dengan media pembelajaran. Peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 11 orang murid (92 %) terampil menulis puisi dan 1 murid (8 %) dapat menulis puisi meskipun pilihan kata – katanya belum memenuhi kriteria.

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh kesimpulan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dalam menulis puisi Tema 6 Cita-citaku, Sub tema 1 Aku dan Cita-citaku, Pembelajaran 5 Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan dapat maksimal. Kualitas hasil belajar yang diperoleh yang berupa keterampilan murid dalam menulis puisi dalam menghasilkan sebuah tulisan berupa puisi. Hasil belajar dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Puisi hasil karya murid lebih baik dalam setiap siklusnya baik dalam pemakaian kata diksi, kesesuaian puisi dengan tema/judul, persajakan serta makna yang terkandung dalam puisi tersebut.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD membuat murid termotivasi belajar karena murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD di kelas dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi murid kelas IV SD Negeri 6 Sideak Tahun Pelajaran 2021/2022.

PENUTUP

KESIMPULAN

1. Metode pembelajaran Kooperatif dengan tipe STAD adalah suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena dapat berdiskusi dan menyenangkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam keterampilan menulis puisi Kelas IV SD Negeri 6 Sideak.
2. Melalui metode pembelajaran kooperatif Tipe STAD diperoleh hasil belajar yang semakin meningkat dengan persentase ketuntasan prasiklus 48 % dengan hasil belajar rata – rata yang diperoleh 65, 58

dengan jumlah murid yang tuntas hanya ada 5 orang saja, selanjutnya dalam siklus I diperoleh hasil belajar rata-rata murid yang hanya 78 dengan persentase ketuntasan sebesar 75 % dengan jumlah murid yang tuntas hanya 7 orang, dan selanjutnya dalam Siklus II diperoleh hasil belajar rata-rata 85 dengan persentase ketuntasan sebesar 92 % dengan jumlah murid yang tuntas 11 orang dan yang tidak tuntas hanya 1 orang peserta didik. Murid yang belum tuntas tersebut memang masih mengalami keterlambatan dalam belajar yakni belum lancar membaca.

Saran

1. Sebagai guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memvariasikan metode pembelajaran yang dapat membuat murid berpartisipasi aktif, menarik, menyenangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
2. Bagi sekolah agar kiranya menyediakan sarana dan prasarana guna mendukung terciptanya pembelajaran yang bervariasi.

Nur, dkk. 2000. *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS

Purwanto. 2009. *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ristavida, D. (2020). *Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Murid Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3).

Rohilah, R., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2020, December). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Estafet Writing*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 148-155).

Syah Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zainudin, Z. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bagi Murid Kelas IV SDN1 Dongko Dengan Metode Praktek*. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(9), 109111.

REFERENCES

- Abdurrahman Mulyono. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bukhari, B. (2021). *Dampak Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Oleh Murid Kelas IV SD Negeri 29 Banda Aceh*. *Jurnal Pesona Dasar*, 9(1).
- Djamarah Bahri Syaiful. 2006. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Isjoni.
2003. *Cooperative Learning*. Bandung: Alpa Beta
- Maimanah, S. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Student Achievement Divison (STAD) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Murid Kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Wicaksono, Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra*. Jakarta: Garudhawacana
- Mulyasa, 2007. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Rosdakarya
- Munandar. 2003. *Evaluasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

NETTIQUETTE PADA MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI FENOMENOLOGI PEMBELAJARAN DARING PRODI PGSD UPI KAMPUS SUMEDANG)

Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd^{1*}; Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd²; Dr. Isrokatun, M.Pd³

¹²³UPI Kampus Sumedang,

*E-mail : nurdinah.hanifah@upi.edu

Abstrak

Komunikasi virtual merupakan suatu *new habit* yang berlangsung ketika masa pandemic covid-19 yang dilakukan dengan menggunakan media sosial. Dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communication*) memfasilitasi manusia supaya dapat saling berinteraksi meskipun tidak berada lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi tidak dapat ditampilkan secara langsung secara keseluruhan, karena proses komunikasi yang terjadi hanya melalui layar (*face-to screen*). Munculnya pandemic Covid-19 dipandang mengubah pola komunikasi. Komunikasi yang biasanya dilakukan secara tatap muka, berbincang secara langsung, diskusi dalam suatu ruang yang sama tidak terbatas secara mata, kemudian berubah harus dilakukan secara virtual, karena adanya kebijakan social distancing dari pemerintah. Prosedur, tata komunikasi secara virtual sebetulnya tidak jauh berbeda dengan komunikasi secara *face to face*, yang membedakan adanya media *social* digital yang digunakan untuk memudahkannya. Secara umum siapapun yang menjadi bagian dari komunitas yang melakukan komunikasi baik itu virtual maupun *face to face* memiliki kode etik yang berlaku di lingkungan tersebut, dan Netiquette merupakan panduan untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan kaidah normative di lingkungan internet. Penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi, dengan tujuan untuk mendeskripsikan *netiquette* mahasiswa PGSD Prodi UPI Kampus Sumedang ketika pelaksanaan perkuliahan pada masa pandemic covid-19 yang dianalisis dengan menggunakan etika komunikasi secara deskriptif dan normatif dalam media komunikasi virtual seperti *zoom*, *google classroom*, *WAG* dan *SPADA*.

Kata kunci : Komunikasi virtual, *Netiquette*, Fenomenologi.

Abstract

Virtual communication is a new habit that is carried out during the COVID-19 pandemic virtually or indirectly through social media. In the virtual world of CMC (Computer Mediated Communication) a person can interact with each other even though they are not in the same location, but expressions and emotions of a person are not fully represented because the communication process is only through the screen (face-to-screen). The Covid-19 pandemic is considered to have changed people's communication patterns. Communication, which normally can be done face-to-face, now has to be done virtually due to the government's social distancing policy. How to communicate can not only be done face to face, but can be done virtually to facilitate and take advantage of the existing social media. In general, anyone who feels part of a community on the internet is obliged to comply with the code of ethics that applies in that environment, and netiquette is a guide to behaving and behaving in accordance with normative rules in the Internet environment. This study uses phenomenological research, with the aim of describing the netiquette of PGSD students at the UPI Campus of Sumedang during the Covid-19 pandemic in terms of Communication Ethics, namely descriptive and normative, in virtual communication media that are often used in lectures during the Covid-19 pandemic such as zoom, Google classroom, WAG.

Keywords: *virtual communication, netiquette, phenomenology.*

PENDAHULUAN

Tahun 2020 merupakan tahun penanda virus corona menyerang dunia, 2020, termasuk Indonesia, sehingga membuat semua

sektor kehidupan, termasuk di dalamnya dunia pendidikan. Melalui SE Mendikbud RI Nomor 3 mengenai Pencegahan covid-19 dalam satuan pendidikan, sepertinya mengharuskan adanya revolusi dalam proses perkuliahannya. Melalui surat edaran tersebut menggerakkan semua

unsur pendidikan tinggi di Indonesia untuk melakukan tindakan control penyebaran virus dengan melakukan semua aktivitas kegiatan di dalam rumah, baik itu kegiatan belajar maupun bekerja, sehingga kegiatan akademik yang biasanya diselenggarakan secara tatap muka di kampus, saat pandemic harus dilakukan dari rumah. Hal tersebut tentunya berdampak sangat luar biasa karena seolah-olah memaksa dunia pendidikan merubah proses perkuliahan yang konvensional menjadi proses perkuliahan dengan mendasarkan pada sinkronus maupun asinkronus (daring). Daring merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan perangkat digital yang dihubungkan langsung dengan jaringan internet. (Hoi and Lu, 2018).

Pembelajaran daring dinilai memberikan manfaat bagi dosen maupun mahasiswa (Singh, Donoghue, and Worton, 2005). Bagi mahasiswa pembelajaran berbasis daring membantu mahasiswa membentuk kemandirian dalam belajar, tidak mengharuskan mereka untuk hadir langsung di kelas, dan juga mendorong interaksi secara tidak langsung dengan mahasiswa yang berjarak jauh dengan tidak beresiko terdampak virus, sedang bagi dosen, pembelajaran dengan metode daring mengubah gaya belajar yang awalnya jarang berhubungan dengan teknologi, sekarang sepertinya harus lekat dengan teknologi, mengubah gaya mengajar konvensional yang tentunya berdampak pada profesionalitas.

Melalui pembelajaran berbasis daring mahasiswa dan dosen menggunakan beberapa aplikasi yang paling mudah sampai dengan yang kompleks, sedikit nilai interaksi dan yang kental interaksinya, seperti *whatsapp group*

telegram, google classroom, google meet, zoom dll. Penggunaan teknologi digital merupakan suatu inovasi dalam pendidikan untuk menjawab tantangan menjaga kualitas perkuliahan selama pandemic. Pembelajaran dengan menggunakan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran merupakan penggunaan teknologi digital yang memungkinkan untuk dosen dan mahasiswa melaksanakan pembelajaran walaupun di tempat yang berbeda, Milman, (2020); Lashley (2014); Moore, Dickson-Deane, & Gaylen (2011).

Belajar pada masa pandemic menggambarkan suatu kondisi shock culture dengan kebiasaan baru, dalam hal ini belajar secara online, Sri Kuning (2021); Muttaqin et al., (2021); Maisaroh and Ali (2021). Penelitian mengenai pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan menemukan suatu fakta bahwa, pembelajaran dengan tatap muka masih lebih baik (Wiley and Hilton III, 2018). Melalui pembelajaran secara daring mahasiswa justru mengalami tekanan atau stress, (Maulana dan Iswari, 2020). Kendali-kendala dalam pembelajaran online misalnya berkaitan dengan kondisi sinyal, kuota, jenis media digital yang digunakan (Agus Susilo, 2013) dan bertambahnya biaya pengeluaran di tingkat keluarga mahasiswa (Setiani, 2021), sehingga pembelajaran secara online dinilai tidak efektif. sehingga pembelajaran secara online dinilai tidak efektif. Dewi (dalam Hanifah 2021) mengungkapkan bahwa dari semua literatur *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online, hal ini dikarenakan faktor

dari lingkungan dan karakteristik peserta didik itu sendiri. Permasalahan yang timbul dari model pembelajaran daring ini dirasakan secara teknis dan non teknis. Pembelajaran yang tercipta seperti formalitas dengan memberikan penugasan tanpa ada pencerdasan, karena secara virtual proses pembelajaran menjadi searah dan memunculkan pembatasan ruang aktivitas sosial dan intelektual pembelajar, yang notabene lepas dari nilai-nilai humanisme yang seharusnya diusung oleh pendidikan (Hanifah, 2021).

Secara umum siapapun yang merasa menjadi bagian dari suatu komunitas di internet wajib untuk mematuhi kode etik yang berlaku di lingkungan tersebut. Sebenarnya *netiquette* adalah hal yang umum dan biasa, sama halnya dengan aturan-aturan biasa ketika kita memasuki komunitas umum dimana informasi sangat banyak dan terbuka. Pada dasarnya *netiquette* merupakan panduan untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan kaidah normatif di lingkungan Internet. Dengan mematuhi peraturan ini, maka akan sangat bermanfaat dan membantu dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa harus mengalami masalah atau tanpa harus mengalami salah pengertian dengan orang lain. Interaksi dosen dengan mahasiswa dapat berupa interaksi asosiatif dan juga disosiatif Rijal, (2021); Hajjah & Amri, (2018). Interaksi asosiatif terwujud dalam bentuk saling bekerjasama, saling memahami, rukun dan damai (Lamanepa et al., 2016); Iskandar et al., (2019). Kebalikannya dengan interaksi disosiatif yang menggambarkan hubungan negatif yang saling merugikan kedua belah pihak. Penyimpangan yang dilakukan dapat terwujud dalam bentuk ucapan maupun

tindakan. Pengetahuan mengenai etika di dunia maya (netiket) haruslah dimiliki oleh orang-orang yang menghabiskan banyak waktunya di dunia maya. Karena, sama halnya dengan dunia nyata, etika menjadi panduan kita apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika kita berhubungan dengan orang lain. Artikel ini menganalisis *Netiquette* dari sisi Etika Komunikasi yaitu secara deskriptif dan normatif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada dua alasan. *Pertama*, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana *netiquete* Mahasiswa dalam perkuliahan daring yang membutuhkan sejumlah data lapangan yang aktual. *Kedua*, karena didasarkan pada keterkaitan masalah yang dikaji dengan sejumlah data primer dari subjek penelitiannya yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat tersebut. Metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang-oleh sejumlah individu atau sekelompok orang-dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Creswell (2010, hlm. 4). Kerangka Fenomenologi digunakan untuk mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang alam kehidupan sehari-hari (Denzin, 2009, hlm. 336).

Fenomenologi berfokus pada bagaimana orang mengalami fenomena tertentu, artinya orang mengalami sesuatu bukan karena pengalaman tetapi karena fenomena yang terjadi di kehidupannya. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang terjun ke lapangan untuk

mencari informasi melalui observasi, angket dan studi dokumentasi kepada mahasiswa Prodi PGSD yang berjumlah 161 di Kampus Sumedang tingkat III yang dilakukan secara online. Data yang diperoleh kemudian diuji dengan metode triangulasi Selanjutnya teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu tiga tahap analisis data yang dilakukan secara interaktif dan saling berhubungan baik selama ataupun sesudah pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data hasil penelitian ini akan terurai berdasarkan fokus penelitian, dalam hal ini etika Komunikasi yang dianalisis berdasarkan etika deskriptif dan normatif.

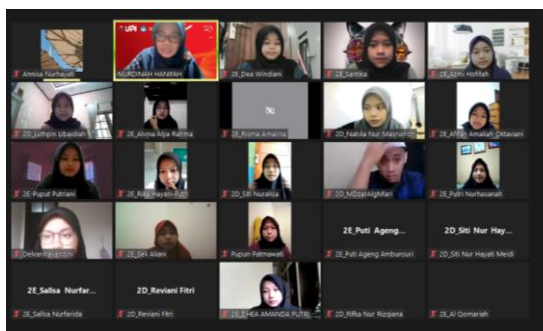
Dabbagh dan Ritland (2005, hlm. 15) pembelajaran *online* adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Menurut Bertens (2004) etika komunikasi ialah dikaitkan dengan watak atau kesusilaan yang menentukan benar atau tidaknya cara penyampaian pesan kepada orang lain yang dapat mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara lisan ataupun tidak langsung. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Etika Komunikasi deskriptif dan normatif. Etika Deskriptif adalah mengenai nilai dan pola perilaku manusia sebagai suatu fakta, sedangkan Etika Normatif berbicara tentang norma atau aturan yang menuntun perilaku manusia Salam (1997).

Tabel.1 Pemaknaan Etika Komunikasi

Etika Komunikasi	Penjelasan
Deskriptif	etika deskriptif, yang berusaha menepok secara kritis dan rasional sikap dan pola perilaku manusia dan apa yang dikejar oleh manusia dalam hidup ini sebagai sesuatu yang bernilai. Etika deskriptif berbicara mengenai fakta apa adanya, yaitu mengenai nilai dan pola perilaku manusia sebagai suatu fakta yang terkait dengan situasi dan realitas konkret yang membudaya. Ia berbicara mengenai kenyataan penghayatan nilai, tanpa menilai, dalam suatu masyarakat, tentang sikap orang menghadapi hidup ini, dan tentang kondisi-kondisi yang memungkinkan manusia bertindak secara etis
Normatif	etika normatif, yang berusaha menetapkan berbagai sikap dan pola perilaku ideal yang seharusnya dimiliki manusia, atau apa yang seharusnya dijalankan oleh manusia, atau apa yang seharusnya diambil untuk mencapai apa yang bernilai dalam hidup ini. Etika normatif berbicara mengenai norma-norma yang menuntun tingkah laku manusia, serta memberi penilaian dan himbauan kepada manusia untuk bertindak sebagaimana seharusnya berdasarkan norma-norma. Ia menghimbau manusia untuk bertindak yang baik dan menghindari yang jelek.

Sumber: Salam (1997). *Etika Sosial Asas Moral dalam Kehidupan Manusia*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Deskripsi mengenai etika Komunikasi secara deskriptif yaitu.



Gambar 1. Mematikan Kamera ketika Perkuliahan

Analisis perilaku mahasiswa yang mematikan kamera ketika perkuliahan dilakukan dengan beberapa pertimbangan, diantaranya sinyal tidak bagus, karena lagi sakit dan pada umumnya mereka meminta ijin dahulu untuk mematikan kamera video mereka selama perkuliahan. Jika dilihat data angket dalam rentang selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Ada sekitar 70 orang mahasiswa menyatakan jarang mematikan kamera video mereka.

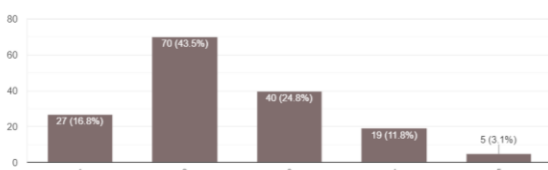


Diagram. 1 Mematikan Kamera Ketika Perkuliahan

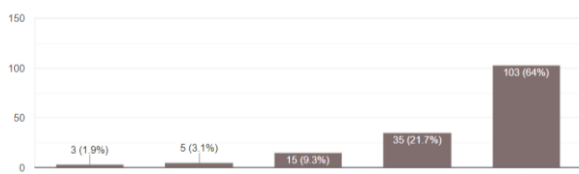


Diagram. 6 *Raise Hand* Jika akan mengajukan Pertanyaan

Selanjutnya mengenai mengucapkan

salam jika ngirim teks email, chat kepada dosen, ada sekitar 145 orang yang mengatakan selalu mengucapkan salam.

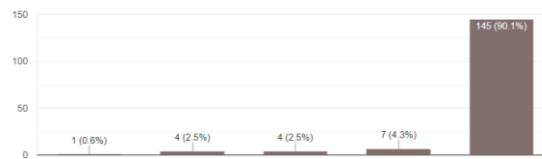


Diagram 2. Mengucapkan Salam Kalau Mengirim Teks Email, Chat untuk Dosen

Media komunikasi yang digunakan pada selama perkuliahan umumnya menggunakan aplikasi pesan teks seperti whatsapp, SMS, dan email. Gambar di bawah merupakan ilustrasi pola komunikasi dosen dan mahasiswa yang terjadi ketika perkuliahan daring.



Gambar 2. Interaksi Mahasiswa dan Dosen melalui chat WA

Perubahan pola komunikasi ketika masa pandemi tentu menjadikan mahasiswa dengan dosen menjadi terbiasa berkomunikasi melalui media digital. Komunikasi antara mahasiswa dengan dosen semakin dibuat mudah karena kini banyak dosen yang dengan sengaja memberikan kontakanya kepada mahasiswa dan tidak keberatan untuk dihubungi. Seorang dosen yang memberikan kontakanya kepada para mahasiswa tentu

menyiratkan kesiapannya untuk dihubungi oleh banyak mahasiswa. Umumnya mahasiswa menghubungi dosen untuk urusan akademik seperti bimbingan, mengirim tugas, perbaikan nilai. Di bawah ini merupakan grafik yang mengilustrasikan etika mengenai waktu berkomunikasi dengan dosen, 93.2% menyatakan selalu memperhatikan waktu ketika akan melakukan komunikasi dengan dosennya.

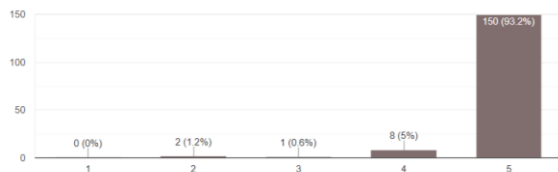


Diagram. 3 Memperhatikan waktu ketika akan berkirim pesan atau menelpon Kepada dosen

Etika normatif yang menjadi pedoman bagi manusia untuk bertindak. Norma-norma tersebut sekaligus menjadi dasar penilaian bagi manusia baik atau buruk, salah atau benar. Pada penelitian ini etika normatif mengacu pada tata tertib ketika perkuliahan daring di kampus, sanksi, dll.

Selanjutnya paparan mengenai data etika Komunikasi yaitu secara normatif. Gambar diagram di bawah ini memperlihatkan mengenai keberadaan tata tertib panduan perkuliahan daring.

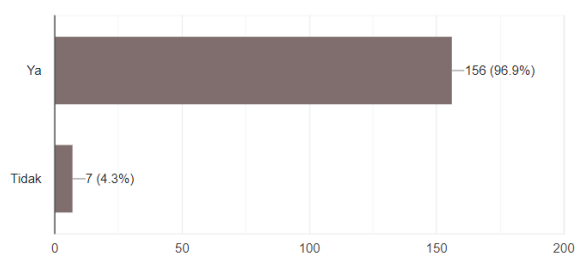


Diagram. 4 Di Kampus ada Tata Tertib panduan perkuliahan daring

Pernyataan selanjutnya mengenai dosen yang mengingatkan mahasiswa mengenai etika berkomunikasi ketika berkuliahan daring, ada 78.9% mahasiswa menyatakan dosen sering mengingatkan mereka mengenai etika dalam berkomunikasi.

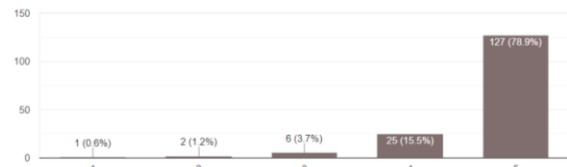


Diagram. 7 Dosen mengingatkan para mahasiswa mengenai etika berkomunikasi ketika perkuliahan daring

PEMBAHASAN

Suatu tindakan pendidikan (*pedagogical encounter*) merupakan suatu tindakan rasional etis. Hal ini membedakan manusia dengan binatang yang tindakan-tindakannya berdasarkan insting dan bukan berdasarkan pertimbangan rasional serta disadarkan pada etika. Manusia hidup untuk kebaikan dan oleh sebab itu pertimbangan-pertimbangan etis ditunjukkan pada perbaikan manusia sebagai makhluk yang baik, ini yang disebut manusia sebagai makhluk etis (Tilaar, 2009, hlm. 242).

Etika ialah menetapkan sikap dan pola perilaku yang ideal yang seharusnya dimiliki oleh manusia dalam bertindak. Jadi etika ini berbicara tentang Norma-norma yang menuntun perilaku manusia serta memberi penilaian dan hiambauan kepada manusia untuk bertindak sebagaimana seharusnya Dengan Demikian etika normatif memberikan petunjuk secara jelas bagaimana manusia harus hidup secara baik dan menghindari diri

dari yang jelek. (Sulianti,2021).

Komunikasi melibatkan interaksi antar anggota masyarakat. Interaksi memerlukan norma-norma atau aturan-aturan yang berfungsi untuk pengendalian yang tujuannya adalah untuk tercapainya Ketertiban dalam masyarakat. Salah satu, upaya mewujudkan tertibnya masyarakat adalah adanya etika komunikasi yakni kajian tentang baik buruknya suatu tindakan komunikasi yang dilakukan manusia, suatu pengetahuan rasional yang mengajak manusia agar dapat berkomunikasi dengan baik, Setiyani (2013).

Proses pendidikan seyogyanya dijalankan dengan etika yang baik dan benar, karena pendidikan bukan saja berbicara dari sisi penanaman nilai yang baik melalui pembelajaran tetapi juga berbicara dari sisi penerapan etika baik kepada pendidik maupun peserta didik.

Etika deskriptif dalam perkuliahan daring dalam berbagai platform berbicara mengenai etika komunikasi dari dosen kepada mahasiswa maupun sesama mahasiswa misalnya, ketika akan bertanya atau berbicara meminta ijin dulu jika menggunakan *zoom* ada fitur *raise hand*, atau ijin melalui *chatbox*, tidak mematikan kamera, mematikan audio yang ada jika perkuliahan dimulai dst. Jika melihat data yang dihasilkan secara keseluruhan mahasiswa prodi PGSD UPI Kampus Sumedang memiliki kesadaran tinggi dalam beretika ketika melaksanakan perkuliahan daring.

Pola komunikasi yang muncul memperlihatkan etika komunikasi yang mereka pahami secara bersama, dalam hal ini penggunaan bahasa yang baik merupakan hal yang dinilai penting sekali dalam etika komunikasi, memperhatikan waktu ketika akan

melakukan komunikasi, itu merupakan bagian-bagian penting ketika akan berkomunikasi dan mereka memperhatikan itu. Sehingga tujuan dari etika komunikasi dapat tercapai.

Etika komunikasi memiliki tujuan yang ingin dicapai, diantaranya adalah, 1) Membantu individu atau kelompok dalam masyarakat untuk bertindak secara bebas tapi dapat dipertanggungjawabkan; 2) Membantu individu atau kelompok dalam masyarakat untuk dapat mengambil sikap atau tindakan secara tepat; 3). Menciptakan rasa saling menghormati dan menghargai. (Kemendikbud.co.id).

Penelitian mengenai beretika dalam komunikasi sebagai faktor kemajuan pendidikan karena dalam berkomunikasi tidak saja harus menampilkan etika tapi juga estetika serta mengharuskan adanya keterlibatan pendidik dalam berbagai aktivitas peserta didik sehingga memberikan banyak kemungkinan dalam proses belajar dan menjadikan pendidikan semakin terbuka (Aulia, Suwatno dan Santoso, 2018, hlm. 110)

Etika normatif dapat dilihat dalam suatu kegiatan perkuliahan misalkan ketika menggunakan aplikasi *zoom*, para peserta dalam *zoom* memahami peraturan yang harus dipatuhi bersama demi menjaga keamanan dan ketertiban perkuliahan, menjadi pedoman bagi mahasiswa maupun dosen untuk bertindak, berperilaku, menjadi dasar penilaian bagi dosen tentang baik atau buruk, salah dan benar, salah atau benar, etika normative ini ditegakkan untuk menjaga kedisiplinan dan kelancaran proses perkuliahan. Di Prodi UPI Kampus Sumedang sudah ada tata tertib yang mengatur mengenai perkuliahan, sanksi yang ada bukan tegas tertuang dalam suatu aturan tapi lebih pada sanksi sosial yang muncul dalam kesadaran moral para mahasiswa.

PENUTUP

Pada dasarnya komunikasi dapat dilakukan secara tatap muka, bermedia, melalui tulisan ataupun secara isyarat. Keberhasilan proses komunikasi dapat ditentukan juga dari etika berpesanan, karena pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik apabila komunikasi dapat dilakukan bersama dengan etika.

Saran yang akan disampaikan dalam artikel ini difokuskan pada Etika komunikasi dalam perkuliahan daring. Mengingat Etika komunikasi dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif jika dosen menjadi lebih di apresiasi jika mahasiswanya memberikan umpan balik yang baik. Konsisten dalam menetapkan aturan. Mempertegas aturan-aturan yang sudah ada agar mahasiswa dapat lebih disiplin dan patuh terhadap aturan-aturan yang sebaiknya tertuang dalam bentuk buku panduan, supaya berlaku sama bagi setiap dosen dan mahasiswa.

REFERENCES

- Agus Susilo, F. (2013). Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran. *MATHEdunesa*, 2(1).
- Bertens, K. (2004). Etika. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J. W. (2010). Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Dabbagh, N., & Bannan Ritland, B. (2005). Online Learning : Concept, Strategies, and Application. New Jersey : Pearson Education, Inc.
- Denzin & Lincoln. (2009). Handbook of Qualitative Research. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hajjah, & Amri, A. (2018). Pola Interaksi Sosial Mahasiswa Luar Aceh dan Mahasiswa Aceh di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/6170/2748>
- Hanifah, N. (2021) Refleksi Pendekatan Humanis Dalam Memandang Pembelajaran Daring Dari Sisi Mahasiswa. E-Prosiding Seminar Nasional Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Berbasis Integrasi Keilmuan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru ISSN: 2662-0121 Edisi: Juni 2021
- Hanifah, N. (2021). Merdeka Belajar Menurut Perspektif Ajaran Kihajar Dewantara (Dalam Bunga Rampai Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar. Akademia Pustaka: Tulung Agung.
- Hoi, S. C. H., Sahoo, D., Lu, J., & Zhao, P. (2018). Online learning: A comprehensive survey. *ArXiv*, 1, 1–100
- Iskandar, A. M., Zainuddin, R., Makassar, U. M., & Bosowa, U. (2019). Interaksi dan Komunikasi Dosen dan Mahasiswa dalam Proses Pendidikan. *Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 5(1).
- Lamanepa, A., Budjang, G., & Salim, I. (2016). Interaksi Sosial Antar Mahasiswi Asrama Putri Kabupaten Kapuas Hulu di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(7), 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15983/13927>
- Lashley, Y. (2014). Integrating computer technology in the teaching of Biology. DOI: 10.20876/ijobed.93986
- Maulana, H. A., & Iswari, R. D. (2020). Analisis Tingkat Stres Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Statistik Bisnis Di Pendidikan Vokasi. *Khazanah Pendidikan*, 14(1). <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/download/8479/3391>
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). Qualitative Data Analysis Second Edition. SAGE Publications. Milman, N. B. (2015). Distance Education. In International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>
- Moore JL, Dickson-Deane C, Galyen K. 2011, E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same, The Internet and Higher Education.;14(2):129-35.
- Muttaqin, M., Idris, U., KFrank, S., Ilham, I., Akhmad, A., & Tibul, S. (2021). *Cultural Shock of College Students on Facing Online Learning System During Pandemic Covid-19 in Papua. March 2020*. <https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2020.2306700>
- Rijal, S. (2021). Nuansa Edukasi Islami Interaksi Sosial Dosen Dan Mahasiswa. *Journal of Education Science*, 6(2). <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1166>
- Salam, Burhanuddin. (1997). Etika Sosial Asas Moral dalam Kehidupan Manusia. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Setyani, 2013. Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Media

- Sosial Twitter, Facebook, dan Blog sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Akademi Berbagi Surakarta). Skripsi. Surakarta : Akademi Berbagi Surakarta.
- Singh, G., O 'donoghue, J., & Worton, H. (2005). A Study Into The Effects Of eLearning On Higher Education. *Journal Journal of University Teaching & Learning Practice*, 2(1). Retrieved from <http://ro.uow.edu.au/jutlp>
- Sri kuning, D. (2021). Culture Shock: Online Learning in the Covid-19 Pandemic Phase. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 55–62
<https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.357>
- Sulianti, N., Asnawati., Yanto. (2021). Communication Ethics In Online Learning Through The Zoom Application. *Sengkuni Journal: Social Sciences and Humanities* Vol. 2 No. 1 2021 page: 80–88. DOI: <https://doi.org/10.37638/sengkuni.2.1.81-88>
-

MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DALAM MENINGKATKAN KERJA KERAS SISWA KELAS X

Rifani Septya Putri^{1*}, Defri Melisa², Maison³, dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi, ² Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Batang Hari

*E-mail: rifaniseptyaputri@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan pengalaman hidup. Maka dari itu keberlangsungan pendidikan semestinya berkaitan erat dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah salah satu instrumen penting dalam pendidikan. Mempelajari berbagai ilmu pengetahuan salah satu ilmu yang dipelajari adalah Ilmu Fisika. Fisika adalah salah satu bidang mata pelajaran penting. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kerja keras dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif learning pada mata pelajaran fisika kelas X MIPA 1 dan MIPA 2 SMA N 10 Batang Hari. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara dan penyebaran kuisisioner atau angket, serta dianalisis dengan uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, jika nilai *Cronbach Alpha* > r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka pernyataan tersebut reliabel. Dan diperoleh perhitungan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,379 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif learning dapat meningkatkan kerja keras siswa dalam pembelajaran fisika.

Kata kunci: Pendidikan, pembelajaran, fisika, kooperatif learning, kerja keras.

Abstract

Education is all learning experiences that take place in all environments and life experiences. Therefore, the continuity of education should be closely related to the curriculum used. The curriculum is one of the important instruments in education. Studying various sciences, one of the sciences studied is Physics. Physics is one of the important subject areas. Therefore, this study aims to determine the hard work in using the cooperative learning model for physics subjects in class X MIPA 1 and MIPA 2 at SMA N 10 Batang Hari. This research includes descriptive research with a quantitative approach. Data were collected using the interview method and the distribution of questionnaires or questionnaires, and analyzed by using validity and reliability tests. The results showed that, if the Cronbach Alpha value > r table with a significance level of 5%, the statement is reliable. And obtained the calculation of the Cronbach Alpha value of 0.379 so that it can be concluded that the cooperative learning model can increase students' hard work in learning physics.

Keywords: Education, learning, physics, cooperative learning, hard work.

PENDAHULUAN

Menurut Nurkholis (2013) Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Menurut Maunah (2009) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan pengalaman hidup. Semua pengalaman yang dialami seseorang dan semua yang melibatkan seseorang dalam suatu kejadian

belajar bisa dikatakan sebagai pendidikan. Pendidikan bukan kegiatan yang hanya duduk di dalam kelas dan mendengarkan penyampaian dari guru saja, tetapi makna pendidikan tersebut sangatlah luas. Salah satu jenjang pendidikan yang memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas adalah SMA (Hidayatullah, Yushardi dan Sri : 2015). Setiap siswa yang memiliki SDM berkualitas dapat ditunjukkan dari sisi penguasaan ilmu dan karakter yang melekat pada dirinya (Kurniawan, Astalini, dan Kurniawan : 2019). Maka dari itu keberlangsungan pendidikan semestinya berkaitan erat dengan kurikulum yang

digunakan.

Menurut Ahmad Suryadi (2020) Kurikulum adalah salah satu instrumen penting dalam pendidikan. Ada tiga ranah penting dalam kurikulum yakni muatan/isi kurikulum, strategi dan evaluasi. Sering bergantian kurikulum di sekolah disebabkan karena sesuai atau tidak sesuai kurikulum saat diterapkan, Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013, sehingga peserta didik diharapkan memiliki sikap yang ilmiah dalam pembelajaran. Dalam pendidikan di Indonesia sendiri, terdapat beberapa tingkatan, salah satunya Tingkat Sekolah Menengah Atas. Sekolah Menengah Atas merupakan tingkat pendidikan yang wajib di tempuh, sebelum melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam tingkat pendidikan sekolah menengah atas, mempelajari berbagai ilmu pengetahuan salah satu ilmu yang dipelajari adalah Ilmu Fisika.

Fisika adalah salah satu bidang mata pelajaran penting karena ilmu fisika berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam jenjang pendidikan SMA, ilmu fisika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran sekolah. (Dani, Latifah, dan Putri : 2019). Menurut Hamalik (2009) Pembelajaran fisika mengembangkan rasa ingin tahu melalui penemuan pengalaman secara langsung dengan cara melalui kerja ilmiah memanfaatkan fakta, membangun konsep, prinsip, teori dan metodologi keilmuan. Melalui pembelajaran fisika dapat menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran fisika suatu pembelajaran tentang gejala dan fenomena alam dalam kehidupan sehari-hari dapat ditinjau melalui kegiatan seperti pengalaman, observasi dan eksperimen yang dilandasi sikap ilmiah untuk meningkatkan keterampilan proses sains.

Fisika sebagai cabang ilmu IPA adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran Fisika menjadi sangat penting untuk di Programkan pada sekolah formal karena fisika merupakan bagian dari kehidupan manusia yang melekat

dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran fisika di sekolah sering dijumpai ketika siswa mengalami kesulitan dalam belajar (Pathoni, Pujaningsih, Hendri, Maison, dan Nehru: 2019) karena materi fisika memuat hal-hal yang abstrak dan sulit dipahami (Sari, Hidayat, dan Kurniawan : 2019). Dengan demikian mata pelajaran fisika membutuhkan karakter yang serius, tekun, banyak latihan soal, serta karakter kerja keras.

Kerja keras adalah semangat berkobar untuk mencapai target yang dianggap melebihi batas kemampuan kita. Kerja keras merupakan salah satu karakter yang harus ditanamkan pada siswa. (Saleh, 2014). Hidayatullah (2010: 29) mengemukakan kerja keras sebagai kemampuan mencurahkan atau mengerahkan seluruh usaha dan kesungguhan, potensi yang dimiliki sampai akhir masa suatu urusan hingga tujuan tercapai. Adapun indikator pendidikan karakter kerja keras adalah bekerja ikhlas dan sungguh-sungguh, bekerja melebihi target, dan produktif. Maka dari itu, berikut hasil dari wawancara yang telah dilakukan.

Berdasarkan Hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap salah satu siswa Kelas X MIPA 2 di SMA N 10 Batang Hari, mereka mengatakan bahwasannya Kerja keras yang mereka lakukan memang kurang maksimal hal ini dikarenakan siswa tidak memiliki kemampuan atau keahlian khusus dalam bidang fisika karena fisika menurut mereka adalah salah satu mata pelajaran paling berat dalam menempuh pendidikan. Perilaku yang nampak pada siswa yang kurang mengembangkan karakter kerja keras ini seperti mencontek pekerjaan teman (copy paste) tanpa memperdulikan prosesnya, dan akhirnya mereka tidak mau bersusah payah mengerjakan tugas mereka masing-masing tetapi malah mengandalkan temannya saja. Hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi memang mempermudah penyelesaian tugas-tugas, namun terkadang malah disalah gunakan.

Berdasarkan masalah tersebut perlu diperbaiki proses pembelajaran. Salah

satunya yaitu memperbaiki model pembelajaran yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran di SMA N 10 Batang Hari yaitu seperti menggunakan direct Intraction, discovery Learning menjadi model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Jigsaw di terapkan di kelas X MIPA 1 dan kooperatif Learning Tipe Number Head Together (NHT) di terapkan di Kelas X MIPA 2. Karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Learning diatas dapat meningkatkan Kerja keras siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dalam Meningkatkan Kerja Keras Siswa Kelas X MIPA SMA N 10 Batang Hari”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara dan penyebaran kuisisioner atau angket, serta dianalisis dengan uji validitas dan reabilitas. Penelitian ini dilakukan di SMA N 10 Batang Hari lebih tepatnya di kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA N 10 Batang Hari.

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas X di SMA N 10 Batang Hari tahun pelajaran 2021/2022. Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Oleh karena jumlah populasi dalam penelitian ini banyak, maka digunakan teknik sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA N 10 Batang Hari.

Alfianika (2018) menjelaskan bahwa jika jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan subjek penelitian, sedangkan jika jumlah populasi lebih dari 100 maka sampel bisa diambil 10-30% dari jumlah

populasi. Penelitian yang memiliki populasi yang besar tentu akan mempersulit peneliti dalam pengambilan data dikarenakan terbatasnya biaya, waktu, dan tenaga. Sehingga perlu dilakukan teknik pengambilan sampel agar mempermudah peneliti dalam pengambilan data.

Berdasarkan teori diatas, karena populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 maka sampel diambil 10% dari jumlah siswa kelas X MIPA. Untuk menentukan banyaknya sampel yang dibutuhkan dapat menggunakan rumus *slovin*

$$n = \frac{N}{1+(N \times e^2)} \quad (1)$$

Dimana :

- n = Ukuran sampel
- N = Populasi (133 responden)
- e = Tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel (10%)

Pada penelitian dilakukan teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2016). Dimana menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016). Untuk menentukan jumlah sampel yang diambil dari s kelas dalam penelitian ini digunakan rumus sampling strata yang dijelaskan :

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n \quad (2)$$

Dimana :

- ni = Jumlah sampel menurut stratum
- n = Jumlah sampel seluruhnya
- Ni = Jumlah populasi menurut stratum
- N = Jumlah populasi seluruhnya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kuisisioner atau angket adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui daftar pertanyaan.

Angket disebarakan kepada siswa. Pengisian angket dilakukan dengan memilih

jawaban berupa pilihan ganda yang telah disediakan untuk menunjukkan kecenderungan siswa yang dapat mengidentifikasi kerja keras siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA N 10 Batang Hari. Pemberian skor pada angket berpedoman pada pilihan ganda. Bentuk pernyataan pada angket yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pemberian skor pada pernyataan positif yaitu 5, 4, 3, 2, 1 dari bentuk jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dan untuk pernyataan negatif pemberian skor yaitu 1, 2, 3, 4, 5 dari bentuk jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Data dalam suatu penelitian harus sudah teruji kebenarannya dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya adalah data yang valid, dan data yang dapat dipercaya disebut data yang reliabel. Menurut Afyanti (2008) penilaian validitas dan reliabilitas data suatu penelitian merupakan syarat yang harus dilakukan untuk menilai kualitas suatu hasil penilaian.

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas konstruk (*construck validity*), dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Setelah angket dikonstruksi tentang aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli. Setelah uji konstruk dengan ahli selesai, dilanjutkan dengan uji coba instrumen yang diuji cobakan pada sampel yang bukan sampel sesungguhnya dari populasi. Dengan menggunakan perhitungan koefisien korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (3)$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

X : jumlah jawaban item

Y : jumlah item keseluruhan

Sedangkan untuk uji reliabilitas menggunakan koefisien rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2013) yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \quad (4)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$: jumlah varians butir

σt^2 : varians total

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting: prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, pengembangan keterampilan sosial. Selanjutnya Eggen & Kauchak (2012:124) menambahkan bahwa "*Groupwork, cooperative learning, and discussions can increase student motivation by capitalizing on the motivation effects of social interaction and involvement*". Kerjasama tim, pembelajaran kooperatif, dan diskusi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan memanfaatkan efek dari interaksi dan keterlibatan sosial.

Analisis data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengolah data agar data yang diperoleh dapat dipahami orang lain. Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Setelah data dikelompokkan dan dianalisis untuk melihat fakta yang terjadi di lapangan sesuai data yang diperoleh, maka perlu diberi penjelasan dan penguatan dengan mendeskripsikan data tersebut. Setelah itu berdasarkan hasil penjelasan tersebut dibuatlah kesimpulan dan saran untuk kebijakan selanjutnya.

Salah satu model yang pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk membelajarkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang mampu membelajarkan siswa melalui pendekatan struktur serta meningkatkan keterampilan sosial dalam berbagai kelompok adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, para siswa mempelajari bagian-bagian yang berbeda dengan yang dipelajari oleh teman satu timnya. Hal ini berguna untuk

membantu para ahli menguasai informasi yang unik, sehingga membuat tim sangat menghargai kontribusi tiap anggotanya. (Sukarmini, 2016:2-3). Numbered Head Together (NHT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada tanggung jawab secara individu dan kelompok untuk memahami materi yang dipelajari sehingga siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. (Marhadi, 2014:74).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada perhitungan uji validitas angket digunakan software IBM SPSS Statistics 23. Dengan jumlah sampel 28 siswa dan diketahui $r_{tabel} = 0,373$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka pernyataan tersebut valid dan jika sebaliknya maka pernyataan tersebut tidak valid. Dan diperoleh perhitungan uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Perhitungan uji Validitas

No. Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,389	0,279	Valid
2	0,370		Valid
3	0,367		Valid
4	0,423		Valid
5	0,293		Valid
6	0,340		Valid
7	0,395		Valid
8	0,377		Valid
9	0,366		Valid
10	0,444		Valid
11	0,300		Valid
12	0,399		Valid
13	0,429		Valid
14	0,293		Valid
15	0,357		Valid
16	0,351		Valid
17	0,345		Valid
18	0,328		Valid
19	0,369		Valid
20	0,361		Valid

Pada perhitungan uji validitas angket digunakan software IBM SPSS Statistics 23. Dengan jumlah sampel 28 siswa dan diketahui

$r_{tabel} = 0,329$. Jika nilai Cronbach Alpha $> r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka pernyataan tersebut reliabel. Dan diperoleh perhitungan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,379.

Cronbach's Alpha	N of Items
.379	20

Gambar 1. Statistik Reliabilitas

PEMBAHASAN

Analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2016) statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam statistik deskriptif penyajian data antara lain melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modulus, media, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, serta perhitungan persentase.

Indikator mencapai tujuan hingga tercapai mempunyai jumlah item sebanyak 6 butir. Nilai terendah skala angket sebesar 1, nilai tertinggi skala angket sebesar 5. Sehingga jika untuk nilai tertinggi didapatkan dengan mengkalikan jumlah item (6 butir) dengan nilai tertinggi angket (5) didapatkan hasil 30. Nilai terendah didapatkan dari jumlah item (6 butir) dikalikan dengan nilai terendah skala angket (1) di dapatkan hasil 6. Jadi, didapatkan panjang interval setiap kategori adalah sebesar 5.

Indikator pantang menyerah mempunyai jumlah item sebanyak 5 butir. Nilai terendah skala angket sebesar 1, nilai tertinggi skala angket sebesar 5. Sehingga jika untuk nilai tertinggi didapatkan dengan mengkalikan jumlah item (5 butir) dengan nilai tertinggi angket (5) didapatkan hasil 25. Nilai terendah didapatkan dari jumlah item (5 butir) dikalikan dengan nilai terendah skala angket (1) didapatkan hasil 5. Jadi, didapatkan panjang interval setiap kategori adalah sebesar 4.

Indikator Indikator Tidak mudah

menyerah dalam menghadapi masalah mempunyai jumlah item sebanyak 5 butir. Nilai terendah skala angket sebesar 1, nilai tertinggi skala angket sebesar 5. Sehingga jika untuk nilai tertinggi didapatkan dengan mengkalikan jumlah item (5 butir) dengan nilai tertinggi angket (5) didapatkan hasil 25. Nilai terendah didapatkan dari jumlah item (5 butir) dikalikan dengan nilai terendah skala angket (1) didapatkan hasil 5. Jumlah kelas interval sebanyak 5. Jadi, didapatkan panjang interval setiap kategori adalah sebesar 4.

Penelitian ini dilakukan oleh Retno Triwoelandari dan Afyanti Fadilah (2015) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap tanggung jawab dan Kerja keras siswa.". Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tes kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami kenaikan dari tes sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hanya saja perbandingan kenaikan nilai tes tersebut sangatlah tipis. Hasil uji t memperlihatkan bahwa hasil tes siswa kelas eksperimen lebih besar (8,492) daripada hasil tes siswa kelas kontrol (7,300). Hal ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat memengaruhi hasil tes siswa. Jika dihubungkan dengan nilai tanggung jawab dan kerja keras siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol terdapat perubahan yang signifikan. Hasil uji t diperoleh bahwa nilai tanggung jawab dan kerja keras siswa kelas eksperimen lebih besar (8,477 dan 6,675) daripada nilai tanggung jawab dan kerja keras siswa kelas kontrol (4,946 dan 3,335). Hal ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat lebih memengaruhi nilai tanggung jawab dan kerja keras siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di MI Al Madani Tajurhalang, Bogor dalam konsep bangun ruang sekalipun siswa merasa memiliki nilai tanggung jawab dan kerja keras yang tinggi dalam dirinya.

Menurut Purwati (2016) kerja keras siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada kualitas siswa itu sendiri, siswa yang bekerja keras dalam menyelesaikan semua

tugas dari gurunya akan memperoleh hasil yang memuaskan dan tidak mudah lalai terhadap tugas yang diberikan padanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Fitriani, dkk (2021) Di SMAN 1 KOTA JAMBI dengan judul "Analisis Karakter Kerja Keras Siswa Kelas XI IPA Di SMAN 1 Kota Jambi" dapat disimpulkan bahwa kerja keras siswa IPA kelas XI SMA Negeri 1 Kota Jambi pada mata pelajaran Fisika diperoleh data bahwa kerja keras siswa dominan berkategori baik, dengan kata lain siswa di SMA Negeri 1 Kota Jambi secara keseluruhan telah menanamkan karakter kerja keras dalam mata pelajaran Fisika. Hal tersebut tampak pada tabel angket yang menunjukkan bahwa banyak siswa memilih setuju dari 25 pernyataan yang diberikan. Karakter kerja keras tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan mereka memiliki karakter kerja keras yang baik salah satunya berupa dorongan dari dalam diri siswa sendiri yang merupakan hal penting untuk menumbuhkan semangat kerja keras dan pantang menyerah dalam diri setiap siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk meningkatkan kerja keras belajar siswa dalam pembelajaran fisika.

Penelitian ini dilakukan oleh Komang dina yanti, dkk (2016) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Ipa". dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester II di Gugus XIV Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, tahun pelajaran 2015/2016, yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, thitung sebesar 20,58 sedangkan ttabel dengan $db = 24 + 21 - 2 = 43$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Hal ini berarti, (thitung > ttabel) atau (20,58 > 2,021), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head*

Together (NHT) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, yang dapat dilihat dari nilai rata-rata (X) eksperimen > rata-rata (X) kontrol yaitu (21,50 > 17,28).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Karakter kerja keras tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan mereka memiliki karakter kerja keras yang baik salah satunya berupa dorongan dari dalam diri siswa sendiri yang merupakan hal penting untuk menumbuhkan semangat kerja keras dan pantang menyerah dalam diri setiap siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk meningkatkan kerja keras belajar siswa dalam pembelajaran fisika.

PENUTUP

Dengan demikian, setelah guru menerapkan model pembelajaran Kooperatif learning tipe jigsaw dan *Numbered Head Together* (NHT) diharapkan siswa akan lebih aktif, terjalin komunikasi antar siswa maupun guru dengan siswa sehingga suasana kelas akan menjadi kondusif untuk belajar. Pada kondisi akhir diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat. Bertolak dari kerangka berpikir tersebut makammelalui penerapan model pembelajaran Kooperatif learning tipe jigsaw dan *Numbered Head Together* (NHT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan Hasil belajar siswa.

Sebaiknya guru lebih berperan aktif didalam kelas keika menyampaikan materi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan merasa bosan untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru, bahkan ada pula yang tidak merespon sama sekali. Hal tersebut menjadi menjadi aktivitas belajar siswa kurang efektif seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berkomunikasi dan sebagainya. Aktivitas siswa yang kurang optimal seperti ini menyebabkan hasil belajarnya pun kurang optimal. Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan hal penting yang sangat diperlukan agar siswa mampu mengkontruksi

pengetahuannya sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

REFERENCES

- Afiyanti, Y. (2008). Validitas dan reliabilitas dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(2), 137-141.
- Ahmad Suryadi.(2020). *Pengembangan Kurikulum jilid I*. Sukabumi:CV jejak.
- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto,S.2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dani, R., Latifah, N,A., Putri, S.,A.(2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Melalui Metode Talking Stick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerak Lurus, Edufisika : *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 4(2), 24-30.
- Fitriani., R, Kholilah, dkk. (2021). Analisis Karakter Kerja Keras Siswa Kelas XI IPA Di SMAN 1 Kota Jambi. *Journal of Science Education*. Vol 5(2) ISSN : 2086-9363. 188-194.
- Hamalik, Oenar.(2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayatullah, Furqon. (2010). *Pendidikan karakter: Membangun Peradapan Bangsa*. Surakarta:UNS Press&Yuma Pustaka.
- Hidayatullah, A.H., Yushardi., & Wahyuni, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Interaktif Dengan Aplikasi E-Learning Model Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 2(2) 153-163.
- Kurniawan, D.A., Astalini., & Kurniawan, N. (2019). Sikap Siswa Terhadap Pelajaran IPA di Smp Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. *Journal Of Teaching And Learning*. Vol 4(3) 111-127.
- Marhadi, H.(2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vd Sdn 184 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 3(2) ISSN: 2303-1514. 73-81.
- Maunah, B. 2009. *Landasan Pendidikan*. TERAS, Yogyakarta. ISBN 979-20-2711-4.
- Nurkholis.(2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal pendidikan*. Vol.1(1). 24-44.
- Pathoni, H., Pujaningsih, F.B., Hendri, M., Maison., & Nehru. (2019). Pelatihan Pengembangan

- Content E-learning untuk Guru IPA Sejaluko. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 3(1) 120-123.
- Purwanti, E. (2016). Implementasi Penggunaan SSP (*Subject Specific Pedagogy*) Tematik Integrative Untuk Menanamkan Tanggung Jawab, Kerja Keras, Dan Kejujuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol 3(2) 1-23.
- Saleh.M. Pengaruh Motivasi, factor keluarga, lingkungan kampus dan aktif berorganisasi terhadap prestasi akademik. *Jurnal Phenomenon*. Vol 4(2) 109-141.
- Sari, D.A.P., Hidayat, M., & Kurniawan, W. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Getaran Harmonis Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika*.Vol 4(1). 79-91.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarmini, N. N., Suharsono, N., Sudarma, I K.(2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Manggis. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 6 : 1-8.
- Triwoelandari., R, Fadilah., A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Tanggung Jawab dan Kerja Keras Siswa. *Journal Uieka Bogor*. Vol 1(1). 33-50.
- Yanti, Komang Dina, dkk.(2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar IPA. *E-Juournal*.Vol 4(1).
-

IMPLEMENTASI MANAJEMEN KURIKULUM PESANTREN BERBASIS MODERN DI SMAIT DARUL QURAN MULIA

Rubiko Ihsan^{1*}, Hasyim Asya'ari², dan Sita Ratnaningsih³

¹²³Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*E-mail: rubiko.ihsan20@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Pendidikan Islam sampai saat ini dinilai masih belum mampu melahirkan manusia-manusia yang kompetitif. Pendidikan Islam perlu mengintegrasikan antara pendidikan agama dan teknologi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pola implementasi manajemen kurikulum pondok pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Quran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi manajemen kurikulum pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Quran Mulia terbagi menjadi tiga bidang studi yaitu tahfidz, bidang umum dan ulum syar'i yang telah dikemas secara baik sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan alat belajar sehingga dapat memmbatu siswa untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran, disisi yang berbeda terdapat beberapa kendala seperti padatnya kegiatan pembelajaran dan pemberlakuan kurikulum darurat, Sehingga pengelolaan manajemen kurikulum pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Quran ini perlu dikemas dengan baik dan ditata kembali sesuai dengan visi pesantren modern serta di implentasikan secara optimal.

Kata kunci: Manajemen, Kurikulum, dan Pondok Pesantren Modern.

Abstract

Islamic education is currently considered still not able to produce competitive human beings. Islamic education needs to integrate religious education and technology. The purpose of this study was to determine the implementation of modern-based Islamic boarding school curriculum management at SMAIT Darul Quran. The research method used is descriptive research with a qualitative approach. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the implementation of modern-based pesantren curriculum management at SMAIT Darul Quran Mulia is divided into three fields of study, namely tahfidz, general fields and ulum syar'i which have been packaged well according to the needs and demands of the times. The learning process is carried out using learning tools so that it can help students to maximize learning activities, on the other hand there are several obstacles such as the density of learning activities and the implementation of an emergency curriculum. with the vision of a modern boarding school and implemented optimally.

Keywords: Management, Curriculum, and Modern Islamic Boarding School.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini telah mengalami perubahan dan peningkatan yang sangat signifikan. Peningkatan ini telah memberikan efek besar dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan (Bahriah, 2015). Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk menggali ilmu pengetahuan dan membuka wawasan seseorang. Berkembang atau tidak suatu kesatuan dapat diamati melalui keberadaan bidang pendidikan, keberadaan itu muncul jika

suatu negara mampu menerapkan manajemen kurikulum yang tepat dan sesuai serta dapat memacu rasa ingin tahu peserta didik.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik maka diperlukan adanya sistem yang tepat. Sistem manajemen yang tepat menjadi faktor aktif dalam kemajuan dan keberhasilan perubahan baik suatu lembaga pendidikan (Kokom & Suryana 2019). Manajemen sangat dibutuhkan agar suatu lembaga pendidikan dapat terkoordinir efisien serta dapat mengarah pada kepentingan bersama pendidikan. Hal ini sesuai dengan rumusan visi pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang yang

mengaturinya.

Perkembangan ini berbanding lurus dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan nilai karakter suatu bangsa, salah satu karakter itu adalah karakter religius. Pendidikan islam digadang dapat menciptakan pelajar yang memiliki keunikan positif atau karakter yang kuat dalam melanjutkan estafet kepemimpinan bangsa. tidak sedikit pihak yang menilai bahwa karakter yang diharapkan itu mulai sulit di cari pada pelajar sekolah pada umumnya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu guru ulum syar'i SMA IT Darul Quran Mulia yang menyebutkan bahwa pendidikan karakter atau akhlak saat ini sudah mulai terdegradasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang lain. hal ini juga ditandai dengan banyaknya peserta didik yang terlibat aktivitas buruk seperti tawuran, penggunaan obat terlarang, pergaulan bebas dan sebagainya. Selaras dengan yang terjadi beberapa tahun terakhir KPAI merilis data mengenai kekerasan di dunia pendidikan yang tersebar di banyak daerah sebanyak 127 kasus, diantaranya adalah tawuran antar pelajar. sesuai dengan berita yang di rilis oleh detik news (2021) sejumlah kasus tawuran pelajar berujung maut kerap terjadi beberapa bulan terakhir di sukabumi.

Fenomena yang terus berkembang serta menurunnya moral pelajar sekarang dan krisis multidimensional yang sedang dihadapi, Berdasarkan kajian diberbagai ilmu kedisiplinan, memiliki kesamaan perspektif yaitu krisis ini berpangkal dan berujung pada akhlak dan moral (Ihsan & Chusnul, 2020). Dibutuhkan kesadaran tingkat tinggi bagi seluruh stakeholder pendidikan dalam menangani dan membuat terobosan baru untuk pendidikan berbasis religius, lembaga pendidikan tersebut dirasa mampu menjadi contoh bagi lembaga lain karena eksistensinya di masyarakat yang berfokus pada bidang tersebut ialah pesantren. Pesantren merupakan lembaga yang memiliki berbagai jenis program yang sesuai dengan pembinaan karakter yang sangat kuat dan religius.

Pesantren memiliki fungsi untuk meningkatkan kecerdasan ataupun kontrol moral. Kontrol moral dan ilmu agamalah yang menjadi pembeda dibandingkan dengan

sekolah umum lainnya, fungsi kontrol inilah yang menjadikan pondok pesantren sebagai lembaga penting yang dipercaya sampai saat ini oleh masyarakat setempat dalam mendidik dan mempersiapkan peserta didik menghadapi derasnya kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK dan arus informasi di era globalisasi. Pesantren merupakan lembaga pendidikan yang telah berperan dan membuktikan diri sebagai salah satu wadah terpenting dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat terutama yang terintegrasi dengan ilmu keagamaan (Ulfah, Novianni, & Fithriyah, 2021).

Eksistensi dan kualitas lembaga pesantren perlu dibina secara khusus dan terus menerus kearah yang lebih baik agar secara terus menerus juga dapat mencetak para generasi muslim yang berakhlak atau bermoral, bertaqwa, dan memiliki karakter yang tanggung jawab. Disisi yang berberda banyak juga masyarakat yang menilai pondok pesantren sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi menuntut lembaga pendidikan islam untuk bergerak cepat dan dinamis agar mampu beradaptasi dengan segala dinamika perubahan. Para stakeholder lembaga pendidikan harus mampu melakukan berbagai terobosan dalam mengembangkan pembelajaran agar mampu mengembangkan bakat dan minat siswa, sehingga lulusan lembaga pendidikan islam memiliki kompetensi atau kualitas yang dibutuhkan untuk hidup di zamannya (Ilham & Suyatno 2020).

Menyadari bahwa dari masalah yang dihadapi mengharuskan pondok pesantren untuk berbenah diri dengan mencari cara atau alternatif solusi dengan mengadakan inovasi atau pembaharuan serta melakukan pengembangan disetiap aspek pendidikan, agar pesantren tidak terisolasi dari dunia pendidikan. Menurut Tolkhah dan Barizi dalam Hakim (2018) bahwa kurikulum pendidikan Islam, selain adanya kelemahan yang telah disebutkan sebelumnya, masih terdapat beberapa kekurangan atau titik lemah jika dihadapkan oleh perkembangan modernisasi, diantara kelemahan tersebut adalah: 1). Pendidikan Islam dianggap sudah tidak relevan di zaman yang penuh modernitas dan

dipenuhi oleh pengetahuan teknologi dan reformasi diberbagai sektor, disebabkan hanya lebih fokus terhadap urusan agama saja, (2). Pendidikan Islam sampai saat ini dinilai masih belum mampu melahirkan manusia-manusia yang kompetitif yang penuh dengan teknologi dan informasi, sehingga yang menjadi tantangan adalah bagaimana pendidikan Islam mampu mengintegrasikan antara pendidikan agama dan teknologi, (3). sistem pendidikan Islam yang sampai saat ini hanya mengarahkan peserta didiknya hanya untuk menghafal (*memorizing*) sudah tidak sesuai perkembangan zaman saat ini. Dari sekian banyaknya perubahan dan tuntutan masyarakat, pesantren harus segera berbenah dan mengembangkan berbagai aspek terkmasuk kurikulum.

Kurikulum merupakan sebuah alat pendidikan untuk mencapai mencapai perkembangan dan kemajuan kualitas sumber daya (SDM). Kurikulum sebagai alat penyedia berbagai bentuk pilihan yang beragam bagi pelajar untuk dapat merasakan kegiatan atau proses belajar mengajar atau pendidikan untuk mencapai tujuan nasional. Kurikulum merupakan aspek yang paling berpengaruh terhadap kualitas pendidikan, Dengan hal ini lembaga pendidikan islam atau pondok pesantren perlu mengembangkan kurikulum modern yang dapat memfasilitasi segala bentuk perubahan dan tuntutan yang ada. perkembangan kurikulum modern merupakan bentuk ikhtiar dalam mengkombinasikan atau mengintergrasikan kultur pesantren tradisional terhadap perubahan zaman. Integrasi kurikulum pendidikan pesantren dan pendidikan nasional perlu ditata ulang sebagai upaya untuk mengkolaborasikan konsep pendidikan Islam berbasis Al-Quran dan Sunnah dengan pendidikan modern. Dengan demikian, dengan pendidikan integratif ini siswa mampu terbuka dengan ilmu alam, sosial, humaniora, serta IPTEK yang berbasis budaya. (Ilham & Suyatno, 2020).

Kurikulum pesantren perlu ditata ulang dan diperbaiki serta didasari oleh beberapa pertimbangan seperti: (1) lembaga pesantren memiliki kekurangan dari segi kepemimpinan, manajemen dan adanya disorientasi

pengembangan sumber daya manusia dan ekonomi. Berakibat kepada konsumen atau komite berasal dari golongan ekonomi kelas bawah. (2) Program pesantren, oleh sebagian konsumen dianggap kurang berkualitas sehingga ketertarikan untuk memasukkan anak kedalam pesantren menurun, (3) manajemen kurikulum yang belum terealisasi dengan baik di lingkungan pesantren (Muhtifah, 2016). Penataan dan pengembangan kurikulum modern bisa menjadi solusi bagi lembaga pendidikan islam.

Selain penataan ulang dalam mengembangkan kurikulum pondok pesantren modern, pimpinan sekolah perlu mempunyai kualitas atau pendekatan manajemen yang baik. Pendekatan manajemen kurikulum di bidang pendidikan merupakan upaya dalam terselenggara kurikulum dalam mencapai visi yang dicita-citakan. Syamsuddin (2017) menyebutkan jika umumnya pada manajemen merupakan proses merancang perencanaan, target dan visi serta menentukan pilihan jalan dan sumber untuk digunakan dalam mencapai visi.

Merujuk pada Fathurrochman et al. (2021) yang menyebutkan bahwa di indonesia dari 34 provinsi terdapat 26.974 pondok pesantren dan 12.668 satuan pendidikan sejenis. Aplikasi dalam implemetasi manajemen kurikulum sangat perlu dilakukan. Fokus Manajemen terhadap pilihan-pilihan yang diambil oleh eksekutor pendidikan dalam memastikan bahwa pendidikan dapat diterapkan sesuai rencana atau rancangan yang sudah ditentukan. Langkah-langkah itu secara umum adalah Penerapan fungsi manajemen diantaranya adalah merencanakan, melakukan organisasi, penerapan dan memberikan kontrol dalam organisasi agar mengarah terhadap tujuan yang diharapkan (Syamsuddin, 2017).

Salah satu fungsi manajemen utamanya adalah implementasi, pelaksanaan kegiatan kurikulum harus dapat di eksekusi dengan tepat dan sesuai rencana. Khususnya pada lembaga pendidikan islam seperti pondok pesantren modern yang memiliki kurikulum yang lebih kompleks dibandingkan dengan sekolah umum. Harus memadukan

pelajaran umum dan pelajaran pesantren yang memiliki karakteristik masing-masing. Sesuai dengan uraian singkat yang disajikan di paragraf-paragraf sebelumnya peneliti ingin mengkaji dan menetapkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi manajemen kurikulum pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Qur'an Mulia.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian yang dipilih dan di resa tepat untuk membahas atau mengkaji penelitian ini adalah SMAIT Darul Qur'an Mulia yang beralamat di Jl. Puspitek Pembangunan Kp. Cikarang, Gunung Sindur, Bogor. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu satu minggu, 6-11 Desember 2021. Target dalam penelitian ini adalah bagian-bagian strategis manajer kurikulum pondok pesantren SMAIT Darul Quran Mulia. Dengan sampel yang diambil yaitu Pimpinan Sekolah, Bidang Kurikulum dan Kesiswaan, serta beberapa tenaga pengajar Pondok pesantren SMAIT Darul Quran Mulia.

Metode dan pendekatan penelitian ini menggunakan digunakan penelitian deskriptif-kualitatif yang berfungsi untuk menerangkan atau membuat deskripsi suatu situasi objek dan subjek penelitian Dan metode pendekatan penelitian kualitatif merupakan langkah-langkah penelitian yang inputnya adalah data deskriptif seperti kata-kata tertulis atau lisan dari orang yang diamati prilakunya. Ditambah dengan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah atau natural. (Sugiyono, 2009). Data pada penelitian ini diadaptakan melalui alat yang meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen kurikulum merupakan suatu bentuk pengelolaan program yang sistematis dan tersusun berdasarkan pertimbangan-pertimbangan, kooperatif, komprehensif dan sistemik mewujudkan tercapaian tujuan kurikulum. Manajemen kurikulum juga merupakan sebuah perangkat kemampuan dalam mengelola kurikulum, yang diawali perencanaan sampai kepada

evaluasi kurikulum yang bertujuan untuk seluruh program kegiatan pembelajaran terlaksana secara berhasil dan berdaya fungsi dalam Pendidikan (Ibrahim, 2017). Manajemen merupakan seni dalam mengatur segala bentuk pelaksanaan kegiatan kurikulum. Salah satunya adalah implementasi. implementasi harus dapat dieksekusi dengan tepat dan sesuai rencana. Khususnya pada lembaga pendidikan islam seperti pondok pesantren modern yang memiliki perencanaan kurikulum yang lebih kompleks.

Pesantren Modern

Pesantren modern berfokus pada mengintegrasikan secara penuh sistem sekolah lama (klasikal) dan sekolah baru (umum) ke dalam sartuan pokok program pondok pesantren. Membahas kitab-kitab klasik tidak lagi menjadi yang utama, bahkan hanya menjadi tambahan saja, melainkan dilengkapi atau menjadi mata pelajaran atau bidang studi. Pesantren modern memuat banyak sekali bidang studi, dalam merancang kurikulum, perancang kurikulum harus dapat mengkaji atau menganalisis segala bidang studi untuk memperoleh, mengeliminasi ataupun mengadaptsi bidang studi yang tepat. Pesantren modern kerap membuat terobosan-terobosan baru diantaranya menurut asmani dalam Tolib (2015) adalah adanya pengembangan kurikulum berdasarkan kebutuhan ataupun keinginan, melengkapi sarana penunjang proses pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada pelajar yang ingin mengembangkan talentanya sesuai dengan keinginan atau bakatnya serta memfasilitas wadah aktualisasi diri di lingkungan sekitar atau masyarakat.

Implementasi Kurikulum Pesantren Modern Smaıt Darul Quran

Implementasi kurikulum salah satunya adalah kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran di kelas merupakan aplikasi utama kurikulum dan dapat menguji kurikulum itu berlangsung. Pembelajaran selalu berkaitan dengan konsep, prinsip, nilai, pengetahuan, metode, alat dan kemampuan guru diuji dalam bentuk perbuatan, yang akan mewujudkan bentuk kurikulum yang nyata.

Dalam implementasi kurikulum, guru menjadi pelaku utama yang menerapkan

secara nyata perencanaan pembelajaran. Guru bertindak sebagai perencana, pelaksana, dan penilai serta pengembang kurikulum yang sebenarnya (Rusman, 2009, hal. 74).

Perencanaan atau penataan kurikulum di bidang pembelajaran di SMAIT Darul Quran Mulia tidak terlalu berbeda dibandingkan dengan pondok pesantren modern lainnya. Setiap pondok pesantren modern memiliki ciri khas masing-masing berdasarkan analisis kebutuhan internal maupun eksternal lembaga pendidikannya. Secara umum implementasi pembelajarannya terbagi menjadi tiga bidang studi yaitu tahfidz, bidang umum dan ulum syar'i. Ketiga bidang tersebut telah dikemas secara baik agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Seperti pada kasus bidang studi umum dan pesantren ada beberapa bidang yang dieliminasi untuk menyesuaikan beban belajar yaitu Penjasorkes dan Tashawuf. Eliminasi tersebut tidak mengurangi nilai-nilai yang ada pada kurikulum pesantren maupun umum.

Melalui hasil wawancara dengan pimpinan sekolah, menyebutkan bahwa bagian yang paling esensial dalam pengembangan kurikulum modern adalah dengan tetap menjaga nilai-nilai ataupun karakteristik dari pesantren itu sendiri, Menurut Ardi wibowo dalam Abdurrahman (2017) pesantren mempunyai peran utama yaitu sebagai bagian dari pendidikan yang mempunyai kekhasan atau keunikan. Pesantren memiliki budaya/tradisi keilmuan yang tidak sama dengan budaya/tradisi keilmuan yang ada pada lembaga pendidikan umumnya, diantaranya adalah madrasah atau sekolah.

Pada tahun ini SMAIT Darul Quran Mulia sedikit merancang dan menata ulang kurikulum berdasarkan kurikulum yang di sesuaikan yaitu kurikulum darurat yang digunakan di kondisi khusus pandemi yang diterbitkan oleh satuan pendidikan. Pilihan yang dipilih oleh sekolah adalah dengan melakukan penyederhanaan capaian belajar atau kompetensi dasar. Sehingga guru tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan

seluruh kompetensi dasar dan hanya menyesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum darurat yang sudah disepakati dalam forum MGMP daerah sekitar.

Melalui observasi yang dilakukan ditemukan beberapa hal diantaranya adalah proses pembelajaran terlaksana dengan baik, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *smart classroom* (TV) dengan alat belajar tab untuk masing-masing siswa dan guru selalu menyiapkan administrasi kegiatan belajar mengajar seperti RPP dan bahan ajar yang sesuai dan telah diverifikasi oleh bagian kurikulum. Melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan bagian kurikulum, menyampaikan bahwa tenaga pendidik dalam melaksanakan tugasnya atau prosesnya dibebaskan untuk berkreasi dan berinovasi sesuai dengan bidangnya masing-masing, bagian kurikulum hanya memverifikasi dan menentukan kriteria untuk membantu mengarahkan guru agar tetap sesuai dengan visi dan perencanaan sekolah. Guru berperan menjadi perencana, pelaku, penilai serta pengembang program kurikulum yang senyatanya di kelas (Rusman, 2009, hal. 74).

Berdasarkan hasil pengamatan aktifitas siswa dan wawancara yang dilakukan secara random, sebagian siswa yang merasa jenuh akibat dari padatnya kegiatan formal maupun non formal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kegiatan yang dilakukan setiap pekan sama dan monoton. berkenaan dengan jawaban yang diberikan oleh bagian kesiswaan yang merangkap tugas sebagai guru bahwa kegiatan pembelajaran yang perlu ditempuh oleh siswa cukup padat. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan program kegiatan yang diterapkan cukup padat diantaranya adalah kegiatan pembelajaran umum, ulum syari dan tambahan kewajiban menghafal quran, sehingga jadwal padat setiap harinya sudah menjadi branding bagi SMAIT Darul Quran. Hal ini sudah menjadi konsekuensi bagi siswa untuk tetap melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran tersebut. Rencana kegiatan pembelajaran sudah dirancang sebaik

mungkin oleh sekolah dan bagian mutu pesantren dengan tetap memperhatikan banyak aspek.

PENUTUP

Melalui kajian dan data yang didapatkan serta penelitian yang telah dilakukan dapat hasil penelitian dapat di deskripsikan yaitu pola implementasi manajemen kurikulum pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Quran Mulia terbagi menjadi tiga bidang studi yaitu tahfidz, bidang umum dan ulum syar'i yang telah dikemas secara baik agar sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran yang terlaksana sudah sangat baik, dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan smart classroom (TV) dengan alat belajar tab untuk masing-masing siswa. Namun ditemukan beberapa hal yang menjadi perhatian khusus diantaranya yaitu terlalu padatnya kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di pesantren yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Sehingga manajemen kurikulum pesantren berbasis modern di SMAIT Darul Quran ini perlu dikemas dengan baik dan ditata kembali sesuai dengan visi pesantren modern.

REFERENCES

- Abdurrahman. 2017. "Implementasi Manajemen Kurikulum Pesantren Berbasis Pendidikan Karakter". *Jurnal At-Turas*, IV(2), 279-297.
- Bahriah, E. S. 2015. "Peningkatan Literasi Sains Calon Guru Kimia pada Aspek Konteks Aplikasi dan Proses Sains". *EDUSAINS*, 7(1), 11-17.
- Fathurrochman, I., et. Al. 2021. "Theoretical Review of The Implementation Islamic Boarding School Curriculum Management in Indonesia". *IJERD: International Journal of Education Research and Development*, I (1), 1-15.
- Hakim, A., & Hani H. 2018. "Manajemen Kurikulum Terpadu di Pondok Pesantren Modern Daarul Huda Banjar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1).
- Ibrahim, N. 2017. "Manajemen Kurikulum: Sebuah Kajian Teoritis". *Jurnal Idaarah*, I (2), 318-330.
- Ihsan, Z., & Chusnul, M. 2020. "Manajemen Kurikulum Kitab Kuning di Pondok Pesantren". *Indonesian Journal of*

- Educational Management*, 2(2), 123-135.
- Ilham, D., & Suyatno, S. 2020. "Pengembangan Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran di Pondok Pesantren". *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 8(2), 186-195.
- Kokom, E., & Yaya, S. 2017. "Manajemen Kurikulum di Pesantren". *Jurnal Islamic Education Manajemen*, 2(1), 39-48.
- Muhtifah, L. 2016. Pola Pengembangan Kurikulum Pesantren Kasus Al-Mukhlisin Mempawah Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tentang Standar Isi. Tahun 2006.
- Rusman. 2009. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin. 2017. "Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan". *Jurnal Idaarah*, I (1), 60-73.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Cetakan Ke-3*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Tolib, Abdul. 2015. "Pendidikan di Pondok Pesantren Modern". *Jurnal Risaalah*, 1(1).
- Ulfah, Y., F., Noviani, A., & Fithriyah, N., H. 2021. "Strategi Pengembangan Kurikulum Pondok Pesantren Modern Islam Assalam Surakarta". *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 67-75.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2010. Bandung: Fokus Media.

ALTERNATIF PEMBIAYAAN PENDIDIKAN: PENGELOLAAN PENDIDIKAN ISLAM MELALUI WAKAF

Rubiko Ihsan^{1*}, Robiatul Adawiah², dan R Yulia Fadlillah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*E-mail: rubiko.ihsan20@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Masalah pendidikan merupakan masalah sosial yang terjadi di Indonesia. Banyak sekolah yang ambruk dan rusak, anak-anak putus sekolah, dan guru yang kehabisan nafas karena tercekik ekonomi adalah potret buram pendidikan di Indonesia. Meski pemerintah telah menetapkan anggaran pendidikan sebesar 20% dari total APBN, realisasinya masih belum optimal. Keterbatasan biaya pendidikan selalu menjadi penyebab kegagalan dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan library research (studi pustaka). Dengan tujuan untuk mengetahui alternatif pembiayaan pendidikan islam, Salah satu alternatif pembiayaan pendidikan yang dapat menjadi solusi adalah wakaf. Sumber harta wakaf pada umumnya diperoleh dari tiga kategori yaitu individu organisasi dan perusahaan atau pemerintah, untuk dapat memanfaatkan wakaf dengan baik maka diperlukan pengelolaan dan pengelolaan wakaf yang baik. Tujuan artikel ini adalah untuk menjawab tiga permasalahan utama, yaitu: Pertama, pengetahuan tentang wakaf sebagai alternatif pembiayaan pendidikan. Kedua, bagaimana pemberdayaan wakaf tunai bagi lembaga pendidikan Islam di Indonesia. Ketiga, apa pengaruh pemberdayaan wakaf tunai terhadap perkembangan lembaga pendidikan Islam di Indonesia.

Kata kunci: Pendidikan, Pembiayaan, dan Wakaf.

ABSTRACT

The issue of education is a social problem that occurs in Indonesia. Many schools have collapsed and been damaged, children have dropped out of school, and teachers who have run out of breath due to the suffocation of the economy are blurry portraits of education in Indonesia. Although the government has set the education budget to be 20% of the total APBN, its realization is still not optimal. The limited cost of education has always been the cause of failure in the world of education, especially in Islamic education institutions. One The research method used a library research approach (library study). With the aim of knowing the alternative financing of Islamic education, of the education financing alternatives that can be a solution is waqf. The sources of waqf assets are generally obtained from three categories, namely individual organizations and companies or governments, to be able to properly utilize waqf, it is necessary to have good management and management of waqf. The purpose of this article is to answer three main problems, namely: First, knowledge about waqf as an alternative to education financing. Second, how to empower cash waqf for Islamic educational institutions in Indonesia. Third, what is the effect of empowering cash waqf on the development of Islamic educational institutions in Indonesia.

Keywords: Education, Finacing, Waqf.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aset suatu bangsa dan bagian investasi sumber daya manusia yang berkualitas, kualitas sumber daya manusia akan menjadi solusi bagi tantangan abad ke-21 meliputi ilmu pengetahuan dan teknologi, Persoalan pendidikan merupakan permasalahan sosial yang kerap terjadi di Indonesia. Banyak sekolah-sekolah roboh, rusak dan tidak layak, anak-anak yang putus sekolah karena biaya yang mahal, dan guru-guru yang sudah kehabisan nafas karena tercekik ekonomi

merupakan potret buramnya pendidikan di Indonesia.

Permasalahan di Indonesia masih sangat sulit untuk dibenahi dikarenakan masyarakat Indonesia masih mengalami berbagai hambatan misalnya: biaya pendidikan semakin tinggi dan biaya untuk membangun sekolah yang berkualitas cukup besar. Dari kedua hambatan tersebut, permasalahan yang ada didasarkan kepada kebutuhan dana yang tinggi untuk pendidikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa akar dari permasalahan pendidikan pada umumnya adalah pembiayaan (Tho'in,

2017).

Walaupun pemerintah menetapkan anggaran pendidikan menjadi 20% dari keseluruhan APBN, akan tetapi penyaluran atau realisasinya masih belum sesuai dan optimal, karena banyak faktor seperti birokrasi dan korupsi serta pemotongan anggaran yang dilakukan oleh pembuat kebijakan sehingga anggaran yang diberikan tidak diterima sebagaimana yang dianggarkan, sehingga dapat di simpulkan bahwa jika hanya mengandalkan biaya dari pemerintah pelaksanaan pendidikan menjadi tidak berkualitas atau hanya sekedar berjalan, untuk mengatasi permasalahan atau hambatan pendidikan tersebut perlu adanya alternatif pembiayaan pendidikan yang mampu membantu menutupi masalah tersebut.

Keterbatasan biaya pendidikan selalu menjadi sebab kegagalan dalam dunia pendidikan terutama pada Lembaga pendidikan Islam, padahal keberhasilan sebuah lembaga pendidikan dalam menyelenggarakan pendidikan yang bermutu juga tidak terlepas dari perencanaan anggaran yang mantap, alokasi yang tepat sasaran dan efektif sehingga membuat seluruh komponen lembaga pendidikan tersebut bersinergi dan memberikan hasil yang optimal dalam pencapaian tujuan.

Salah satu alternatif pembiayaan pendidikan yang bisa menjadi solusi adalah wakaf. Wakaf dapat menjadi salah satu sumber dana dalam memajukan pendidikan Islam, yang semakin tertinggal jika dibanding dengan pendidikan Barat. Salah satu upaya strategis untuk meningkatkan tingkat pendidikan umat Islam tersebut adalah melalui gerakan pemberdayaan wakaf produktif bagi pendidikan. pemberdayaan dan penyaluran wakaf merupakan instrumen ekonomi khas Islam yang strategis (Hadi A, 2009).

Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 46 itu merupakan manifestasi legitimasi bagi gerakan yang sudah dilakukan dan dikembangkan oleh pribadi maupun lembaga dalam mengatasi pengurangan ketergantungan terhadap biaya pendanaan

pendidikan. Kedermawanan berbasis keagamaan inilah yang bisa menjadi alternatif pembiayaan atau alternatif pendanaan pendidikan. Hal ini tidak terjadi saat ini saja tetapi sudah berlangsung lama, terutama dalam sejarah peradaban umat islam yaitu mengembangkan sektor wakaf (Tho'in, 2017).

Salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan umat Islam adalah meningkatkan kesejahteraan guru dan dosen, memperbaiki sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga kependidikan, perbaikan kurikulum dan perbaikan manajemen pendidikan, serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan. Wakaf dalam bidang pendidikan telah menjadi bagian penting dari sejarah perwakafan Islam. Keberadaan wakaf telah membantu penyediaan fasilitas-fasilitas publik di bidang pendidikan, seperti madrasah, pondok-pondok pesantren, ma'had. Langkah yang harus dilakukan untuk memberdayakan dana wakaf untuk pendidikan diprioritaskan kepada pembangunan (Pesantren, Madrasah dan Perguruan Tinggi Islam, Lembaga riset untuk masyarakat dan Perpustakaan) dan Pemberdayaan dan Pengembangan (Kurikulum, Sumber Daya Manusia, Proyek-proyek riset teknologi tepat guna). (Direktorat Pemberdayaan Wakaf, 2017).

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membahas mengenai alternatif pembiayaan pendidikan, tujuan penulis menyusun karya tulis ilmiah ini adalah untuk menjawab tiga pokok masalah, yaitu: Pertama, pengetahuan mengenai wakaf sebagai alternatif pembiayaan pendidikan. Kedua, Bagaimana pemberdayaan wakaf tunai untuk lembaga pendidikan Islam di Indonesia. Ketiga, Apa pengaruh pemberdayaan wakaf tunai terhadap perkembangan lembaga pendidikan Islam di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan library research (studi pustaka). Untuk metodologi penelitian studi pustaka, maka penggalan sumber-sumber informasi

didapat melalui telaah dan analisis buku-buku atau artikel yang berkaitan dengan pembiayaan pendidikan. Dari literatur tersebut dapat ditemukan berbagai pendapat yang digunakan untuk menganalisis dan menjawab permasalahan penelitian.

Berdasarkan jenis data, penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Karakteristik penelitian kualitatif antara lain; Pertama, lebih bersifat deskriptif. Kedua, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Ketiga, penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses daripada produk atau outcome. Keempat, lebih menekankan makna (Sugiyono, 2016). Peneliti membagi Sumber data menjadi dua, yaitu: sumber data primer (utama), dan sumber data sekunder (penunjang). Dalam penelitian ini, dipergunakan dua sumber pengumpulan data, yaitu pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder, Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, tetapi melihat orang lain atau dengan dokumen. (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wakaf dalam Al-Quran dan Hadist

Wakaf menurut *bahasa* Arab berarti *habs* (menahan) dikatakan *waqafa* *yaqifu* *waqfan* artinya *habasa- yahbisu - habsan*. Menurut bahasa *waqafa* berarti menahan atau mencegah Menurut Abu Hanifah wakaf adalah harta benda orang yang diwakafkan (*wakif*) yang kemudian ia menghasilkan manfaat. Abu Yusuf dan Muhammad mengartikan wakaf adalah menahan kepemilikan wakif kemudian harta itu menjadi milik Allah Wakaf menurut imam malik adalah harta benda yang diserahkan kepada wakif tetapi hak miliknya masih tetap namun tidak boleh dijual belikan, dihibahkan dan diwariskan. Selain Imam Malik para ulama Mazhab sepakat bahwa wakaf berwujud bila orang yang mewakafkan harta atau barang nya untuk selama-lamanya, terus menerus. Jadi wakaf merupakan milik umat yang dapat

dipergunakan secara bersama demi untuk kepentingan dan kemaslahatan umat Islam yang dikelola oleh orang yang ditunjuk atau lembaga yang berwenang untuk mengelolanya (Rahim, 2019). Pada penjelasan lain wakaf adalah perbuatan seseorang atau sekelompok orang atau wakif untuk memisahkan atau menyerahkan sebagian harta benda miliknya untuk dimanfaatkan selamanya atau untuk jangka waktu tertentu sesuai dengan kepentingannya guna keperluan ibadah atau kesejahteraan umum menurut Syariah.

Dalil Alquran dan hadist yang dapat dijadikan sumber hukum wakaf satu surat Al-imran ayat 92 yang artinya kamu sekali-kali tidak sampai kepada kebajikan yang sempurna sebelum kamu menafkahkan sebahagian harta yang kamu cintai dan apa saja yang kamu nafkahkan maka sesungguhnya Allah maha mengetahui. Hadis Rasulullah yang diriwayatkan dari Abi Hurairah *radhiallahu Anhu* Rasulullah *shallallahu alaihi wasallam* bersabda apabila manusia meninggal putuslah amal perbuatannya kecuali 3 hal shadaqah jariyah ilmu yang bermanfaat dan anak yang mendoakan (Aizid, 2018).

Rukun dan Tujuan wakaf

Pertama Wakif atau orang yang mewakafkan harta. Syarat waqif ada 4 yaitu: pertama Orang yang mewakafkan memiliki secara penuh harta yang diwakafkan. Kedua berakal, ketiga baligh, dan yang ke empat orang yang mewakafkan adalah orang yang mampu bertindak secara hukum (*rasyid*). Kedua *maukuf bih* artinya barang atau harta harta yang diwakafkan ketiga *maukuf alaih* atau pihak yang diberikan waqaf atau peruntukan waqaf atau disebut juga *Nazir*. Keempat *shigat* (*penyataan* atau *ikrar wakif* sebagai suatu kehendak untuk mewakafkan sebagian hartanya (Direktorat Penerangan Agama Islam, 2019).

Jenis wakaf ada dua yaitu wakaf ahli atau wakaf *dzurri* dan wakaf *Khairi*. Wakaf *Dzurri* adalah waqaf yang ditujukan kepada orang-orang tertentu saja seorang ataupun lebih, baik keluarga si wakif atau bukan. Sedangkan wakaf *Khairi* adalah wakaf yang diperuntukkan bagi kepentingan umum dapat

dinikmati oleh seluruh masyarakat dengan tidak terbatas penggunaannya yang mencakup semua aspek untuk kepentingan dan kesejahteraan umat manusia pada umumnya kepentingan itu bisa untuk jaminan sosial, pendidikan kesehatan, keamanan dan lain-lain.

Wakaf memiliki dua tujuan yaitu memperkuat hubungan dengan Allah (habluminallah) melaksanakan anjurannya untuk memberikan manfaat dari harta yang kita miliki untuk kepentingan agama maupun kepentingan social, dan habluminannas yaitu terbentuknya hubungan yang baik dengan sesama manusia. Wakaf juga bertujuan memperkuat persaudaraan dan menanamkan nilai kesetiakawanan dan solidaritas sosial dalam rangka meraih keridhaan Allah SWT

Regulasi dan Badan Wakaf di Indonesia

Sumber harta wakaf umumnya diperoleh dari tiga kategori yaitu individu organisasi dan perusahaan atau pemerintah. Wakaf dari individu adalah cara yang telah lama diamalkan sejak dahulu dan ini adalah sumber utama. Sumber dari individu biasanya terbangun karena termotivasi untuk melihat perkembangan syiar Islam. Kedua harta wakaf dari organisasi atau perusahaan wakaf yang dilakukan kebanyakan oleh serikat-serikat yang terlibat dengan proyek atau perkhidmatan yang diberikan kepada pesantren yang kita kenali dengan istilah CSR (corporate social responsibility). Sumber ketiga harta wakaf pesantren adalah dari kerajaan dari dalam ataupun luar negeri sebagai contoh kerajaan Indonesia ada yang menawarkan harta wakaf yang besar melalui BWI (Badan Wakaf Indonesia) kepada pesantren tertentu kerajaan-kerajaan Islam yang kaya seperti Arab Saudi, Qatar, Kuwait dan emirat juga sering memberikan sumbangan wakaf untuk kemajuan banyak pesantren di Indonesia (IMAF, 2014)

Regulasi wakaf di Indonesia:

1. UU No. 41 tahun 2004 tentang wakaf
2. Peraturan Pemerintah No. 42 tahun 2006 tentang pelaksanaan UU No. 41 tahun 2004 wakaf
3. Peraturan Menteri Agama No. 73 tahun 2013 tentang tatacara perwakafan

benda tidak bergerak dan benda bergerak selain uang

4. Peraturan Menteri agama No.4 tahun 2009 tentang administrasi pendaftaran wakaf uang
5. Peraturan Badan wakaf Indonesia No. 1 tahun 2008 tentang prosedur penyusunan rekomendasi terhadap permohonan penukaran/perubahan status harta benda wakaf.
6. Peraturan badan wakaf Indonesia No. 3 tahun 2008 tentang tata cara pendaftaran dan penggantian nadzir harta benda wakaf tidak bergerak berupa tanah
7. Peraturan Badan wakaf Indonesia No.1 tahun 2009 tetnang pedoman pengelolaan dan pengembangan harta benda waka berupa uang.

Badan wakaf indonesia adalah Lembaga negara yang independent yang terbentuk berdasarkan Undang- Undang nomor 41 tahun 2004 tentang waaf. Keeradaan badan wakaf ini ukan serta merta untuk menganmbil asset wakaf yang selama ini di Kelola oleh nadzir, akan tetapi BWI membantu nadzir dalam meningkatkan produktifitas harta wakaf agar lebih bermanfaat untuk kepentingan umat. BWI diangkat dan diberhentikan oleh presiden dengan masa jabatan 3ahun. Adapun tugas BWI diantaranya adalah melakukan pembinaan terhadap nadzir dalam mengelola harta wakaf, embuat pedoman pengelolaan dan pengembangan harta benda wakaf. Melakukan pengelolaan dan pengembangan harta benda wakaf berskala nasional dan Internasional serta harta benda terlantar. Dalam kaitan nya dengan wakaf Pendidikan kita sering kali jumpai sekolah yang didapatkan dari hasil wakaf kurang berkembang secara aksimal dengan berbagai factor penyebab, tak jarang sekolah atau Lembaga Pendidikan tersebut tak terurus dikarenakan nadzirnya telah wafat, dan ini sangat disayangkan mengingat nilai ibadah yang diharapak wakif dan mehalnya asset wakaf tersebut.

Problematika dan Peranan Wakaf di Indonesia

Menurut data statistiik Bimas Islam

kementerian Agama Republik Indonesia, luas tanah wakaf yang terdapat di Indonesia mencapai 80.824.725 m² dan tersebar diseluruh wilayah di Indonesia. Sayangnya keberadaan wakaf ini belum mampu menunjukkan kesuksesan dengan pemanfaatan yang maksimal dari harta wakaf tersebut. Diataranya adalah masyarakat banyak yang belum memahami paradigma baru wakaf seperti yang teruang dalam UU No. 41 tahun 2014, belum optimalnya serifikasi untuk tanah wakaf, selanjutnya tanah wakaf belum dikelola secara produktif, ditambah lagi kurangnya pemahaman para nazir akan pengelolaan harta wakaf tersebut, belum maksimalnya database tentang wakaf yang ada di Indonesia serta belum optimalnya pengelolaan dan pengembangan wakaf yang berupa uang.

Pendidikan sebagai salah satu tujuan Bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke-4 berbunyi: yaitu: (1). Melindungi segenap bangsa Indonesia dan tumpah darah Indonesia. (2). Memajukan kesejahteraan umum. (3). Mencerdaskan kehidupan bangsa. (4). Ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Maka pada tujuan ketiga yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai amanat pembukaan UUD 1945 yang sudah baku dan tidak boleh dirubah oleh siapapun termasuk pemimpin tertinggi dan tinggi negara bahkan siapapun pemimpin bangsa ini, harus berjuang sekuat tenaga, untuk membuat bangsa Indonesia cerdas. Cerdas salah satu sarana utamanya adalah berpendidikan, yang juga sesuai dengan isi pasal 31 UUD 1945 yang berbunyi: (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Tapi dalam kenyataannya tidak semua anak bangsa memiliki kesempatan untuk mengikuti pendidikan yang layak. Tidak sedikit dari rakyat Indonesia mengalami berbagai kendala dalam menempuh pendidikannya seperti: tingginya biaya pendidikan, meningkatnya biaya pendidikan yang tidak diiringi dengan meningkatnya pendapatan masyarakat secara signifikan, tidak berimbangnnya

kapasitas sekolah negeri dengan kebutuhan masyarakat, dan kenyataan bahwa membangun sekolah berkualitas memang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Disinilah peranan pemerintah dibutuhkan sebagai penjawantahan dari tanggung jawab negara terhadap pendidikan warganya.

Urgensi Wakaf Dalam Pendidikan Islam

Optimalisasi pemanfaatan wakaf menjadi salah satu opsi yang potensial dalam menanggulangi persoalan pembiayaan dan pemerataan pendidikan di Indonesia. Terdapat banyak sekali manfaat wakaf yang disebutkan dalam Al Qur'an dan Hadist diantaranya memberikan manfaat yang banyak kepada orang lain dan pahala yang tak terputus kepada yang berwakaf selama barang yang diwakafkan masih dinikmati orang lain, sehingga anjuran untuk berwakaf pun sangat ditekankan seperti dalam firman Allah SWT: "Sesungguhnya Kami menghidupkan orang-orang yang mati dan Kami menuliskan apa yang telah mereka kerjakan dan bekas-bekas yang mereka tinggalkan. Dan segala sesuatu yang Kami kumpulkan dalam Kitab induk yang nyata (lauh mahfuz)". (QS. Yassin:36:12). Ayat ini mengandung makna anjuran berwakaf, dimana Allah SWT menyebut bahwa apa yang dilakukan seseorang sebelum meninggal, akan memberikan pahala bagi al-marhum setelah ia meninggal jika manfaatnya masih dirasakan oleh orang lain. Allah SWT menyebutnya dengan "atsar" atau bekas-bekas, yang ditafsirkan oleh ulama dengan wakaf.

Adapun landasan hadits dari Abi Hurairah, Rasulullah SAW bersabda: "Jika meninggal seorang hamba maka akan terputus amalnya kecuali 3 hal, amal jariyah, ilmu bermanfaat, atau anak sholeh yang mendoakannya". (HR. Muslim). Karenanya dapat diuraikan keistimewaan wakaf sebagai berikut (Anwar, 2007):

1. Pahalanya terus mengalir sekalipun yang berwakaf sudah meninggal karena manfaat dari wakafnya masih terus diamalkan.

2. Terus menerus manfaatnya walau generasi berganti tanpa mengurangi hak atau merugikan generasi sebelumnya. Rasulullah SAW bersabda: *“Tidaklah orang yang mau membeli sumur rumah kemudian menjadikan embarnya bersama ember kaum muslimin (yaitu menjadikannya sebagai wakaf dan dia tetap bisa mengambil air darinya) itu akan mendapat balasan lebih baik dari sumber tersebut di surga.”* Sahabat Utsman mengatakan, “Akupun membelinya dari harta pribadiku.” (HR. At Tirmidzi dan dinyatakan hasan Asy-Syaikh al-Albani)
3. Wakaf mempunyai watak abadi tidak akan habis sampai hari akhir, ketika umat berwakaf maka pengelola/nadzir mempunyai kewajiban untuk menjaga wakaf tersebut dari masa ke masa, artinya wakaf tidak akan berkurang bahkan bisa terus bertambah.
4. Menjadi solusi yang disediakan Allah SWT dalam bidang pendidikan dan sosial khususnya, terutama untuk mengantisipasi kondisi layanan pendidikan yang belum merata atau terjangkau, kesenjangan sosial, kemiskinan ataupun untuk mengokohkan kemandirian finansial suatu lembaga, masyarakat kampus dll apabila edukasi sistem wakaf dan dampaknya dapat disosialisasikan sehingga masyarakat memiliki pemahaman yang baik tentang wakaf dan melahirkan gerakan nyata kegiatan amal wakaf yang terintegrasi.
5. Fleksibel, dimana pada masa Rasulullah SAW wakaf masih dalam bentuk barang yang bertahan lama, seperti wakaf tanah, sumur, tempat ibadah dll, namun seiring perkembangan waktu, ulama' telah membolehkan wakaf tunai, dengan syarat, dana wakaf tersebut digunakan untuk program yang

memberikan manfaat dalam waktu yang lama.

Pendayagunaan Wakaf dalam Pendidikan di Indonesia.

Pendidikan merupakan fondasi peradaban dan wakaf menjadi bagian penting untuk memastikan generasi bangsa mendapat pendidikan yang layak demi membangun peradaban yang kuat. Contoh pemanfaatan wakaf yang begitu fenomenal hingga saat ini adalah Institusi pendidikan Al Azhar Cairo yang konsisten mengembangkan pendidikan yang semua sarana dan prasarannya berasal dari wakaf. Penyaluran dana wakaf pendidikan dioptimalkan untuk sarana dan prasarana sekolah, meliputi pembangunan ruang kelas atau sekolah, memberikan penunjang kegiatan belajar mengajar meliputi meja, bangku dan buku-buku pelajaran. Selain sarana dan prasarana sekolah, dana wakaf juga dapat disalurkan untuk pembangunan masjid atau mushola di madrasah-madrasah sebagai pusat edukasi agama dan karakter para siswa di sekolah.

Kesetaraan akan keutamaan pendidikan dengan perekonomian untuk kemajuan peradaban bangsa sudah tidak diragukan lagi karena profit atau sumber daya alam yang tinggi jika tidak dikelola dan diimbangi dengan teknologi dan sumber daya manusia yang cakap lambat laun bisa menjadi devisa sedangkan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang menghasilkan profit dan devisa negara yang menguntungkan berkali lipat. Investasi dalam bidang pendidikan yang bermutu menentukan kualitas kehidupan bangsa yang bermutu pula sebaliknya investasi yang rendah akan menyebabkan mutu kehidupan bangsa menjadi rendah.

Karena itu keinginan yang kuat untuk menginvestasikan pendidikan yang bermutu yang dilaksanakan secara terencana, sistematis dan berkesinambungan pun difasilitasi oleh Pemerintah dengan anggaran pendapatan sebesar 20% dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN), Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang berasal dari pemerintah pusat dan Bantuan Operasional Sekolah yang berasal dari Pemerintah Daerah (BOSDA) serta berbagai

kebijakan lainnya menunjukkan bukti yang jelas bahwa investasi di bidang pendidikan merupakan pilihan yang paling strategis yang akan menentukan nasib masa depan bangsa. Itupun masih belum memadai dan merata bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya para duru, dosen dan peserta didik untuk mendapat pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang terintegrasi dengan baik dikarenakan kebutuhan menuntut ilmu tidak cukup hanya dengan terpenuhinya SPP dan buku-buku pelajaran saja tetapi lebih luas lagi sejalan dengan kesediaan dan perjuangan para guru untuk memberikan pendidikan di daerah-daerah sehingga pemerataan pendidikan bisa dilakukan dimanapun tidak hanya untuk mereka diperkotaan.

Untuk membantu upaya pemerintah dalam pemerataan pembiayaan pendidikan dimadrasah-madrasah seluruh Indonesia, disinilah peranan wakaf sangat dirasakan. Potensi wakaf yang dapat mewujudkan potensi dan manfaat ekonomis harta benda wakaf untuk pembiayaan pendidikan di madrasah dan pesantren-pesantren, kepentingan ibadah dan untuk memajukan kesejahteraan umum dan kesehatan dapat juga dimanfaatkan untuk pemberian bantuan kepada fakir miskin, anak terlantar, putus sekolah, yatim piatu, beasiswa dan lain-lain bisa diterapkan pola atau skema subsidi silang dalam lembaga pendidikan seperti penjelasan dibawah ini.

Banyak alternatif wakaf tunai atau uang yang ditawarkan sebagai sarana pembiayaan pendidikan khususnya di madrasah, antara lain :

1. Para orangtua yang berkecukupan (aghiya), para dermawan atau perusahaan tertentu diajak berwakaf tunai dengan akad untuk pengembangan aset wakaf produktif yang dimiliki lembaga pendidikan maka pahalanya akan mengalir terus berbeda jika akadnya hanya untuk biaya pendidikan maka hanya akan sampai disitu saja.
2. CWLS yaitu *Cash Waqf Linked Sukuk*.
Cash Waqf Linked Sukuk Ritel (CWLS Ritel) adalah investasi wakaf uang pada sukuk negara yang

imbalannya disalurkan oleh Nazhir (pengelola dana dan kegiatan wakaf) untuk membiayai program sosial dan pemberdayaan ekonomi umat. Diantara program sosial yang bisa dikembangkan adalah pembiayaan pendidikan di madrasah.

Pemerintah secara resmi membuka masa penawaran *Cash Waqf Linked Sukuk* (CWLS) Ritel seri SWR001 kepada wakif (pembeli) individu dan institusi pada November 2020 lalu. Sebelumnya, pemerintah juga telah melakukan penerbitan CWLS seri SW001 (nonritel) dengan cara private placement sebesar Rp 50,84 miliar pada awal Maret 2020. CWLS Ritel merupakan salah satu bentuk Gerakan Wakaf Nasional guna membantu pengembangan investasi sosial, salah satunya di bidang pendidikan dan pengembangan SDM.

3. Wakaf melalui manfaat asuransi syariah.

Ada banyak perusahaan asuransi syariah yang menawarkan asuransi yang berorientasi wakaf, dimana manfaat yang didapat oleh nasabah, nantinya akan langsung digunakan untuk program-program wakaf seperti pembangunan sekolah dan madrasah. Seperti asuransi jiwa, dimana nasabah membayar premi tersebut hingga masa tertentu, di saat kematian, keluarga yang harusnya menerima santunan kematian, uangnya langsung dimanfaatkan untuk wakaf pembangunan madrasah.

Mungkin bagi sebagian kalangan, wakaf dengan jumlah yang sangat besar yang bernilai ratusan juta akan sulit terealisasi, namun dengan wakaf dari manfaat asuransi hal tersebut terasa begitu mudah. Karena premi yang dibayarkan relatif kecil, namun manfaat yang didapat bisa mencapai ratusan juta yang bisa langsung dialokasikan untuk program wakaf. Tidak hanya asuransi jiwa, tapi juga asuransi tenaga kerja, asuransi kecelakaan dll yang semuanya bisa dilakukan dengan bekerjasama dengan perusahaan asuransi syariah, bahkan

non syariah.

4. Wakaf melalui bagi hasil tabungan dan deposito.

Banyak nasabah perbankan syariah yang memiliki deposito milyaran, dimana ia mendapatkan bagi hasil yang tidak sedikit, bisa dimanfaatkan utk program wakaf pembiayaan di madrasah. Tidak harus ia wakafkan secara keseluruhan dari bagi hasilnya, bisa setengahnya atau bahkan 25% darinya. Walau dananya sedikit yang dihimpun dari setiap nasabah, namun bisa menjadi besar jika bisa meyakinkan ribuan nasabah prioritas di setiap lembaga perbankan.

Hal diatas dapat terealisasi dengan sosialisasi manfaat wakaf kepada seluruh nasabah prioritas di perbankan syariah, dan meyakinkan kepada mereka, bahwa wakaf adalah instrumen ibadah sosial yang pahalanya sangat besar, karena akan terus mengalir walau wakif telah wafat.

Pendayagunaan wakaf dapat menjadi salah satu alternatif bagi pembiayaan pendidikan di Indonesia, biaya pendidikan adalah seluruh pengeluaran baik yang berupa uang maupun bukan uang sebagai ungkapan rasa tanggung jawab semua pihak (masyarakat, orang tua, dan pemerintah) terhadap pembangunan pendidikan agar tujuan pendidikan yang dicita-citakan tercapai secara efisien dan efektif, yang harus terus digali dari berbagai sumber, dipelihara, dikonsolidasikan, dan ditata secara administratif sehingga dapat digunakan secara efisien dan efektif. Pembiayaan pendidikan yang berasal dari wakaf didapatkan dari seluruh elemen dan lapisan masyarakat dan pendayagunaan wakaf di Indonesia perlu dikelola dan dioptimalkan dengan baik. Pendayagunaan wakaf jika dapat dioptimalkan dalam mewujudkan kualitas pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik dan berkualitas.

Sejauh ini kualitas kehidupan Bangsa Indonesia dilihat secara internal dari waktu ke waktu senantiasa mengalami peningkatan dan hal ini tidak bisa dilepaskan dari peran pendidikan namun jika dilihat secara eksternal masih belum membanggakan. Berbagai hasil survei yang

dilakukan berbagai lembaga internasional masih menunjukkan bahwa kualitas Bangsa Indonesia masih tertinggal. Sehingga sudah saatnya dipikirkan adanya sebuah strategi yang tepat agar investasi dan pembiayaan dalam bidang pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah melalui dana dari masyarakat.

Oleh karena itu sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan, pendayagunaan wakaf dengan baik diperlukan dengan adanya pengelolaan dan manajemen wakaf yang baik pula. Di Indonesia saat ini masih kurang maksimal dalam hal manajemen wakaf. Sebagai akibatnya cukup banyak harta wakaf terlantar dalam pengelolaannya, salah satu penyebabnya adalah umat Islam pada umumnya hanya mewakafkan tanah dan bangunan sekolah, dalam hal ini wakif atau penerima wakaf kurang memikirkan biaya operasional sekolah, dan nazhirnya kurang profesional. Pengelolaan wakaf secara produktif memiliki 3 (tiga) aspek yang harus diperhatikan, ketiga aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Kelembagaan *Wakaf*.

Adanya Badan Wakaf Indonesia (BWI) merupakan perwujudan amanat yang digariskan dalam Undang-Undang Nomer 41 Tahun 2004 tentang wakaf. Kehadiran BWI, sebagaimana dalam Pasal 47 adalah untuk memajukan dan mengembangkan perwakafan di Indonesia. Disini BWI merupakan lembaga independen untuk mengembangkan perwakafan di Indonesia yang dalam melaksanakan tugasnya bersifat bebas dari pengaruh kekuasaan manapun, serta bertanggung jawab kepada masyarakat (Soemitra, 2017). Oleh karena itu orang-orang yang duduk dalam lembaga tersebut harus benar-benar orang yang memiliki kemauan dan kemampuan dalam mengelola wakaf dan hal-hal yang terkait dengan wakaf. (Direktorat Pemberdayaan Wakaf, 2006)

2. Aspek Akuntansi

Dalam pengertian yang paling

sederhana, akuntansi dapat dipahami sebagai kegiatan pencatatan kegiatan usaha bisnis, baik komersial ataupun bukan, untuk tujuan tertentu. Oleh karena itu, aspek akuntansi ini sangat dibutuhkan dalam pengelolaan wakaf secara produktif sehingga apa yang menjadi tujuan dari pemberdayaan benda wakaf tersebut tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Disamping itu, harus memperhatikan apa yang menjadi tuntutan akuntansi yang dipandang lebih mendekati dengan prinsip syariah baik dari aspek tujuan dan aspek metode tekniknya.

3. Aspek Auditing

Auditing dalam bahasa Indonesia biasanya diartikan sebagai pemeriksaan dan secara harfiah yaitu bahwa pihak tertentu melaporkan secara terbuka tugas atau amanah yang diberikan kepadanya, dan pihak yang memberi amanah mendengarkan. Jadi, ini merupakan manifestasi pertanggung jawaban pihak tertentu yang diberi tanggung jawab kepada pihak yang memberi amanah. Dalam konteks lembaga wakaf secara umum dibentuk dan didirikan adalah mengelola sebuah atau sejumlah kekayaan wakaf, agar manfaat maksimalnya dapat dicapai untuk kesejahteraan umat umumnya, dan menolong mereka yang kurang mampu. Dalam proses auditing tidak boleh melanggar asas-asas syariah, disini diperlukan segera upaya untuk melakukan penyempurnaan agar bagian-bagian yang tidak islami dapat dikurangi.

Pengelolaan dan pengembangan harta benda wakaf dilakukan secara produktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Kategori produktif yang dapat dilakukan antara lain (UU No. 41 Tahun 2004) : cara pengumpulan, investasi, penanaman modal, produksi, kemitraan, perdagangan, agrobisnis, pertambangan, perindustrian, pengembangan teknologi, pembangunan gedung, apartemen, rumah susun, pasar swalayan, pertokoan, perkantoran, sarana pendidikan, sarana kesehatan, usaha-usaha

yang tidak bertentangan dengan syariah. Agar wakaf tunai dapat memberikan manfaat dalam waktu yang lama, ulama' mensyaratkan agar pendaagunaannya disalurkan untuk program bisnis yang tidak spekulatif atau berpotensi kerugian yang besar, sebagai langkah antisipasi agar dana wakaf dapat bertahan dan wakif atau pemberi wakaf mendapatkan pahala yang terus menerus dari harta yang ia wakafkan.

Pendayagunaan harta, sebagaimana biasanya, akan menemui dua hal, keuntungan atau kerugian. Karena harta wakaf adalah termasuk harta umat yang memiliki fungsi sosial umum. Atas dasar ini, para ahli fiqih mensyaratkan pendayagunaan harta wakaf dengan syarat sebagai berikut: Pertama, Memilih jenis usaha yang aman dan tingkat resikonya paling kecil, atau melengkapinya dengan system penjaminannya secara syariah. Dan penjaminan seperti ini dibenarkan menurut Majma Al-Fiqhiy Al-Islamy (Lembaga Fiqih Internasional). Penjaminan ini biasa didapatkan dari pihak ketiga terhadap saham-saham sektor bisnis. Atau penjamin biasanya dari pihak pemerintah. Kedua, Usaha tersebut dikelola oleh para profesional dan ahli sehingga menutup kemungkinan terjadinya kerugian, setidaknya, kerugian dapat diantisipasi sedini mungkin. Ketiga, Melalui planning atau perencanaan, antisipasi, supervisi, dan kontrol atau audit internal terhadap kegiatan bisnis tersebut. Keempat, Memperhatikan Fiqh Aulawiyat (fiqih prioritas), dimana usaha yang dijalankan memberi manfaat secara luas kepada penerima wakaf.

Beberapa jenis usaha yang mungkin dikelola dari dana wakaf yang masuk katagori beresiko kecil: (1) Bisnis sewa gedung. (2) koperasi atau mini market yang menjual kebutuhan sehari-hari dan alat-alat sekolah. (3) Bisnis jasa, baik dibidang event organizer, catering, pendidikan, layanan jenazah, layanan kesehatan, lapak, percetakan dll. Untuk optimalisasi peran wakaf di masyarakat, agar lembaga-lembaga wakaf, melakukan sosialisasi wakaf di kalangan masyarakat, agar masyarakat memahami urgensi wakaf dalam Islam dan mengembangkan usaha pendayagunaan

harta wakaf, agar lebih inovatif dan manfaatnya lebih luas.

Dalam pengelolaan dan pengembangan benda wakaf secara produktif, seorang Nazhir memiliki peran dan fungsi yang sangat fundamental. Oleh karena itu, seorang Nazhir harus memiliki integritas dan profesional dalam mengelola dan mengembangkan benda wakaf. Dengan demikian, seorang Nazhir dituntut untuk memiliki keahlian dalam berbagai bidang keilmuan, diantaranya seorang Nazhir memiliki ahli dalam bidang hukum positif dan hukum Islam tentang perwakafan, ahli dalam bidang bisnis dan ekonomi syariah, serta memiliki kemampuan manajemen yang baik selain harus memenuhi beberapa syarat yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang.

PENUTUP

Kesimpulan dalam pembahasan pembahasa kajian ini yaitu wakaf merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembiayaan pendidikan. Wakaf dalam bidang pendidikan telah menjadi bagian penting dari sejarah perwakafan Islam. Keberadaan wakaf telah membantu penyediaan fasilitas-fasilitas publik di bidang pendidikan, seperti madrasah, pondok-pondok pesantren, ma'had. Langkah yang harus dilakukan untuk memberdayakan dana wakaf untuk pendidikan diprioritaskan kepada pembangunan (Pesantren, Madrasah dan Perguruan Tinggi Islam, Lembaga riset untuk masyarakat dan Perpustakaan) dan Pemberdayaan dan Pengembangan (Kurikulum, Sumber Daya Manusia, Proyek-proyek riset teknologi tepat guna). Untuk dapat mendayagunakan wakaf dengan baik diperlukan adanya pengelolaan dan manajemen wakaf yang baik pula. Di Indonesia saat ini masih kurang maksimal dalam hal manajemen wakaf. Sebagai akibatnya cukup banyak harta wakaf terlantar dalam pengelolaannya, salah satu penyebabnya adalah umat Islam pada umumnya hanya mewakafkan tanah dan bangunan sekolah, dalam hal ini wakif atau penerima wakaf kurang memikirkan biaya operasional sekolah.

REFERENCES

- A Chairul Hadi. "Peluang Wakaf Produktif untuk Pembiayaan Pendidikan Islam." *Jurnal Turats* Vol. 5 No. 1 (2009): 14-23.
- A. H. Sanaky. "Permasalahan Dan Penataan Pendidikan Islam Menuju Pendidikan Yang Bermutu." *Jurnal Al-Tarbawiy* Vol 1, NO. (2008).
- Abdan Rahim. "Peran Wakaf Dalam Pengembangan Pendidikan Islam." *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* Vol. 13, No. 1, (2019).
- Aizid, Rizem. *Fiqih Keluarga Lengkap*. Jogja: Laksana, 2018.
- Al Nawawi, Yahya ibn Syarof, Raudhah at Tholibin, jilid 5, Mesir, Dar al Kutub al Ilmiah, tth h.342, Imam Ibnu Qudamah, Al-Mughni.
- Andri Soemita, "Bank & Lembaga Keuangan Syariah" Jakarta: Prenadamedia, 2009.
- Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Pemberdayaan Wakaf. "Pedoman Pengelolaan dan Pengembangan Wakaf." Jakarta: Depag RI, 2006.
- Direktorat Pemberdayaan Wakaf, "Strategi Pengembangan Wakaf Tunai Di Indonesia," Jakarta: Depag RI RI (2007).
- Direktorat Penerangan Agama Islam. "Modul Pelaksanaan Tugas Penyuluh Agama Islam Non Pegawai Negri Sipil" Jakarta: Ditjen Bimas Islam Kementerian Agama RI, 2019.
- Martin. *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Muslim"Shohih Muslim, Kitab Wasiat, bab Pahala untuk mayit", 3/1255, No. Hadist. 1631
- H. Abuddin Nata."Investasi di Bidang Pendidikan Menentukan Kualitas kehidupan Bangsa." Jakarta, 2013.
- [Http://bwi.go.id/4030/2019/11/20/mengenal-lebih-dekat-cash-wakaf-linked-sukuk/](http://bwi.go.id/4030/2019/11/20/mengenal-lebih-dekat-cash-wakaf-linked-sukuk/)
- Muhammad Tho'in, "Pembiayaan Pendidikan melalui Sektor Zakat," *Jurnal Al-Amwal* Vol. 9 No.2 (2017).
- Proceeding of The International Conference on Masjid, Zakat and Waqaf, IMAF, 2014.
- Syamsul Anwar. *Study Hukum Islam Kontemporer*. Jakarta: Penerbit Almahira, 2010.
- Tim Ilmu Educenter, "UUD 1945 & Amandemen". Indonesia: Ilmu, 2016.
- UU No. 41 Tahun 2004 tentang Wakaf pasal 43 ayat (2).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2016.
- Yayasan Asrama Pelajar Islam, "Al Majid, Alqur'an Terjemah dan Tajwid Warna," Penerbit:

Beras (2014)
Undang-undang No. 20 Tahun 2003," Sisdiknas,
"Bandung: Fokus Media, 2010

URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER ANTARA CITA DAN REALITA

Siti Nurhaliza Rambe^{1*}, Miswati², Siti Halija³

¹²³Program Studi Manajemen Universitas Dharmawangsa

*E-mail: rambesitnurhaliza@gmail.com

Abstrak

Apa pentingnya pendidikan karakter? Bukankah selama ini peserta didik dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan telah mendapat pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan? Pendidikan karakter bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang artinya penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (*perspektif subjek*) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan ialah data sekunder (*secondary data*), data ini diperoleh dari berbagai sumber seperti buku-buku, artikel, ilmiah, jurnal, internet serta data lainnya sebagai pelengkap kesesuaian fokus penelitian. Namun sumber yang digunakan pada penelitian kali ini hanya melalui jurnal dan internet. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara *study pustaka (library research)*, yang salah satunya melakukan penelusuran terhadap sumber-sumber jurnal dan internet data lainnya sebagai pelengkap kesesuaian fokus penelitian. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam mencapai tujuan pencerdasan dan pengembangan kecerdasan manusia untuk meningkatkan taraf hidup dan kehidupan yang lebih baik. Sistem Pendidikan Nasional mencita-citakan kecerdasan penuh yang nantinya akan dimiliki oleh semua anak bangsa melalui proses pendidikan yang dijalankan di Indonesia. Cita-cita itu diamanatkan dalam undang-undang sebagai landasan pelaksanaan pendidikan. Cita-cita dapat diartikan juga sebagai tujuan atau pedoman hidup. Pendidikan karakter merupakan hal yang tidak bisa dipandang dengan sebelah mata. Berbagai kasus amoral yang melanda negeri ini terlebih para pelakunya berasal dari kalangan pelajar mengindikasikan bahwa bangsa ini sedang menderita krisis karakter.

Kata Kunci : Urgensi Pendidikan Karakter, Cita-Cita, Realita.

Abstract

What is the importance of character education? Haven't all this time been that students in every type and level of education have received religious education and civic education? Character education aims to form a nation that is strong, competitive, has noble character, has morality, is tolerant, works together, has a patriotic spirit, develops dynamically, is science oriented. knowledge and technology, all of which are inspired by faith and piety to God Almighty based on Pancasila. This research is a qualitative research, which means that this research is descriptive and tends to use analysis. Process and meaning (subject perspective) are more highlighted in qualitative research. The data source used is secondary data, this data is obtained from various sources such as books, articles, scientific journals, internet and other data as a complement to the suitability of the research focus. However, the sources used in this study were only through journals and the internet. The data collection technique was carried out by means of library research, one of which was to conduct searches on journal sources and other internet data as a complement to the suitability of the research focus. Education is a conscious and planned effort made by individuals or groups in achieving the goals of intelligence and the development of human intelligence to improve the standard of living and a better life. The National Education System aspires to full intelligence which will later be possessed by all children of the nation through the educational process carried out in Indonesia. These ideals are mandated in the law as the basis for the implementation of education. Ideals can also be interpreted as goals or guidelines for life. Character education is something that cannot be underestimated. Various immoral cases that have hit this country, especially the perpetrators from among students, indicate that this nation is suffering from a character crisis.

Keywords: Urgensi of Character Education, Ideals, Reality.

PENDAHULUAN

Apa pentingnya pendidikan karakter? Bukankah selama ini peserta didik dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan telah mendapat pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan? Bahkan tujuan

pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sangatlah ideal 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, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

INDONESIA dewasa ini dihadapkan pada ragam persoalan internal dan eksternal yang ditimbulkan oleh berbagai macam perubahan, seperti perubahan teknologi, perubahan sosial dan perubahan budaya yang terutama membawa dampak dalam berbagai kemajuan dan perkembangan pendidikan. Pembangunan karakter harus didahulukan dari semua pembangunan yang ada agar bangsa ini bisa menjadi bangsa yang besar. Sebuah bangsa yang dihargai dan dijunjung tinggi oleh bangsa lain, bukan bangsa yang hanya sekedar menjadi kuli yang dipandang rendah oleh bangsa lain. Saat ini keberagaman sering dipandang sebagai perbedaan, perbedaan semakin dipertajam dan sering dimanfaatkan sebagian orang untuk memenuhi ambisi dan kepentingan pribadi atau golongannya. Ini menimbulkan konflik horizontal maupun vertikal yang menyebabkan terpuruknya bangsa Indonesia dan menimbulkan kerusuhan dan permusuhan terjadi dimana-mana.

Perguruan tinggi sebagai institusi mempunyai fungsi tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* tetapi lebih penting lagi sebagai *transfer of values*. Faktualitas perbedaan etnis, agama, ras dan budaya, justru dapat dijadikan pembelajaran dalam membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap subyek belajar. Menggunakan sistem Pendidikan multikultural dapat menjadi salah satu strategi untuk mengembangkan kesadaran atas kebanggaan seseorang terhadap bangsanya (*the pride in ones's home nation*). Multikulturalisme merupakan ragam kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya, sebagai potensi yang harus dikembangkan dan dibina. Sebaliknya apabila keberagaman ini tidak dimanfaatkan, dan dibina secara benar akan berkembang menjadi sesuatu yang menakutkan. Salah satunya ialah memicu timbulnya konflik horizontal dan vertikal.

Pendidikan merupakan sarana transformasi menuju hakikat kemanusiaan yang sesungguhnya. Sebagaimana dikatakan “Tan Malaka (2019) bahwa, tujuan pendidikan adalah mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan, dan

memperhalus perasaan.” Pendidikan menjadi sentral utama dalam menumbuhkan pengetahuan dan kesadaran manusia akan jati diri dan potensi yang dimilikinya. Persoalan pendidikan hakikatnya adalah persoalan masa depan, dan peradaban bangsa. Hal ini selaras dengan konstitusi bangsa Indonesia yang berbasis pada pendidikan mencerdaskan kehidupan bangsa. “Ki Hadjar Dewantara (1977) memaknai pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti, pikiran dan tubuh anak”. Bagian-bagain itu tidak boleh dipisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak bangsa. “Nuarani Soyomukti (2015) dalam bukunya teori-teori pendidikan mendefinisikan bahwa, pendidikan sebagai proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri yang meliputi penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku”. Karenanya, pendidikan berkaitan dengan bagaimana manusia dipandang. Dalam hal ini, pandangan ilmiah tentang manusia sebagai makhluk Allah dengan segala keunikan yang dimilikinya. Memandangnya harus komprehensif dengan cara-cara yang juga manusiawi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang artinya penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan ialah data sekunder (*secondary data*), data ini diperoleh dari berbagai sumber seperti buku-buku, artikel, ilmiah, jurnal, internet serta data lainnya sebagai pelengkap kesesuaian fokus penelitian. Namun sumber yang digunakan pada penelitian kali ini hanya melalui jurnal dan internet.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara *study pustaka (library research)*, yang salah satu nya melakukan penelusuran terhadap sumber-sumber jurnal dan internet data lainnya sebagai pelengkap kesesuaian fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan ialah dengan teknik deskriptif kualitatif yang berbentuk kata-kata dan bukan dalam bentuk angka-angka (Meleong, 1977:6) dengan mengikuti pola Miles dan Huberman (Upe, 2010) yang dimulai dari pengumpulan

data yang relevan dengan fokus penelitian (*collection*), kemudian dilakukan pemilihan dan penyederhanaan data (*reduction*) yang dilakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah ditemukan. Semua data yang diperoleh lalu dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis dengan mendalam, dalam bentuk narasi atau kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan secara umum bertujuan membantu manusia menemukan hakekat kemanusiaannya, maksudnya pendidikan harus mampu mewujudkan manusia seutuhnya, melalui pendidikan dapat dilakukan penyadaran terhadap manusia atau individu untuk mengenal, mengerti dan memahami realitas kehidupan dan lingkungannya. Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia baik dalam bentuk formal maupun informal, pendidikan dalam bentuk formal adalah pengajaran yaitu proses transfer pengetahuan atau usaha mengembangkan potensi intelektualitas dalam diri manusia, namun pengetahuan dan intelektualitas tersebut belum sepenuhnya mewakili manusia. Oleh karena itu pendidikan bukan sekedar transfer ilmu saja tetapi juga mampu mengetahui dan memahami potensi dalam diri manusia itu sendiri. Proses memanusiakan manusia berujung pada pembebasan dalam mengekspresikan kemampuan dan kreativitas dalam diri.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam mencapai tujuan pencerdasan dan pengembangan kecerdasan manusia untuk meningkatkan taraf hidup dan kehidupan yang lebih baik. Mencerdaskan kehidupan dalam cita-cita pendidikan nasional mencakup seluruh elemen masyarakat dan juga mencakup kecerdasan intelektual, kecerdasan spritual, dan kecerdasan emosional. Karena pada dasarnya ketiga kecerdasan ini tidak dapat dilepaspisahkan. Jika salah satu diantara tiga kecerdasan ini tidak dimiliki maka kecerdasan akan menjadi cacat atau penulis menyebutnya sebagai cacat kecerdasan.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 2 Pasal 3 menjelaskan tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional bahwa 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, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dari tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan intelektual bukanlah hal pertama yang hendak dicapai dari pendidikan bangsa ini, namun justru akhlak mulialah yang harus diraih terlebih dahulu. Hal tersebut ternyata senada dengan tujuan yang hendak dicapai dari pendidikan karakter yakni menjadikan manusia yang berakhlak mulia. Menurut Creasy sebagaimana dikutip oleh Zubaedi (2011:6) menjelaskan bahwa melalui pendidikan karakter peserta didik didorong agar tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian melakukan yang benar, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan.

Menurut Mohammad Athiyah al Abrasyi sebagaimana yang dikutip oleh Moh. Roqib (2009: 28) bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membentuk akhlak mulia, persiapan untuk menghadapi kehidupan dunia dan akhirat, persiapan untuk mencari rizki, menumbuhkan semangat ilmiah, dan menyiapkan profesionalisme subyek didik sehingga jelas sudah bahwa tujuan pendidikan karakter khususnya dan pendidikan secara umum ialah untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia. Tindakan-tindakan amoral yang justru pelakunya berasal dari kalangan para pelajar, mulai dari kebiasaan menyontek yang kini telah membudaya, minum minuman keras/alkohol, merokok di lingkungan sekolah, narkoba, pergaulan dan seks bebas, tawuran antarpelajar hingga peredaran video porno di kalangan pelajar.

Sistem Pendidikan Nasional mencita-citakan kecerdasan penuh yang nantinya akan dimiliki oleh semua anak bangsa melalui proses pendidikan yang dijalankan di Indonesia. Cita-cita itu diamanahkan dalam undang-undang sebagai landasan pelaksanaan pendidikan. Cita-cita dapat diartikan juga sebagai tujuan atau pedoman hidup. Beberapa definisi tujuan atau pedoman hidup menurut beberapa ahli :

- 1) Ken Mcelroy (1992)
Tujuan merupakan langkah pertama dalam proses mencapai kesuksesan dan tujuan juga merupakan kunci mencapai kesuksesan.
- 2) Jemsly H & Martani H (2006)
Tujuan merupakan sesuatu yang mungkin untuk dicapai, bukan sesuatu yang utopis.

Cita cita sering disebut juga mimpi, seorang yang memiliki banyak cita cita biasanya disebut sebagai pemimpi. Namun jangan sampai kita hanya memiliki cita cita tanpa usaha untuk mewujudkannya, karena hal tersebut merupakan istilah bagi seorang pengkhayal. Secara umum, dibutuhkan banyak persiapan untuk menyelesaikan dan meraih cita cita yang kita impikan. Bahkan, tidak sedikit orang yang gagal hingga akhir hayatnya untuk mewujudkan cita cita yang telah lama ia impi impikan. Biasanya anak kecil akan lebih mudah mengatakan cita citanya karena kepercayaan dirinya masih tinggi. Namun sayangnya biasanya saat beranjak dewasa setelah mengalami beberapa tekanan banyak orang akan meninggalkan cita cita yang diinginkannya karena merasa kemampuannya tidak memenuhi hal dan kriteria tersebut.

Dunia pendidikan memang semakin maju dan tidak bisa dipungkiri banyak upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tetapi itu semua masih belum merata, kondisi pendidikan zaman *now* tidak hanya menyentuh sisi kemanusiaan tetapi juga menjadi tampan keras, banyak kita menemui anak yang tidak bersekolah tetapi yang lebih menyedihkan mereka malah menjadi pengamen atau bekerja di jalanan bahkan terpaksa putus sekolah.

Realita dalam pendidikan lainnya yaitu masyarakat yang masih saja kurang peduli tentang apa yang anak-anak mereka pelajari, mereka berpikir apabila anaknya telah melakukan studi maka mereka akan mendapatkan sertifikat atau biasa kita sebut dengan ijazah, yang notabene sertifikat itu dianggap sebagai alat utama dalam mencari pekerjaan yang diharapkan dapat membantu memperbaiki kehidupannya di masa depan. Sertifikasi tersebut dianggap sebagai hasil nyata dari proses pendidikan padahal pendidikan bukan hanya sekedar untuk mendapatkan ijazah saja, tetapi bagaimana individu dapat memaknai dan memahami setiap hal yang diperoleh dalam proses pendidikan, bagaimana individu belajar untuk memahami realitas kehidupan dan beradaptasi, bagaimana mereka nantinya akan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang mereka peroleh untuk kehidupannya di masa depan. Anggapan-anggapan tersebut menjadikan sistem pendidikan melenceng dari tujuannya yaitu untuk memanusiakan manusia.

Sebelumnya, Pengertian realitas menurut beberapa ahli, "Berger, Peter L dan

Thomas Luckmann (1990), realitas adalah kualitas yang berkaitan dengan fenomena yang kita anggap berada di luar kemauan kita (sebab ia tidak dapat dienyahkan)". Menurut "Émile Durkheim (1939): realitas sosial adalah cara bertindak, apakah tetap atau tidak, yang bisa menjadi pengaruh atau hambatan eksternal bagi seorang individu". Maksudnya adalah sesuatu yang dianggap nyata adalah produk dari persepsi dan hasil interpretasi terhadap apa yang nyata.

Pencerdasan dan pemanusiaan manusia Indonesia dilakukan dengan bekal ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh pelaksana pendidikan. Hal ini memberikan isyarat kepada semua pelaksana pendidikan agar terus meningkatkan kompetensi yang dimiliki sehingga tidak tertinggal jauh dalam hal pendidikan dan ilmu pengetahuan. Sebagai suatu cita-cita maka, mencerdaskan kehidupan bangsa ditafsirkan dalam ranah pencerdasan kognitif, afektif dan psikomotor. Artinya bahwa proses pencerdasan bukan sekedar mengisi otak peserta didik dengan ilmu dan pengetahuan yang sifatnya materialistik semata, tetapi juga diimbangi dengan pendidikan agama dan moral. Antara ranah ini akan saling mendukung perkembangan anak didik, menuju kepada bangsa yang bermartabat.

Pendidikan tidak hanya sebagai suatu rutinitas, tetapi juga pendidikan yang operasional, mengacu pada prosesnya. Rata-rata orang tua memiliki pola pikir yang salah, sebagian besar orang tua memandang pendidikan hanya dilakukan di sekolah dan diserahkan

PENUTUP

Pendidikan karakter merupakan hal yang tidak bisa dipandang dengan sebelah mata. Berbagai kasus amoral yang melanda negeri ini terlebih para pelakunya berasal dari kalangan pelajar mengindikasikan bahwa bangsa ini sedang menderita krisis karakter. Apabila hal tersebut tidak segera diselesaikan, maka masa depan dan nasib bangsa serta anak cucu kitalah yang nantinya akan menanggung segala akibat. Untuk itu, agar harapan dari pelaksanaan pendidikan karakter dapat terwujud yakni terciptanya generasi yang berakhlak mulia maka perlu dilaksanakan pendidikan karakter yang efektif sebagaimana yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya. Akhirnya, karakter merupakan mustika hidup yang membedakan antara

manusia dengan binatang dan manusia yang sudah tidak memiliki karakter yang mulia adalah manusia yang sudah “membangkitkan”.

REFERENCES

- Alpert Harry, Emile Durkheim and His Sociology, New York: Colombia University Press, 1939.
- Ana Indriana & Kenlies Era Rosalina Marsudi, 2020, Urgensi Pembentukan Karakter Kewargaan Multikultural Melalui Program Kurikuler Di Indonesia, El Wahdah Jurnal Pendidikan, Vol. I No. 2, 23 halaman
- Aswadi, 2009, Antara Cita-cita dan Realita, Ulumuna, Vol. XIII No. 2, 21 halaman
- Baso Iping dan Haeran, 2021, PERKULIAHAN DARING DAN TATAP MUKA : Antara Cita dan Realita, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. II No. 2, 10 halaman
- Berger, Peter L dan Thomas Luckmann. 1990. Tafsir Sosial atas Kenyataan. Jakarta. LP3ES
- Hutabarat, Jemsly dan Huseini, Martini. 2006. Proses, Formasi & Implementasi.
- Jagad.id, 2020, Cita-cita adalah : Pengertian dan Contoh, <https://jagad.id/cita-cita-adalah-pengertian-dan-contoh/>
- Ki Hadjar Dewantara. 1977. Karya Ki Hadjar Dewantara: Bagian I-Pendidikan. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- McElroy, J.C., & Stark, E. 1992. A thematic approach to leadership training. Journal of Managerial Issues.
- Munirah Munirah, 2015, Antara Keinginan dan Realita, Alauddin Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol.II No. 2, 13 halaman
- Redaksi, 2020, Realitas Pendidikan di Indonesia, <https://gheroy.com/realitas-pendidikan-di-indonesia/>, 2 Desember
- Rofiana Fika Sari, 2019,Cita-cita Menurut Umum dan Para Ahli, <https://www.idpengertian.net/pengertian-cita-cita/>, 27 Desember
- Roqib, Moh, Ilmu Pendidikan Islam; Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat, Yogyakarta: LkiS, 2009.
- Saturadar, 2019, Pengertian Realitas Sosial Adalah, <https://www.saturadar.com/2021/03/Pengertian-Realitas-Sosial.html>
- Si Manis, 2020, Pengertian Realitas Sosial, <https://www.pelajaran.co.id/realitas-sosial/>, 2 Juli
- Mohammad Kosim, 2011, Urgensi Pendidikan Karakter, Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman, Vol. IXI No. 1, 8 halaman
- Soyomukti, Nuraini. (2015). Teori-Teori Pendidikan Dari Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis- Sosialis, Hingga Postmodern. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutrimo Purnomo, 2014, PENDIDIKAN KARAKTER DI INDONESIA : Antara Asa dan Indonesia, Jurnal Pendidikan, Vol. II No. 2, 28 halaman
- Syafuruddin Munir. Tan Malaka: Kisah Cinta dan Pemikiran-Pemikirannya. Yogyakarta: Araska. 2019.
- Zubaedi, 2011. Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PERSEPSI GURU PAI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD

Ani Nur Aeni^{1*}, Dadan Djuanda², dan Maulana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

*E-mail: aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang menariknya pembelajaran PAI di SD, pembelajaran hanya focus pada buku, pelafalan surat pendek dan kurangnya penggunaan media. Kondisi ini menyebabkan materi PAI kurang dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat guru PAI tentang media pembelajaran PAI di SD. Data diperoleh dari 670 responden melalui angket online kepada guru PAI SD se-Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran PAI yang menyenangkan adalah games, karena dapat memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi, 2) Games yang pernah digunakan guru adalah games berbasis web berupa quiziz, kahoot, wordwall, educandy, 3) Desain games berbasis web yang diharapkan adalah yang warnanya menarik, kontennya berisi soal latihan, durasi waktunya antara 10-15 menit, interaktif, menarik, menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi siswa, memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan siswa berakhlak mulia. Berdasarkan hasil tersebut dapat direkomendasikan bahwa Games berbasis Web, salah satunya adalah *wordwall* sebagai media pembelajaran PAI di SD

Kata kunci: wordwall, pembelajaran PAI, Media Pembelajaran

Abstract

This research was motivated by the lack of interest in PAI learning in elementary schools, learning only focused on books, the pronunciation of short letters and the lack of use of media. This condition causes pai material to not be delivered properly, this study aims to find out the opinions of PAI teachers about PAI learning media in elementary schools. Data was obtained from 670 respondents through an online questionnaire to elementary school PAI teachers throughout Indonesia. The results showed that: 1) Fun PAI learning is a game, because it can motivate and make it easier for students to understand the material, 2) Games that have been used by teachers are web-based games in the form of quiziz, kahoot, wordwall, educandy, 3) The expected web-based game design is the one with interesting colors, the content contains practice questions, the duration of time is between 10-15 minutes, interactive, interesting, fun, increases student interest and motivation, makes it easier for students to understand the material and makes students have a noble character. Based on these results, it can be recommended that Games are web-based, one of which is wordwall as a learning medium for PAI in elementary schools

Keywords: wordwall, PAI learning, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran PAI di SD yang disampaikan kurang menarik, pembelajaran hanya focus pada buku guru dan pelafalan surat-surat pendek. Kondisi ini menyebabkan materi-materi PAI kurang dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik, salah satu sebabnya karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran PAI.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan

untuk peningkatan mutu pembelajaran. Bagi guru media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran, dan siswapun dapat memahaminya dengan mudah (Achsini, A, 1986) dan bagi siswa media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan bermakna. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh Sudjana & Rivai (2001) bahwa penggunaan media pembelajaran itu bertujuan agar: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga

menimbulkan motivasi, 2) bahan pelajaran akan jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah difahami, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Tuntutan di era digital ini tentunya media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus media pembelajaran yang berbasis teknologi baik yang terintegrasi dengan jaringan internet (*online*) maupun yang tidak terintegrasi dengan jaringan internet (*offline*). Media pembelajaran ini dapat dibuat sendiri oleh guru, atau dapat pula dengan memanfaatkan media yang sudah tersedia, atau mengembangkan media yang sudah ada. Salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru adalah media berbasis aplikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat para guru PAI tentang media pembelajaran PAI di SD.

Masalah penelitian dirumuskan kedalam point-point pertanyaan berikut ini: 1) Bagaimana proses pembelajaran PAI di SD yang menyenangkan 2) Apa jenis games yang pernah digunakan oleh guru PAI SD?, 3) Bagaimana desain games berbasis web yang diharapkan oleh guru PAI SD?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan Teknik analisis data berupa deskriptif. Data diperoleh melalui survey dengan instrument angket yang disampaikan secara online pada google form dari 670 responden.

Responden adalah guru PAI SD di seluruh wilayah Indonesia dengan karakteristik sebagai berikut

Tabel 1. Karakteristik responden

No	Unsur	Jumlah
1	Jenis Kelamin	67,1% laki-laki 32,9% perempuan
2	Usia	34,6% 25-30 tahun 30,6% 36-45 tahun 18,3% 46-55 9,9% <25 tahun 6,6% > 55 tahun
3	Masa kerja	36,6% < 5 tahun

		19,2% 6-10 tahun
		18,3% 11-15 tahun
		14,4% 16-20 tahun
		6,7% >25 tahun
4	status kepegawaian	4,8 21-25 tahun 63,8% honorer 30,7% PNS 5,5,% Sukwan

Analisis data dilakukan dengan menginterpretasikan persentase jawaban responden ke dalam pedoman interpretasi berikut ini:

Tabel 2. Interpretasi Persentase

No	%	Interpretasi
1	X=0	Tidak ada seorangpun
2	0<X<25	Sebagian kecil
3	25<X<50	Hampir setengahnya
4	X=50	Setengahnya
5	50<X<75	Sebagian besar
6	75<X<100	Hampir seluruhnya
7	X=100	Seluruhnya

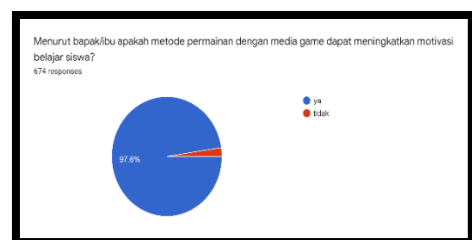
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

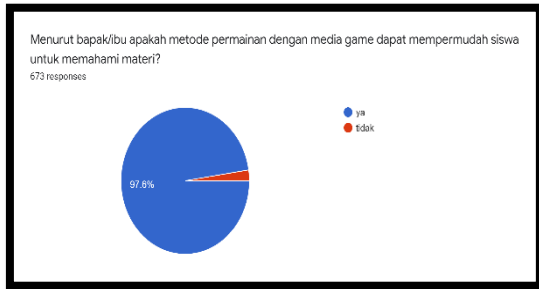
1. Pembelajaran PAI di SD yang menyenangkan



Gambar 1. Jawaban Responden Tentang Metode Pembelajaran PAI yang Menyenangkan



Gambar 2. Jawaban Responden Tentang Media Games dapat memotivasi belajar siswa

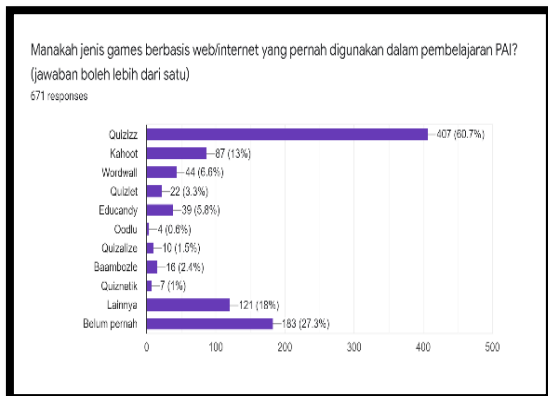


Gambar 3. Jawaban Responden Tentang Media Games memudahkan siswa dalam memahami materi

2. Jenis Games yang pernah digunakan oleh guru PAI di SD

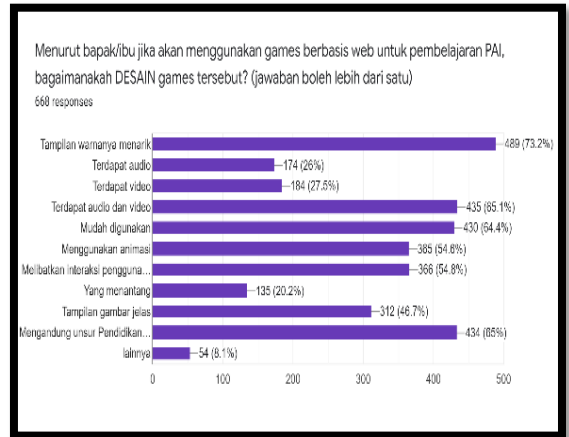


Gambar 4. Jawaban Responden tentang Games yang pernah digunakan dalam PAI

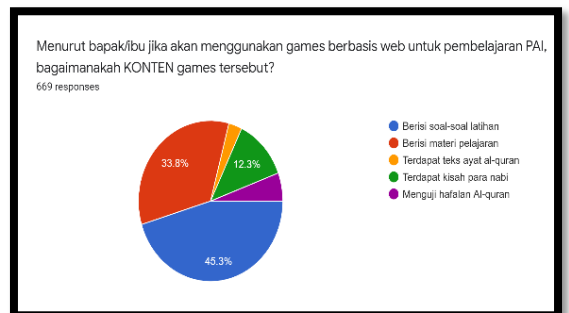


Gambar 5. Jawaban Responden Tentang Jenis Games Berbasis Web yang pernah digunakan dalam PAI

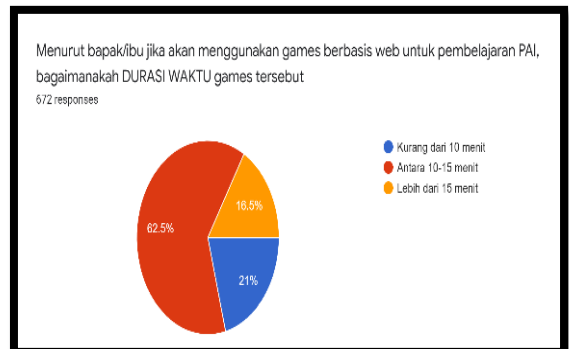
3. Desain games berbasis web yang diharapkan oleh guru PAI di SD



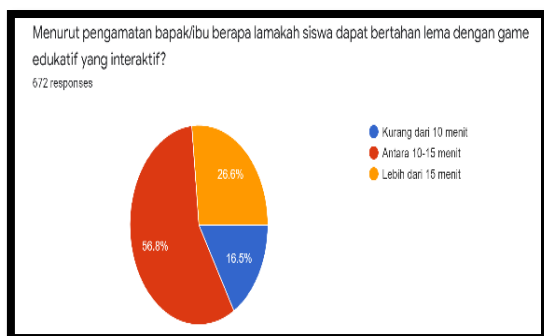
Gambar 6. Jawaban Responden Tentang Desain Games dalam PAI



Gambar 7 Jawaban Responden tentang Konten Games PAI



Gambar 8. Jawaban Responden tentang Durasi Waktu Games PAI



Gambar 9. Jawaban Responden tentang Kelayakan Durasi Waktu Games PAI bagi Siswa

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran PAI di SD yang menyenangkan

Berdasarkan gambar 1. diketahui bahwa responden lebih dominan menjawab metode pembelajaran PAI di SD yang menyenangkan itu adalah yang disampaikan melalui games (permainan). Hal ini ditunjukkan dengan angka 77,8%. Artinya hampir seluruh responden sepakat bahwa games itu adalah dapat membuat pembelajaran PAI menyenangkan. Kenapa games ini menjadi menyenangkan? Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Dewi dan Listiowarni (2019) pada hasil penelitiannya tentang games pada pembelajaran Bahasa Inggris bahwa pengguna menjadi lebih senang belajar Bahasa Inggris. Selain itu games ini cocok diterapkan untuk siswa SD mengingat siswa SD berada pada usia bermain, dan permainan dalam pembelajaran itu dapat membuat siswa tidak jenuh dan menyenangkan. Ada banyak games yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI, baik games yang sifatnya tradisional maupun yang modern. Games dalam pembelajaran ini digunakan dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah proses pembelajaran (Hakim, 2017). Sesuai dengan usianya, anak-anak menyukai games. Jika pembelajaran disampaikan dengan metode yang mengena dengan karakteristik siswa yang juga menyukai games maka pembelajaran dapat diterima oleh siswa (Olisna, Zannah, Sukma, Aeni, 2022), sehingga melalui games ini diharapkan dapat

meningkatkan motivasi siswa dan dapat mempermudah siswa memahami materi, dan inilah yang diakui oleh 97,6%. Artinya hampir seluruh responden, yaitu 657 responden menyatakan bahwa games dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Gambar 2 dan 3). Hal ini senada dengan yang dinyatakan oleh Puspitasari, dan Anggaraeni (2019) tentang pendekatan games dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Disamping games, jawaban paling banyak kedua yang dipilih oleh responden adalah demonstrasi. Demonstrasi dalam pembelajaran dilakukan dengan cara guru memperlihatkan atau mempraktikkan serangkaian tindakan berupa gerakan yang memperlihatkan cara kerja atau rangkaian kerja dari suatu kegiatan (Anggraini, 2019) Demonstrasi ini diperlukan terutama untuk materi-materi pembelajaran yang memerlukan contoh nyata dalam praktiknya, misalnya tentang praktik ibadah pada materi shalat, wudlu, adzan, iqomat, dll. Demontsrasi ini sangat penting dalam pembelajaran PAI, karena selain konsep yang harus dikuasai oleh siswa, siswa juga harus dapat melakukan praktik ibadah dengan benar. Untuk dapat melakukan praktik ibadah dengan benar ini siswa memerlukan contoh nyata yang benar, dengan cara demonstrasi yang dilakukan oleh guru PAI. Fungsi demonstrasi dalam pembelajaran dapat memperjelas materi yang tadinya tidak difahami oleh siswa, hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh Dewanti dan Fajriwati (2020).

2. Jenis Games yang pernah digunakan oleh guru PAI di SD

Pada gambar 4. terlihat bahwa 47% (315) responden pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran PAI. Artinya hampir setengahnya guru PAI di SD menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran PAI. Permainan tradisional didefinisikan sebagai bentuk permainan yang bercirikan kedaerahan dan merupakan kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu (Septarina, 2014) dan hampir

setengahnya lagi (42,4%) atau sekitar 284 guru SD memilih permainan berbasis web/internet ketika mengajar PAI, namun ada juga yang tidak pernah menggunakan permainan dalam pembelajaran PAI. Walaupun jumlah yang tidak pernah ini hanya 10,6% (71 orang), angka ini menunjukkan bahwa masih ada guru yang tidak menggunakan games dalam pembelajaran PAI. Padahal sebagaimana dikatakan oleh Hidayatulloh, Praherdhiono, Wedi, (2020) bahwa games ini dapat memotivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, karena games sesuai dengan usia siswa yang sedang berada pada masa bermain. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa games dalam pembelajaran ini berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa ('Aini, 2018).

Berdasarkan gambar 4. diketahui bahwa hampir setengahnya guru pernah menggunakan media games berbasis web/internet dalam pembelajaran PAI, dan pada gambar 5 diperjelas lagi bahwa jenis games yang paling banyak dipilih oleh para guru quiziz (60,7%). Quiziz ini banyak dipilih karena memiliki kelebihan-kelebihan yang dengan mudah dapat dimanfaatkan selain sebagai media dan materi.pembelajaran juga dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Sementara jenis games berbasis web yang lainnya adalah *kahoot*, *wordwall*, *quizlet*, *Educandy*, *Qodlu*, *Qizalize*, *Bambozle*, *Quiznetik*, Sedangkan yang belum pernah menggunakan games berbasis web ini jumlahnya 183 guru, jumlah ini lebih besar dibandingkan dengan jumlah guru yang pernah menggunakan game berbasis web/internet. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam bidang IT atau TIK sudah terlihat, karena penggunaan games berbasis internet memerlukan Keterampilan guru di bidang IT. Keterampilan di bidang IT ini sangat penting untuk meningkatkan profesionalisme guru. Penguasaan terhadap bidang IT ini dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru, guru menjadi termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru merasa diuntungkan dengan menggunakan IT karena menjadi efektif dan efisien waktu, demikian juga menjadikan siswa

lebih aktif dalam pembelajaran (Umardulis, 2019). Keterampilan guru dalam penguasaan teknologi merupakan salah satu ciri dari keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang harus dikuasai guru adalah *creativity* (kreativitas). Kreativitas ini dapat diwujudkan dengan berinovasi dalam pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang didukung oleh media-media yang berbasis web/internet.

3. Desain games berbasis web yang diharapkan oleh guru PAI di SD

Berdasarkan gambar 5. terlihat bahwa guru PAI SD mengharapkan games yang dibuat guru untuk siswa SD adalah yang menarik dari sisi tampilan warnanya (73,2%), terdapat audio dan video (65,1%), mengandung unsur pendidikan (65%), mudah digunakan (64,4%), menggunakan animasi (54,6%), melibatkan interaksi dengan pengguna (54,6%). Semua jawaban responden tersebut berada diatas angka 50%, ini artinya hampir semua responden sepakat menyatakan bahwa desain games untuk siswa SD ini tampilan warnanya harus menarik, terdapat audio dan video, mudah digunakan, terdapat animasinya, interaktif, dan edukatif. Tampilan pada games untuk siswa SD memang warnanya harus menarik, hal ini sejalan dengan karakteristik siswa SD yang masih sangat menyukai warna-warna. Penggunaan warna ini merupakan bentuk komunikasi (Aflah, 2020). Desain warna ini sangat membantu bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Gaya belajar visual membantu siswa dapat mengingat materi pelajaran yang sudah dilihatnya (Bire, Geradus, Bire, 2014). Untuk membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual ini maka guru harus menciptakan media pembelajaran yang menarik siswa untuk memfokuskan indra penglihatnya, salah satunya adalah tampilan warnanya menarik, terdapat video dan animasinya, seperti media Edukasi Beta (Belajar dari Peta) yang dibuat oleh (Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, (2022), yaitu sebuah media yang mengandung video animasi untuk belajar menghafal doa-doa harian. Media pembelajaran video animasi mengandung unsur audio dan visual sangat membantu siswa, misalnya media video animasi berupa

lagu “malaikatku” yang terbukti telah meningkatkan daya ingat siswa, dapat meningkatkan kemampuan focus belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat meningkatkan daya imajinasi siswa (Aeni, Aulia, Fauziah, Fernando, 2022). Sedangkan bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat dibantu dengan membuat media pembelajaran yang banyak melibatkan pendengaran, dan untuk itulah pada media pembelajaran ini harus mengandung audio. Contoh media pembelajaran yang mengandung unsur audio adalah podcast. Kini podcast bukan hanya digunakan untuk keperluan entertainment saja, namun juga sudah dimanfaatkan di dunia pendidikan untuk pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mayangsari, Dewi. Tiara, 2019) tentang podcast sebagai media pembelajaran di era milenial.

Desain games untuk siswa SD juga harus interaktif. Games interaktif artinya melibatkan interaksi pengguna, jadi siswa SD sebagai pengguna dari games tersebut dapat langsung berinteraksi dengan aplikasi games tersebut ketika mereka menggunakan games. Dalam hal ini posisi pengguna bukan hanya sebagai pendengar saja, namun juga memberikan respon dari apa yang mereka dengar. Pengguna bukan hanya menonton saja, namun ada aktivitas yang dilakukan sebagai bentuk respon dari apa yang dia tonton, demikian pula pengguna tidak hanya sekedar membaca teks-teks yang ada pada games tersebut, tetapi ada reaksi berupa tindakan yang dilakukan sebagai respon dari apa yang dibacanya. Games interaktif ini memiliki kelebihan karena dapat mengatasi kebosanan siswa saat menghadapi pembelajaran.

Unsur lain yang harus dipenuhi dalam games bagi siswa SD ini adalah yang mengandung unsur pendidikan. Jadi games ini dibuat bukan untuk sekedar permainan belaka yang hanya menginginkan siswa “happy” tetapi yang terpenting yang mengandung unsur Pendidikan. Ada nilai-nilai yang diusung dalam games ini. Sehingga secara tidak langsung dalam games ini mentransfer nilai yang harus dimiliki oleh siswa. Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui berbagai metode dan media pembelajaran (Aeni, 2014). Saat ini

anak-anak usia SD berada pada masa digital, dimana usia mereka sudah sangat menganal dan terbiasa dengan teknologi, salah satunya adalah HP. Anak-anak usia SD sudah tidak asing lagi mengoperasikan HP yang terkoneksi internet, sehingga sangat memungkinkan bagi mereka dapat mengakses game-game online dari Internet. Melihat kondisi ini terjadi sebuah kekhawatiran jika anak-anak tanpa bimbingan, arahan dan pengawasan orang dewasa dalam penggunaan HP, karena mereka dapat mengakses game online yang tidak sejalan dengan usia mereka, dan tidak mengandung unsur pendidikan, salah satu dampak buruknya adalah motivasi belajar siswa menurun (Ismi, Akmal, 2020). Untuk itu orang tua di rumah senantiasa dapat memberikan bimbingan dan pengawasan kepada anak-anaknya dalam penggunaan HP dan guru-guru di sekolah harus kreatif dalam mengajar, dengan membuat games edukatif, sehingga menjadi alternative games yang dapat diakses oleh siswa-siswa. Cara ini dapat dilakukan untuk mengcounter dampak buruk dari penggunaan HP. Dampak negative penggunaan gadget atau HP bagi anak adalah anak jadi kurang istirahat, anak jadi lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat dari radiasi, anak lebih sering menyendiri dengan gadgetnya (Nafaida, 2020).

Games yang dibuat juga harus mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*), baik oleh siswa maupun oleh guru. Cara penggunaan yang sulit akan mengakibatkan games yang dibuat tidak efektif, dan akhirnya akan ditinggalkan atau tidak digunakan. Karakteristik game yang mudah digunakan itu misalnya, 1) dapat diakses melalui handphone, karena handphone merupakan perangkat IT yang sudah banyak digunakan, 2) gratis atau tidak berbayar, 3) menu-menu yang tersedia dapat diklik dengan mudah, 4) intruksi dalam aplikasi tersebut jelas sehingga mudah difahami dan diikuti, 5) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD, 6) tidak memerlukan banyak perangkat untuk mengaksesnya.

Desain games berikutnya adalah dilihat dari konten, berdasarkan gambar 7, hampir setengah dari responden (45,3%) menginginkan yang berisi soal-soal latihan.

Biasanya siswa malas untuk mengerjakan soal-soal latihan karena hanya merupakan kegiatan yang menjemukan mengisi soal-soal dengan jawaban yang harus sesuai dengan materi pelajaran, dalam pembelajaran konvensional, biasanya kegiatan ini dilakukan dengan menjawab pada selembar kertas putih yang harus ditandai dengan lingkaran atau *cross* pada jawaban yang benar, belum lagi tampilan dari soal tersebut kurang menarik, karena hanya mengandung teks soal tanpa ada variasi warna, gambar, bahkan suara dan animasi bergerak. Hal ini berbeda jika soal-soal latihan tersebut dibuat dalam bentuk games interaktif berbasis web, yang dapat memadukan audio visual bahkan animasi, sehingga sangat cocok digunakan untuk siswa SD. Hal ini dapat mengatasi kejenuhan dan kemalasan siswa dalam mengisi soal-soal latihan. Pada gambar 7 juga terlihat jelas bahwa hampir setengahnya (33,8%) guru PAI SD menyebutkan bahwa games itu berisi materi pelajaran. Ruang lingkup materi PAI di SD yaitu Al-Qur'an, akidah, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam. Pembahasan tentang fiqh atau ibadah dapat dimasukkan pada ruang lingkup akhlak, yaitu akhlak kepada Allah SWT, akhlak terhadap diri sendiri, akhlak terhadap sesama, dan akhlak terhadap lingkungan. Pada materi sejarah terdapat sejarah para nabi, baik nabi-nabi yang terhimpun dalam ulul azmi (Nabi Nuh as, Nabi Ibrahim as, Nabi Musa as, Nabi Isa as, dan Nabi Muhammad SAW), maupun nabi lainnya di luar ulul azmi, seperti Nabi Adam as, Nabi Hud as, Nabi Shaleh as, Nabu Ya'kub as, Nabi Ismail as, Nabi Ishak as, Nabi Ayub as, Nabi Harun, Nabi Yusuf as, Nabi Syuaib as, Nabi Daud as, Nabi Sulaiman as, Nabi Ilyas dan Ilyasa. Media pembelajaran inovatif seperti E-book yang berisi materi pembelajaran tentang kisah para nabi dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, seperti desain E-book yang telah dibuat oleh Wahidah, Lathipah, Indaryanti, Fadilah, (2022). Selain materi tentang sejarah para nabi, pada materi PAI di SD juga mengandung sejarah kebudayaan Islam di Indonesia, yaitu kisah para wali yang terhidmpun dalam wali sanga.

Dilihat dari durasi waktu maka desain games untuk siswa SD ini adalah antara 10-15 menit. Hal ini sesuai dengan jawaban responden yang ditunjukkan pada gambar 7.

Pada gambar tersebut terlihat bahwa sebagian besar responden (62,5%) atau sebanyak 420 guru PAI SD menyatakan bahwa durasi waktu untuk games itu cukup antara 10-15 menit, hal ini sejalan dengan pendapat mereka bahwa siswa SD bisa bertahan selama 10-15 menit dalam menggunakan game edukatif berbasis internet ini. Hal ini ditunjukkan oleh gambar 9. Durasi 10-15 menit ini dianggap cukup memadai, karena jika siswa terlalu lama menggunakan game berbasis web/internet akan memberikan dampak yang buruk.

Berdasarkan gambar 6,7,8 dan 9 diperoleh data bahwa desain games berbasis web/internet untuk siswa SD pada mata pelajaran PAI adalah yang:

1. Tampilan warnanya menarik
2. Terdapat audio dan video
3. Mudah digunakan
4. Menggunakan animasi
5. interaktif
6. Mengandung unsur Pendidikan
7. Kontennya berisi soal-soal latihan dan materi pelajaran
8. Durasi waktunya antara 10-15.

Selain delapan hal tersebut berdasarkan jawaban singkat dari para responden juga diperoleh data bahwa desain game itu harus:

1. Menyenangkan
2. Meningkatkan minat dan motivasi siswa
3. Mudah difahami
4. Memudahkan siswa memahami materi
5. Menjadikan siswa berakhlak mulia.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: 1) Proses pembelejaran PAI yang menyenangkan adalah berupa games, karena dapat memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi, 2) Jenis games yang pernah digunakan oleh guru adalah games berbasis web berupa quiziz, kahoot, wordwall, educandy, 3) Desain games berbasis web yang diharapkan adalah yang tampilan warnanya menarik, kontennya berisi soal-soal latihan, durasi waktunya antara 10-15 menit, interaktif, menarik,

menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi siswa, mudah difahami, memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan siswa-siswa berakhlak mulia.

Dari penelitian ini disampaikan rekomendasi berupa: 1) kepada guru PAI SD, hendaknya meningkatkan kreativitas dalam mengajar PAI dan membuat sebuah inovasi dalam pembelajaran PAI, salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang berbasis IT, 2) Kepada para pimpinan sekolah, hendaknya dapat memfasilitasi para guru dalam meningkatkan inovasi pembelajaran, misalnya dengan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan atau mengikutsertakan para guru dalam pelatihan-pelatihan pembuatan media pembelajaran inovasi.

REFERENCES

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Games Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3), 249–255. <https://core.ac.uk/download/pdf/230754087.pdf>
- Achsin, A. (1986). *Media Pendidikan dalam kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung Pandang Press.
- Aeni, Ani Nur. Aulia, Corry Rahma, Fauziah, Nur Eka, Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasa. *Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, Ani Nur. Erlina, Tiara, Dewi, Diana Puspita, Hadi, Luqman Fakhri, Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, N. A. (2014). PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SD DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.863>
- Aflah, S. Z. A. (2020). Analisis Warna dan Bentuk terhadap Kemampuan Visual Anak Autis Pada Fasilitas Pendidikan. *Jurnal Linears*, 3(1), 01–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/j-linears.v3i1>
- Anggraini, D. dan S. (2019). Metode Demonstrasi sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak. *Golden Age: Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2019.13-24>
- Bire, Arylien Ludji. Geradus, U. B. J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 168–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>
- Dewanti, Rahma dan Fajriwati, A. (2020). Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), 88–98. <file:///C:/Users/g/Downloads/4906-15294-1-PB.pdf>
- Dewi, Nindian Puspa dan Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130.
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Hidayatulloh, Syarif. Praherdhiono, Henry. Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Ismi, Nurul. Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayan. *JCE: Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Mayangsari, Dewi. Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 3(2), 126–135. <file:///C:/Users/g/Downloads/1720-5751-2-PB.pdf>
- Nafaida, R. N. N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Best Journal (Biology Education Science & Technology)*, 3(2), 57–61. <file:///C:/Users/g/Downloads/2807-7993-2-PB.pdf>
- Olisna. Zannah, Milhatun. Sukma, Auliani. Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasa. *Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Puspitasari, Tita, dan D. A. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 16–21. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Andaresta, O. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–

13. file:///C:/Users/HP/Downloads/1070-3861-1-PB.pdf
- Septarina, S. W. dan N. N. (2014). Mengenal Permainan Tradisional Indonesia Dalam Bentuk Sebuah Buku Edukasi Seti: Katangkasan Outdoor. *Jurnal Rupaupa*, 3(1), 76–86. file:///C:/Users/g/Downloads/155-597-1-PB.pdf
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Umardulis. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) DALAM Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Supervisi Klinis. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(4), 870–878.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7539>
- Wahidah, Siti Anisa Nur. Lathipah, Lulu. Indaryanti, Desti, Fadilah, Z. P. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
-

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Dwi Yulianti^{1*}, Doni Andra², dan Vika Nadiana³

^{1,2}Dosen Pascasarjana FKIP Universitas Lampung

³Mahasiswa Pascasarjana FKIP Universitas Lampung

*E-mail: vikanadianaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* yang valid, menarik, mudah, bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan merujuk pada teori Borg & Gall. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk LKPD berbasis *Problem Based Learning* valid, menarik, mudah, bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: berpikir kritis, LKPD, *problem based learning*

Abstract

This research is a research development that aims to produce a product in the form of a Student Worksheet (LKPD) based on Problem Based Learning that is valid, interesting, easy, useful and effective to improve students' critical thinking skills. The type of research used refers to the theory of Borg & Gall. The research subjects were fourth grade students of SD Nurul Huda Islamic School Even Semester for the 2021/2022 Academic Year. The research data were obtained through observation, interviews, and tests of students' critical thinking skills. The results showed that the LKPD products based on Problem Based Learning were valid, interesting, easy, useful and effective to improve students' critical thinking skills.

Keywords: *critical thinking, student worksheet, problem based learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa. Proses pendidikan di kelas yang melibatkan antara kegiatan pendidik dan peserta didik dibutuhkan upaya yang baik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Kurikulum 2013 menginginkan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, menciptakan kondisi yang menyenangkan, menantang dan kontekstual (Irmayanti, 2015). Hal inilah yang menuntut proses pembelajaran untuk selalu mengubah konsep berpikir peserta didik, oleh karena itu dalam kegiatan proses pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan pendidik ke peserta didik, namun harus

melibatkan proses kognitif peserta didik secara aktif sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang disampaikan oleh pendidik melalui proses berpikir secara mendalam dan tingkat tinggi. Proses berpikir secara mendalam tersebut salah satunya dengan berpikir kritis agar dapat mengkonstruksi pengetahuannya sehingga lebih baik lagi.

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan *pra survey* berupa test mengenai kemampuan berpikir kritis dengan subjek 82 peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School sebesar 43 peserta didik memiliki nilai rendah. Hal ini menandakan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis masih tergolong rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan. Sejalan dengan Kusuma (2017: 1) menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik di Indonesia masih memiliki kemampuan yang

rendah, jika dilihat dari aspek kognitif (mengetahui, menerapkan, menalar).

Hasil observasi pendukung lainnya membuktikan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti penggunaan sumber belajar belum difungsikan secara optimal, pendidik juga hanya menggunakan metode ceramah secara klasikal, pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), beberapa peserta didik tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi pelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya bahan ajar sebagai media pembelajaran yang menunjang. Upaya mewujudkan pembelajaran yang menarik dan efektif, seorang pendidik dituntut menguasai beberapa strategi dan bahan ajar yang dapat memberikan penguatan berpikir pada diri peserta didik. Namun, pada kenyataan yang terjadi sebaliknya, rendahnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan dan menggunakan bahan ajar sehingga belum dikembangkan LKPD dalam pembelajaran. Pendidik bukan saja menguasai konten tetapi membelajarkan peserta didik agar mencapai kemampuan berpikir kritis. Johnson (2014) mendefinisikan berpikir kritis adalah sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi bukti, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Karim (2011) yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir yang terjadi pada seseorang serta bertujuan untuk membuat keputusan- keputusan yang masuk akal mengenai sesuatu yang diyakini kebenarannya serta akan dilakukan nanti.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu mengembangkan bahan pembelajaran berupa LKPD. Pengembangan LKPD selain digunakan sebagai petunjuk melakukan kegiatan, panduan diskusi maupun ilmiah lain, LKPD juga sangat penting dalam penjabaran konsep pengetahuan oleh

pendidik.

Hasil analisis kebutuhan yang di berikan kepada pendidik mengenai LKPD menunjukkan perlu adanya pengembangan LKPD sebagai bahan ajar peserta didik. Berdasarkan hasil *interview* dengan pendidik menyatakan bahwa terdapat 70% belum menggunakan LKPD, bahkan hanya 30% LKPD yang sudah memuat instrumen tes yang berlandaskan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu sebanyak 100% LKPD yang digunakan belum menggunakan model PBL. Hal tersebut yang mendasari pendidik setuju jika dikembangkan bahan ajar berupa LKPD sebagai media untuk digunakan pada peserta didiknya. Model PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu dengan mengembangkan bahan pembelajaran berupa LKPD berbasis PBL. LKPD dapat bermanfaat dalam hal prestasi akademik, misalnya sebagai pendukung buku teks (Lee, 2014:96). Oleh karena itu, penerapan model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan dari masalah-masalah yang telah diuraikan peneliti ingin berinovasi untuk menjadikan pelaksanaan di sekolah dasar yang tepat sasaran pada tujuan pendidikan nasional, maka peneliti ingin mengembangkan salah satu jenis bahan ajar berupa LKPD berbasis *problem based learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dilakukan dengan mengacu pada prosedur R&D. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menghasilkan atau

mengembangkan suatu produk, yaitu LKPD yang sesuai dengan model *Problem Based Learning*.

Subjek studi pendahuluan penelitian dan pengembangan pada tahap analisis kebutuhan LKPD dalam penelitian ini adalah pendidik di kelas IV SD Nurul Huda Islamic School. Subjek validasi LKPD pada tahap validasi adalah enam orang ahli yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli desain, dan dua ahli bahasa.

Subjek uji coba produk LKPD dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen, serta memiliki kemampuan awal yang sama. Populasi pada uji coba produk LKPD ini adalah peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School tahun pelajaran 2021/2022. Kelas eksperimen merupakan kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan LKPD berbasis model *Problem Based Learning* dan terpilihlah kelas IV B. Kelas kontrol merupakan kelas yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dan terpilih kelas IV C. Waktu penelitian dilaksanakan di semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pengembangan LKPD untuk pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik kelas IV diawali dengan studi pendahuluan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan LKPD dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diketahui bahwa LKPD di sekolah masih belum terintegrasi sepenuhnya dengan Kurikulum 2013. LKPD yang telah disusun mencakup komponen-komponen sampul luar, kata pengantar, fitur LKPD, materi pembelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka.

LKPD yang telah disusun tersebut kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli desain untuk mendapatkan validasi. Revisi dilakukan berdasarkan saran, masukan, dan komentar dari para validator. Revisi dilakukan dengan memperbaiki LKPD baik dengan cara

mengganti tulisan yang dianggap kurang tepat oleh validator. Hasil revisi dilakukan secara terus menerus sesuai dengan saran dari validator.

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan dengan membandingkan dua kelas dimana satu kelas menggunakan LKPD berbasis model *Problem Based Learning* dan kelas lain tidak menggunakan LKPD berbasis model *Problem Based Learning*. Pada kelas eksperimen semua peserta didik dibagikan masing-masing satu LKPD.

Hasil analisis terhadap tes kemampuan berpikir kritis dilakukan uji N-Gain dengan diperoleh nilai sebesar 0,55 di kelas eksperimen dan 0,20 di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan rerata kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan rerata kelas kontrol. Artinya penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis uji t, diperoleh $t_{hitung} = 8,14$ sedangkan t_{tabel} sebesar 2,006. Dengan demikian, H_0 ditolak artinya pembelajaran tematik dengan menggunakan LKPD model *Problem Based Learning* memberikan hasil kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan pembelajaran tematik yang tidak menggunakan LKPD model *Problem Based Learning*. Hal tersebut tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis T-Test

Karakteristik			Kesimpulan
t_{tabel}	t_{hitung}	Indeks	
2,006	8,14	$t_{tabel} < t_{hitung}$	Ha diterima

Kesesuaian keputusan uji hipotesis penelitian dikarenakan selama pembelajaran peserta didik dibiasakan dengan masalah yang dekat dengan kehidupan mereka sehingga peserta didik merasa tidak asing dengan adanya pemberian masalah dan peserta didik dapat mengetahui manfaat dari materi yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam Fitri (2011) yang menyatakan bahwa dengan adanya pemberian masalah dapat meningkatkan motivasi untuk menggali lebih informasi yang secara otomatis dapat mengembangkan kemampuan berpikir

peserta didik khususnya manfaat mempelajari materi tersebut.

Banyak penelitian mengenai model *Problem Based Learning* yang menunjukkan kelebihanannya. Dedeh (2013) memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, dimana ketika pemberian masalah matematika peserta didik dituntut untuk mampu memahami, bernalar, berpikir dalam memecahkan masalah. Ketika berdiskusi, peserta didik juga dilatih untuk berkomunikasi, mengemukakan ide dan pendapatnya kepada teman atau pendidik. *Problem Based Learning* ini dikemas dalam bahan ajar LKPD.

Penelitian oleh Vitasari (2010) bahkan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas sebesar 19% dari semula sebesar 61% menjadi 90% dan hasil belajar meningkat sebesar 31% dari awal sebesar 54% menjadi 85%. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* melibatkan kontekstual peserta didik sehingga lebih mudah memahami soal dan materi matematika. Penggunaan model *Problem Based Learning* menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik karena lebih mengerti tentang hal-hal yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setyorini (2011) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dengan persentase 75% peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, dan 7,5% peserta didik memiliki kemampuan sangat kritis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dalam penelitian *pretest* dan *posttest* pada uji coba lapangan. Berikut pembahasan dari pengembangan LKPD berbasis PBL.

1. Produk LKPD Berbasis PBL yang valid pada pembelajaran tematik

Pengembangan LKPD berbasis PBL mengadaptasi 9 langkah R&D oleh Borg & Gall. Tahap pertama menerapkan potensi dan masalah, setelah peneliti mengetahui masalah yang terjadi, peneliti melakukan pengumpulan data untuk melakukan pengembangan LKPD yang akan digunakan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dilihat dari hasil tes kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya peneliti menyusun desain produk awal LKPD, dalam langkah ini peneliti menuangkan pola pengembangan yang akan dilakukan dalam LKPD berbasis PBL. Tahap selanjutnya adalah validasi desain. Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh tujuh orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik kelas IV dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan syarat-syarat pengembangan sehingga layak untuk di uji cobakan. Kevalidan lembar kegiatan peserta didik dapat dilihat dari masing-masing validator dengan rata-rata 89,98.

2. Produk LKPD Berbasis PBL yang Menarik, Mudah dan Bermanfaat pada Pembelajaran Tematik

Pada pengembangan LKPD berbasis PBL peneliti melakukan beberapa langkah pengembangan menurut Borg & Gall. Peneliti sudah membuat produk LKPD berbasis PBL sesuai dengan langkah-langkah pengembangan LKPD dan sudah melakukan validasi oleh para ahli. Kemudian pada tahap berikutnya setelah peneliti melakukan uji validasi oleh para ahli dan sudah melakukan revisi produk atas saran-saran dan komentar dari validator. Selanjutnya, peneliti memberikan angket respon untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan produk LKPD yang dikembangkan.

Berdasarkan uji kemudahan yang diberikan kepada 8 orang peserta didik.

Peserta didik merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan LKPD berbasis PBL dan tertarik untuk mengerjakan soal dari informasi pendukung yang ada di dalam LKPD berbasis PBL sehingga diperoleh skor 3,85 dengan kategori sangat menarik. Selanjutnya diperoleh skor 3,72 dengan kategori sangat mudah dan skor 3,81 dengan kategori sangat bermanfaat. Peserta didik merasa mudah memahami isi materi dengan menggunakan LKPD berbasis PBL serta termotivasi untuk mempelajari pembelajaran tematik dengan menggunakan LKPD berbasis PBL.

3. Produk LKPD Berbasis PBL yang efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini bahwa LKPD berbasis PBL yang dikembangkan menunjukkan adanya perbedaan efektivitas kemampuan berpikir kritis menggunakan pengembangan LKPD berbasis PBL dengan yang tidak menggunakan pengembangan LKPD pada peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik diketahui dari nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil yang diperoleh sangatlah berbeda, untuk kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,49 sedangkan untuk *posttest* sebesar 81,17 dengan *N-Gain* 0,53 dengan kategori sedang. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,21 dan *posttest* sebesar 61,73 dengan *N-Gain* 0,16 dengan kategori rendah. Hal ini membuktikan bahwa perolehan nilai kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil peningkatan *N-Gain* untuk kemampuan berpikir kritis yang menggunakan LKPD berbasis PBL sejalan dengan Daryanto (2017: 238) model yang digunakan dalam rancangan penyajian

belajar yang dirangkai menjadi sebuah paket yang multi-sensori, multi-kecerdasan dan kompatibel dengan otak, mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar.

Peningkatan berpikir kritis untuk setiap indikator juga mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel (halaman) tentang perolehan nilai rata-rata per indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen perolehan rata-rata tertinggi sebesar 83,33 yaitu terdapat pada aspek menginferensi. Hal ini menunjukkan kemampuan peserta didik terbilang baik. Sedangkan indikator yang terendah adalah aspek mengevaluasi sebesar 75,93. Rekapitulasi nilai rata-rata per indikator kemampuan berpikir kritis tertinggi pada kelas kontrol terdapat pada aspek menginterpretasi sebesar 69,14. Sedangkan indikator terendah adalah aspek mengevaluasi yaitu sebesar 54,94.

Selanjutnya dilakukan pengujian untuk membuktikan signifikansi perbedaan kedua kelompok menggunakan *Independent Sample T test*. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel (halaman), bahwa hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} = 8,14$ sedangkan $t_{tabel} = 2,006$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,14 > 2,006$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Perbedaan yang terjadi karena faktor penggunaan LKPD berbasis PBL pada kelas eksperimen. Terbukti bahwa penggunaan LKPD menjadi faktor yang membuat peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Hal itu sejalan dengan Toman (2013) yang mengembangkan LKPD untuk membantu peserta didik berpartisipasi aktif selama pembelajaran. LKPD membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan LKPD dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Efektivitas penggunaan bahan ajar LKPD berbasis

PBL juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Zeybek (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL telah membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar, telah mempengaruhi sikap peserta didik terhadap pelajaran secara positif, telah meningkatkan tingkat kesiapan mereka dan membuat pembelajaran yang nyaman karena mengatur lingkungan belajar untuk mengatasi berbagai indera pembelajaran.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Huda Islamic School" dapat disimpulkan bahwa produk LKPD berbasis PBL yang dikembangkan valid digunakan, menarik, mudah bermanfaat dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

REFERENCES

- Daryanto. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media. Yogyakarta.
- Dedeh. 2013. Peran Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir serta Disposisi Matematis Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Prodi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Vol.2, No 2.
- Fitri. 2011. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Statistika Dasar Bermuatan Karakter dengan Metode Problem Based Learning. *Jurnal PP volum 1. No 2 ISSN 2089-3639*.
- Irmayanti. 2015. *Pengaruh Penilaian Portofolio dalam Model Pembelajaran Advanced Organizer dan Kemampuan Awal terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Kimia Peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Makassar*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Johnson, Elaine B. 2014. *CTL; Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
- Karim, Asrul. 2011. Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapan 2011 Universitas Al-muslim*.
- Kusuma. 2017. The Development of Higher Order Thinking Skill Instrument Assesment in Physics Study. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*. 7(1), 26-32.
- Lee. 2014. Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement: A Cross-Country Comparison. *International Journal of Education in Matematics, Science and Technology*. 2(2), 96-106.
- Setyorini, U. 2011. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sis-wa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 7 (2011) 52-56*.
- Toman. 2013. Extended Worksheet Developed According to Model Based on Constructivist Approach. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(4), 173-183.
- Vitasari. 2010. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Jurnal Pendidikan Universitas Sebelas Maret*. UNNES.
- Zeybek. 2017. *An Investigation on Quantum Learning Model*. *International Journal of Modern Education Studies*. Vol. 1(1): 16-27.

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN DI AKS-AKK YOGYAKARTA

Eka Rachmawati^{1*}, Titik Sulistyani², Lina Mufidah³, Heppi Marta Cristina⁴

¹Universitas Negeri Yogyakarta

^{1,2,3,4} Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK" Yogyakarta

* E-mail: eckha.rachma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) peningkatan aktivitas pembelajaran dengan model *project based learning* 2) peningkatan kompetensi kognitif untuk pencapaian pembelajaran kewirausahaan 3) peningkatan kompetensi afektif untuk pencapaian sikap pembelajaran 4) peningkatan kompetensi psikomotor dalam pencapaian keterampilan pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* (CAR) dengan mengacu desain penelitian dari Mc Taggart. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester V yang mengikuti mata kuliah manajemen usaha makanan dan minuman. Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, angket *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan ITEMAN dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) peningkatan aktivitas pembelajaran sebesar 22%. 2) peningkatan kompetensi kognitif sebesar 82.2%; 3) peningkatan kompetensi afektif sebesar 35.02%; dan 4) peningkatan kompetensi psikomotor sebesar 10%. Simpulan penelitian ini bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan mahasiswa secara signifikan dan mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan menciptakan produk baru.

Kata kunci: Project Based Learning, kompetensi, kewirausahaan

Abstract

This research aims to find: 1) enhancement learning activities with the project based learning model 2) enhancement cognitive competencies for the achievement of entrepreneurial learning 3)enhancement affective competencies for attaining learning attitudes 4) enhancement psychomotor competencies in achieving entrepreneurship learning skill. This study uses Classroom Action Research (CAR) by referring to the research design of Mc Taggart. The subjects of the study were the fifth semester students who took courses in food and beverage business management. Research data were collected through documentation, observation, pre-test and post-test questionnaires. Data analysis techniques using ITEMAN and descriptive statistics. The results showed that: 1) an increase in learning activities by 22%. 2) increased cognitive competence by 82.2%; 3) increase affective competence by 35.02%; and 4) increased psychomotor competence by 10%. The conclusion of this research is that the Project Based Learning learning model can significantly enhance student entrepreneurship competencies and students are able to develop creative thinking skills in solving problems and creating new products

Keywords: Project Based Learning, Competence, Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Kenyataanya

banyak orang menyadari bahwa sekedar mengetahui tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup. Dewasa ini keberhasilan hidup seseorang juga tergantung pada pola pikir dan cara pandang menghadapi masalah hal ini sangat penting dimiliki oleh seorang

peserta didik. Pentingnya pembelajaran yaitu membentuk peserta didik yang terampil memecahkan masalah dan bijak membuat keputusan, berpikir kreatif, mampu mengkomunikasikan gagasannya dengan efektif serta mampu bekerja secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran yang bijak yaitu di dalamnya mampu menyeimbangkan antara pembelajaran berbasis guru dan pembelajaran berbasis siswa. Pembelajaran tersebut menjadi memecahkan masalah, keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Keterampilan hidup atau *life skills* tersebut didapatkan dari pendidikan formal di perguruan tinggi.

Perguruan tinggi vokasi merupakan penghasil pekerja yang dibutuhkan oleh dunia industri, sehingga perguruan tinggi vokasi harus dapat meningkatkan kualitas lulusannya agar dapat digunakan dan terserap oleh industry. Pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia industri, harus ditanamkan pada setiap mata kuliah yang relevan sebagai bekal masuk di dunia industry. Kenyataan yang ada di lapangan sesuai dengan observasi mengajar mahasiswa semester IV di temukan beberapa kendala yang terjadi. Kendala atau permasalahan tersebut adalah pada saat pembelajaran kewirausahaan mahasiswa kesulitan dalam membuat pertanyaan yang terkait dalam pembelajaran tersebut karena kesulitan dalam mencari bahan pembelajaran kewirausahaan. Selain bahan pembelajaran yang sulit untuk ditemukan, permasalahan selanjutnya adalah kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menemukan dan mengelola informasi yaitu merupakan dampak dari keterbatasan informasi yang didapat akibatnya belum mampu dalam menemukan formulasi pemecahan masalah dan mengembangkan permasalahan tersebut menjadi sebuah ide inovasi usaha. Dalam mengembangkan sebuah ide, kemampuan mahasiswa masih minim pada terbentuknya sebuah produk usaha, sehingga masih sebatas teoritis saja dalam mengimplimentasikannya.

Pada kenyataanya pembelajaran kewirausahaan belum melakukan praktek

kewirausahaan hanya sebatas teoritis saja. Dari permasalahan yang muncul dalam mata kuliah kewirausahaan di atas maka harus menemukan pendekatan yang tepat untuk memecahkan masalah mengenai situasi tersebut. Pendekatan yang tepat untuk permasalahan kompetensi kewirausahaan adalah pendekatan yang di dalamnya dapat mengubah pola pikir ke arah berpikir kreatif serta dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan pada akhirnya akan tercapainya tujuan pembelajaran kewirausahaan. Pendekatan yang tepat pada pembelajaran kewirausahaan harus menggiring mahasiswa memiliki pemikiran yang kritis dan kreatif serta memiliki inovasi dalam berwirausaha. Pendekatan yang tepat adalah dengan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran kewirausahaan.

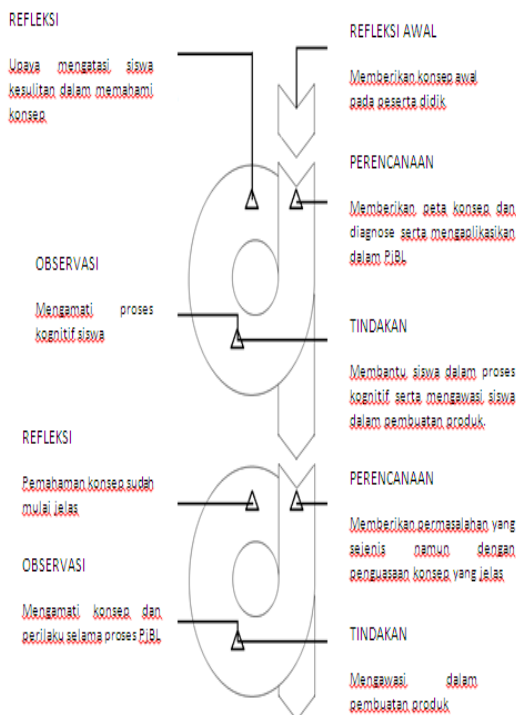
Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang di dalamnya berisi langkah pembelajaran yang mengaktifkan konsep berpikir mahasiswa sehingga pola pikir peserta didik bekerja secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran berbasis proyek berawal dari sebuah permasalahan yang nantinya akan di wujudkan menjadi sebuah proyek hasil karya mahasiswa. Pembelajaran berbasis proyek menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan mahasiswa untuk bereksplorasi merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan suatu produk. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk permasalahan kompleks yang diperlukan mahasiswa dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Menurut Boss & Kraus (2007:11) "*Project-based learning powered by colltemporary technologies-is a strategy certain to turn traditional classrooms upside down. Then students learn by engaging in real-world projects. nearly every aspect of their experience changes*". Sependapat dengan Internasional Journal of Technology and Education (2003) "*Project-based learning (PBL) is a well known method for imparting thinking competencies and creating flexible learning environments*". *ProjectBased Learning (PjBL)* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan

yang kompleks.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dari McTaggart, R. Penelitian tindakan kelas, yakni pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang fokus pada upaya untuk merubah kondisi ril ke kondisi yang diharapkan.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (McTaggart, R., 1993:4)

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa seni kuliner semester IV dengan jumlah 38 orang yang sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan. Lokasi penelitian bertempat di Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta beralamat di Jalan Nitikan no 69 Umbulharjo, Yogyakarta. Perguruan tinggi vokasi yang memiliki tiga bidang studi yaitu seni kuliner, desain busana dan tata rias. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari – April 2021.

Penelitian disamping dengan menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat

pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Secara garis besar, Suharsimi Arikunto (2006 : 150) membedakan metode pengumpulan data dalam penelitian menjadi dua, yaitu tes dan non tes. Pada penelitian ini digunakan metode observasi langsung, angket, *pretest-postest* serta dokumentasi.

Data yang telah diperoleh dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus disuatu kelas yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Teknik statis yang digunakan adalah statistik deskriptif (Pardjono, dkk, 2007:57). Data penelitian dianalisis dengan menyajikan tabel dan prosentase. Data dalam prosentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran PjBL terdiri dari 7 (tujuh) indikator. Data yang diperoleh dapat diklasifikasikan kedalam kategori perolehan. Skor aktivitas mahasiswa dalam PjBL pada kategori sangat tinggi yaitu 30 mahasiswa (76.9%). Meskipun kebanyakan mahasiswa pada kategori tinggi namun masih ada beberapa yang belum memenuhi aktivitas dalam PjBL. Sehingga dalam pembelajaran perlu ditingkatkan agar terlibat aktif dalam pelaksanaan PjBL.

HASIL

Hasil penelitian mengenai, data peningkatan aktivitas peserta didik ditampilkan pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Aktivitas Peserta Didik

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	% Capaian
.1	Belajar dalam lingkungan kelompok	76,32 %	82,89%	6,57%
2.	Bekerjasama dalam mendefinisikan permasalahan dan mengambil keputusan alternative	80,26 %	89,47%	9,21%

	pemecahan masalah			
.3	Menentukan kegiatan dan langkah yang akan diambil dalam pengerjaan proyek	76,32 %	90,78%	14,46%
.4	Merencanakan waktu pengerjaan	68,42 %	89,47%	21,05%
.5	Menyiapkan laporan dan presentasi	73,68 %	89,47%	15,79%
.6	Melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan	77,63 %	88,15%	10,52%
.7	Evaluasi selama proses menyelesaikan proyek	71 %	89,47%	18,47 %
	Total	66,46 %	88,46%	22 %

Perolehan skor masing-masing mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL juga mengalami peningkatan. Pada akhir siklus II aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan PjBL berada pada kategori tinggi.

Tabel 2. Kategori Aktivitas

Skor Peserta didik	Kategori	Frekuensi Siklus I	Frekuensi Siklus II
$X \geq 10,3$	Sangat Tinggi	11	34
$10,3 > X \geq 9,5$	Tinggi	9	4
$9,5 > X \geq 8,7$	Rendah	12	0
$X < 8,7$	Sangat Rendah	6	0
Total		38	38

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada akhir siklus II seluruh mahasiswa telah melaksanakan PjBL dengan baik. Hal ini menunjukkan dengan perolehan skor pada kategori tinggi sebanyak 38 orang.

Kompetensi Kognitif Kewirausahaan

Hasil kemampuan kognitif pre test dilaksanakan di awal pembelajaran sebelum melaksanakan proses PjBL, sehingga mahasiswa belum memperoleh pengalaman materi sebelumnya, sedangkan untuk post test dilaksanakan setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan kompetensi kognitif dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Peningkatan Kompetensi Kognitif

No	Tingkat Kemampuan Kognitif	Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1.	Mengingat	67%	74%	73%	87,82%
2.	Memahami	70%	75%	77%	79,91%
3.	Menerapkan	76%	77%	76%	78,87%

Peningkatan kompetensi kognitif siklus II terkait dengan meningkatnya penguasaan pada pelaksanaan pembelajaran dalam PjBL. Selain itu pada siklus II mahasiswa terlibat aktif dalam pelaksanaan PjBL. Adanya keaktifan tersebut, meningkatkan pengetahuan yang dikuasai. Sesuai tabel diatas, maka dapat terlihat peningkatan yang signifikan yang terjadi pada kognitif dimulai dengan pretest siklus I sampai dengan posttest siklus II. Peningkatan ini terjadi karena pengetahuan akan semakin terkonsep dengan adanya pemberian materi yang dilakukan secara terus menerus.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran menggunakan metode PjBL berlangsung, kegiatan yang diobservasi yaitu 6 fase yang dijabarkan dalam 15 pernyataan dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Berdasarkan hasil observasi kegiatan selama pembelajaran menggunakan metode PjBL, prosentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 87% dan siklus II sebesar 100%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa telah melaksanakan aktivitas yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran PjBL. Dengan kata lain, sangat memahami tahapan metode PjBL tersebut. Dosen telah melaksanakan tahap orientasi tentang proyek kepada mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas dosen dalam proses pembelajaran praktik menggunakan metode PjBL telah selesai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh dosen dan kolaborator selama proses pembelajaran menggunakan metode PjBL berlangsung, kegiatan mahasiswa yang diobservasi yaitu ada 7 aktivitas yang dijabarkan menjadi 13 pernyataan dan dilaksanakan selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mahasiswa selama pembelajaran menggunakan metode PjBL, prosentase aktivitas mahasiswa siklus I sebesar 64,66% dan siklus II sebesar 88,46%. Keberhasilan aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan PjBL dengan melihat aktivitas mahasiswa secara keseluruhan dan dinyatakan berhasil apabila

seluruh mahasiswa telah melaksanakan aktivitas mahasiswa dengan kategori tinggi.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka aktivitas mahasiswa tersebut mengalami peningkatan, dan seluruh mahasiswa telah melakukan aktivitas mahasiswa dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran kewirausahaan menggunakan metode PjBL telah tercapai.

PENUTUP

Apabila akan menerapkan metode PjBL dalam pembelajaran, sebaiknya dosen membuat perencanaan dan persiapan pelaksanaan PjBL dengan baik dengan waktu pelaksanaan yang cukup serta pemilihan materi yang tepat, karena tidak semua materi cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran menggunakan metode PjBL. Dosen membuat suatu panduan tertulis terhadap langkah-langkah PjBL, aktivitas apa saja yang akan dilakukan, jadwal pelaksanaan serta perangkat yang dibutuhkan sehingga melalui panduan tersebut dosen akan lebih mudah mensosialisasikan pada mahasiswa dan mahasiswa dapat mempelajari terlebih dahulu sebelum menerapkan PjBL.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Boss, S., & Krauss, J. (2007). *Reinventing Project-Based Learning*. New York: ISTE.
- Mc. Taggaret, Robin and Kemmis. S. (1993). *The Action Resech Planer*. Victoria: Deakin University.
- Pardjono. (2007). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta. Lembaga Penelitian UNY
- The George Lucas Educational Foundation. (2003). *Instructional Module Project Based Learning*. <http://www.edutopia.org/modules/PBL.php>.
-

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA

Eva Aestetika Aulia^{1*}, Vetty Milyani², Maison³, dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

² SMA Negeri 5 Batanghari

*E-mail: eva.aulia.rbj@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menganalisis penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar dalam pembelajaran fisika. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian yaitu studi kasus. *Purposive sampling* merupakan cara yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu dengan kriteria guru fisika yang sedang mengajar di kelas XI. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara. Miles dan Huberman merupakan teknik analisis data yang digunakan. Setelah penelitian dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat belajar pada siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, minat belajar, Fisika

Abstract

The purpose of this study was to analyze the use of instructional media on interest in learning in physics learning. In this research, the method used is qualitative with the type of case study which is a case study. Objective sampling is the method used for sampling. That is, using the standards taught by physics teachers in class XI. How to collect data by interview. The data analysis technique used is Miles and Huberman. After the research is conducted, the researcher can conclude that the use of learning media plays a role in increasing students' interest in learning.

Keywords: Instructional Media, interest in learning, Physics

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan cara penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama dalam kemajuan bangsa serta negara (Alannasir, 2018). Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi individu (Nawahdani et al., 2022). Dalam dunia Pendidikan, tantangan guru menjadi bertambah karena adanya kemajuan dalam ilmu pengetahuan serta teknologi.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini dapat digunakan sebagai cara untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Al Farizi et al., 2019). Teknologi menjadikan segala kebutuhan dalam kegiatan

belajar mengajar menjadi mudah (Salsabila dkk, 2020). Dalam pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan faktor-faktor yang berpengaruh pada pelaksanaannya.

Faktor yang berpengaruh dalam ketercapaian tujuan suatu pembelajaran salah satunya adalah media. Proses belajar yang baik dapat tercipta dengan adanya media pembelajaran yang mendukung (Faradila & Aimah, 2018). Media pembelajaran yaitu sarana bagi guru yang memudahkan pendidik ketika menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran (Audie, 2019). Lingkungan belajar merupakan cara memvisualisasikan proses belajar dan sering digunakan untuk mengajar fisika (Supardi et al., 2015).

Fisika merupakan mata pelajaran yang

tidak hanya berisi persamaan matematis dan teori yang dihafal, tetapi juga membutuhkan pemahaman serta penerapan konsep, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang mengesankan (Al Farizi et al., 2019). Pada umumnya banyak siswa yang beranggapan bahwa fisika merupakan pelajaran yang sulit dan berisi rumus yang banyak, sehingga siswa sulit memahami materi yang diberikan guru (Setia et al., 2017). Dengan penggunaan media, maka guru akan berusaha memberikan kesan pada siswa bahwa fisika tersebut adalah menyenangkan (Oktalia dkk, 2017).

Faktor penting bagi keberhasilan akademik adalah minat belajar (Dalimunthe, dkk, 2021). Ketika siswa suka dengan pelajaran, mereka akan cepat memahami materi yang diajarkan guru. Faktor utama yang menentukan keefektifan siswa adalah minat, sehingga mempunyai pengaruh besar, jika topik yang diajarkan tidak sesuai dengan minat yang dimiliki siswa maka siswa tidak dapat belajar dengan baik, karena tidak menarik bagi siswa. (Sirait, 2016). Oleh karena itu, guru dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman agar mudah dipahami saat mengajar fisika.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Shafira Puspa Faradila, Siti Aimah, 2018). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa media sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada lokasi penelitian dan metode penelitiannya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penggunaan dari media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran fisika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode metode kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Batanghari. Sampel yang digunakan guru kelas XI. *Purposive sampling* digunakan untuk mengambil sampel yaitu dengan kriteria guru fisika sedang mengajar di kelas XI.

Wawancara merupakan metode

pengumpulan data dalam penelitian ini. Menurut (Mulyadi, 2011), Metode penelitian kualitatif ditekankan pada dialog (wawancara) dan observasi di lapangan serta data dianalisis secara tidak statistik.

Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Teknik ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu reduksi data atau *data reduction*, kemudian penyajian data atau *data display* serta *conclusion drawing/verification* (Nurani dkk, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut ini merupakan tabel hasil wawancara guru dengan indikator media pembelajaran dan minat siswa dalam belajar :

Tabel 1. Hasil wawancara guru dengan indikator media pembelajaran dan minat belajar siswa

	Pernyataan	Jawaban
1	Apa saja Media pembelajaran yang diterapkan ibu dalam mengajar ?	Media pembelajaran yg biasa digunakan yaitu media pembelajaran konvensional, seperti media tiga dimensi (alat peraga) dan media visual (powerpoint/buku).
2	Bagaimana minat belajar ketika siswa belajar fisika di kelas XI mia ?	Minat belajar fisika siswa kelas XI MIA cukup baik, hal ini dibuktikan dgn nilai kompetensi mereka semakin hari semakin meningkat.
3	Apakah siswa aktif ketika belajar fisika ?	Cukup aktif. Saat proses pembelajaran berlangsung mereka rajin bertanya dan mampu merespon pembelajaran dengan baik.
4	Apakah menurut ibu kegiatan belajar yang akan efektif ketika menggunakan media pembelajaran ?	Ya. Proses pembelajaran menggunakan media apapun terutama media tiga dimensi ataupun media animasi akan cukup efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran fisika. Namun saat di lapangan, mengingat berbagai macam kendala yg dihadapi, jadi proses pembelajaran saat ini untuk sementara masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
5	Menurut ibu bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa ?	Dengan menciptakan metode, media, dan strategi pembelajaran yg menarik dan tidak monoton. Dengan begitu peserta didik akan merasa bahwa pembelajaran fisika tidak terlalu sulit dan mereka tertarik untuk terus mempelajarinya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan Bersama guru fisika kelas XI SMA Negeri 5 Batanghari terkait analisis penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dalam belajar dapat dilihat pada table di atas. Pada kegiatan belajar di kelas, guru menggunakan media pembelajaran yang terdiri dari beberapa macam seperti media tiga dimensi dan media visual. Hal ini bertujuan untuk menunjang aktivitas kegiatan pembelajaran agar lebih menarik. Selain itu penggunaan media pembelajaran dinilai cukup efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa kendala saat diterapkan di kelas sehingga saat ini masih menggunakan media tiga dimensi (alat peraga) dan media visual (powerpoint/buku).

Pada proses pembelajaran di yang terjadi di kelas, guru meningkatkan minat belajar dengan cara menciptakan metode, media, dan strategi pembelajaran yg menarik dan tidak monoton. Karena banyak siswa yang menganggap bahwa fisika sulit, hal ini bisa menjadi untuk siswa tertarik untuk mempelajarinya. Minat belajar siswa pada mata pelajaran fisika dinilai cukup dapat dibuktikan dengan nilai kompetensi yang semakin meningkat. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa.

Menurut hasil studi pendahuluan, tidak semua siswa sangat tertarik untuk mempelajari Fisika. Beberapa siswa memiliki minat yang berbeda dalam analisis ini. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan sehingga yang mempengaruhi pemahaman konsep yang diajarkan oleh guru. Dengan ini maka perlu adanya media belajar yang berbeda untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar fisika.

Mengenai efektivitas dari penggunaan media yang digunakan pada proses pembelajaran, Depdikbud (1992) mengatakan bahwa dalam penggunaan media pada saat proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa, nalar yang teratur dan sistematis, serta menumbuhkan pengertian dan pengembangan nilai-nilai pada diri masing-

masing siswa. Menurut Supriyono (2018), pembelajaran dengan media dapat mempermudah, terutama dengan menampilkan hal-hal baru kepada siswa.

Hal ini sejalan dengan mata pelajaran fisika yang banyak mengandung hal asing bagi siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Selain itu, hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2010) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan atau meningkatkan keinginan dan minat siswa untuk belajar.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SARAN

Saran dari penulis dalam penelitian ini yaitu langkah pertama, guru dapat mengetahui tingkat minat belajar siswa pada fisika. Kemudian dapat menggunakan media pembelajaran ketika mengajar untuk meningkatkan dari sisi akademik maupun minat belajar siswa.

REFERENCES

- Al Farizi, Z., Sulisworo, D., Hasan, M. H., & Rusdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 108-113.
- Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPASiswa Kelas IV SD Inpres Sudiang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.1(1).23-30.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.

- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPA pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348.
- Depdikbud. (1992). *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (Vol. 1).
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1), 128-137.
- Nawahdani, A. M., Kurniawan, D. A., & Melisa, D. (2021). Analisis Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains* (Vol. 3, No. 1, pp. 348-354).
- Nurani, N. I., Uswatun, D. A., & Maula, L. H. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 6(1), 50-56.
- Oktaia, Y., Sakti, I., & Hamdani, D. (2017). Pengaruh minat dan motivasi pada penerapan model diskoveri berbantuan media animasi terhadap hasil belajar fisika di SMA negeri 4 kota Bengkulu. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(1).
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Setia, M. O., Susanti, N., & Kurniawan, W. (2017). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan adobe flash cs 6 pada materi hukum newton tentang gerak dan penerapannya. *EduFisika*, 2(02), 42-57.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35-43.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Syahfitri, Y. (2013). Teknik Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*. 10(3). 1-3.
-

Analisis Survei Dampak MBKM terhadap Persepsi Dosen dan Mahasiswa Farmasi Universitas Ma Chung

Godeliva Adriani Hendra^{1*}, Martanty Aditya², Dan Fibe Yulinda Cesa³

^{1,2} Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Farmasi, Universitas Ma Chung

* E-mail: godeliva.adriani@machung.ac.id

Abstrak

Survei dampak MBKM di Program Studi Farmasi Universitas Ma Chung bertujuan untuk mengetahui persepsi dosen dan mahasiswa terkait program MBKM. Penelitian ini ditampilkan dalam bentuk deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan secara survei menggunakan aplikasi SPADA DIKTI. Hasil survei terhadap dosen yang mempunyai persepsi positif berupa pengetahuan MBKM, program internal MBKM, dan kesediaan merekomendasikan program MBKM. Sedangkan, dosen yang mempunyai persepsi negatif berupa sumber informasi MBKM, jumlah SKS MBKM, panduan dan kurikulum MBKM, rancangan MBKM bersama mitra, proses pembelajaran mahasiswa, peningkatan kapasitas dosen, pemenuhan CPL, peningkatan *softskill* mahasiswa, hambatan prodi. Hasil survei terhadap mahasiswa yang mempunyai persepsi positif berupa program terdahulu yang mirip MBKM. Sebaliknya, mahasiswa yang mempunyai persepsi negatif berupa pengetahuan MBKM, informasi MBKM melalui kanal daring perguruan tinggi, panduan dan kurikulum prodi, kesiapan individu, dampak masa studi, dampak wawasan dan kompetensi, serta minat mahasiswa terhadap MBKM. Kesimpulan, persepsi tentang program MBKM di prodi farmasi tergolong persepsi negatif.

Kata kunci: persepsi, MBKM, prodi farmasi, Universitas Ma Chung

Abstract

The ICLP impact survey at the Faculty of Pharmacy at Ma Chung University aimed to know the perception of lecturers and students related to the ICLP program. This research is descriptive, with a quantitative approach carried out in a survey using the SPADA DIKTI application. The results of a survey of lecturers with a positive perception of ICLP knowledge, internal program ICLP, and willingness to recommend ICLP programs. Meanwhile, lecturers with negative perceptions of ICLP information sources, number of ICLP credits, ICLP guidelines and curriculum, ICLP design with partners, student learning process, lecturer capacity building, CPL fulfillment, student soft skills improvement, study program barriers. A survey of students with a positive perception of previous programs similar to ICLP. On the other hand, students with negative perceptions of ICLP knowledge, ICLP information through online college channels, study program guides and curriculum, individual readiness, the impact of the study period, insight and competence, and student interest in ICLP. In conclusion, the perception of the MBKM program in the pharmacy study program is negative.

Keywords: survey, ICLP, pharmacy study program, University of Ma Chung

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) telah diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020. Dengan adanya program MBKM ini, lulusan pendidikan tinggi harus siap menghadapi perubahan. Perubahan yang terjadi pada lulusan pendidikan tinggi membawa dampak positif dalam menciptakan karakter mahasiswa dan profesional (Pangruruk, Siregar, Illya, Arifin, & Agatha, 2022).

Saat ini yang dibutuhkan adalah menjawab perubahan zaman yang dinamis dan bukan persaingan. Dengan adanya kerjasama banyak pihak sehingga Kemendikbud mengembangkan program MBKM (Kamalia & Andriansyah, 2021). Melalui program MBKM, mahasiswa berkesempatan untuk satu semester atau setara dua puluh SKS studi di luar program studi di perguruan tinggi yang sama; dan paling lama dua semester atau setara dengan empat puluh SKS belajar pada program studi yang sama di perguruan tinggi yang berbeda, belajar di tempat yang berbeda program studi di perguruan tinggi yang

berbeda; dan atau belajar di luar perguruan tinggi

Berdasarkan literatur yang ada, menunjukkan bahwa kesiapan perguruan tinggi beserta dosen dan mahasiswanya serta dukungan pemerintah dapat mempengaruhi pelaksanaan program MBKM, namun belum ada penelitian yang menganalisis secara mendalam pengaruh aspek kesiapan dan bagaimana aspek tersebut dapat membantu mencapai tujuan program MBKM (Yusuf, 2021).

Akhir tahun 2021 Universitas Ma Chung mendapatkan hibah program MBKM. Hibah tersebut berupa penelitian MBKM dan pengabdian berbasis hasil penelitian Diktiristek 2021. Dari hibah tersebut pula, Universitas Ma Chung melakukan penelitian terkait dampak MBKM yang tersebar di masing-masing fakultas dan program studi. Dari latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui persepsi dosen dan mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi pada program studi Farmasi (UB, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Penelitian deskriptif yang hasilnya berupa deskriptif (penggambaran) keadaan obyek peneliti tanpa memberikan kesimpulan yang berlaku umum (Masturoh & T, 2018). Pengumpulan data dilakukan secara survei yang dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi dari SPADA DIKTI. Survei dilakukan dari tanggal 15 - 19 Desember 2021. Populasi penelitian diambil di semua fakultas Universitas Ma Chung. Sampel penelitian berupa dosen dan mahasiswa di fakultas sains dan teknologi pada program studi farmasi. Terdapat 10 dosen dan mahasiswa dari tahun 2015 – 2021.

Terdapat 12 pertanyaan untuk dosen dan 8 pertanyaan untuk mahasiswa. Teknik analisis data dimulai dari pengumpulan data, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian digunakan untuk melihat persepsi dosen dan mahasiswa tentang program MBKM. Pertanyaan yang terdapat pada program

MBKM berisi tentang pengetahuan program MBKM. Penilaian persepsi dilihat dari seberapa paham dosen dan mahasiswa mengetahui program MBKM. Penilaian diambil dari data survei dosen dan mahasiswa yang mempunyai persepsi positif/negatif. Persepsi positif ditunjukkan dengan banyaknya dosen dan mahasiswa yang memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan tentang program MBKM (70% - 100%) sedangkan persepsi negatif ditunjukkan dengan sedikitnya dosen dan mahasiswa yang memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan tentang program MBKM (<70%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengisian data survei MBKM melalui SPADA DIKTI, peneliti ingin menganalisis data survei MBKM hanya pada dosen dan mahasiswa di program studi (Prodi) farmasi Universitas Ma Chung. Hasil survei dampak MBKM dosen dan mahasiswa ditampilkan dalam bentuk deskriptif.

HASIL

Tabel 1 di bawah ini berisi tentang data survei dosen program studi farmasi Universitas Ma Chung.

Tabel 1. Hasil Persepsi Survei Dosen Program Studi Farmasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Level pengetahuan Dosen terkait MBKM	100%
2	Sumber informasi MBKM	40%
3	Jawaban jumlah SKS MBKM - Prodi	20%
4	Program internal MBKM – (Prodi)	100%
5.	Pengetahuan Dosen terkait Panduan dan Kurikulum MBKM	33%
6	Persiapan dosen dalam rangka implementasi MBKM	33%
7	Proses pembelajaran mahasiswa MBKM	57%
8	Peningkatan kapasitas dosen	44%
9	Pemenuhan CPL	
10	Peningkatan <i>softskill</i> mahasiswa	56%
11	Kesediaan merekomendasikan program MBKM	89%
12	Hambatan prodi	24%

Tabel 2 di bawah ini berisi tentang data survei mahasiswa program studi farmasi Universitas Ma Chung.

Tabel 2. Hasil Persepsi Survei Mahasiswa Program Studi Farmasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Level pengetahuan mahasiswa tentang MBKM	50%
2	Jawaban benar terkait pengetahuan MBKM	29,66%
3	Sumber media informasi – kanal daring perguruan tinggi	25,52%
4	Program terdahulu yang mirip MBKM	79,31%
5	Keberadaan panduan dan kurikulum prodi	44,14%
6	Kesiapan individu mahasiswa	38,62%
7	Persepsi dampak masa studi	62,76%
8	Persepsi dampak wawasan dan kompetensi	67,24%
9	Minat mahasiswa terhadap MBKM	52,76%

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 di atas, hasil survei dampak MBKM dosen dan mahasiswa menunjukkan persepsi yang negatif. Persepsi negatif dilihat dari banyaknya jawaban dosen dan mahasiswa yang menjawab dengan hasil <70%.

PEMBAHASAN

Hasil survei MBKM dosen farmasi membagi level pengetahuan menjadi 3 bagian yaitu: sedikit, sebagian, seluruh yang mengetahui program MBKM. Level pengetahuan dosen farmasi Universitas Ma Chung berada di level hanya sebagian dosen farmasi mengetahui program MBKM. Program utama MBKM berupa kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi (Kemdikbud RI, 2020).

Sumber informasi MBKM berupa kanal kemendikbud, kanal Perguruan Tinggi (PT),

sosialisasi Kemendikbud, sosialisasi PT, media massa. Kegiatan sosialisasi Kemendikbud merupakan sumber informasi yang lebih banyak diketahui oleh dosen di program studi farmasi. Terkait SKS MBKM bagi mahasiswa dapat mengambil SKS di luar perguruan tinggi paling lama 2 semester atau setara dengan 40 SKS. Selain itu, mahasiswa dapat mengambil SKS di Prodi yang berbeda di perguruan tinggi yang sama sebanyak 1 semester atau setara dengan 20 SKS (Prahani et al., 2020). Hanya sedikit dosen Prodi farmasi yang menjawab dengan benar terkait jumlah SKS MBKM.

Terkait program internal MBKM menunjukkan bahwa seluruh dosen prodi farmasi telah mengetahui adanya program internal yang mirip dengan program MBKM. Program internal di Universitas Ma Chung berupa program pengembangan desa mitra, program kuliah kerja nyata Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat (KKN-PPM), rencana pembangunan jangka menengah desa (RPJMDes), sarana pengembangan tri dharma perguruan tinggi, dll. Pengetahuan dosen farmasi terkait panduan dan kurikulum MBKM hanya sebagian kecil yang menyatakan bahwa panduan dan kurikulum MBKM di Universitas Ma Chung telah ada dan sah, sebagian besar dosen farmasi menjawab panduan dan kurikulum MBKM hanya dalam bentuk draf. Hal ini disebabkan karena sosialisasi program MBKM masih belum total di tahun 2021.

Pertanyaan berupa persiapan dosen dalam rangka implementasi MBKM berupa keselarasan capaian pembelajaran (CPL), merancang program MBKM bersama mitra, pembimbingan mahasiswa, matakuliah, dll. Dosen prodi farmasi menilai kegiatan merancang program MBKM bersama mitra merupakan hal yang cukup penting untuk dipersiapkan dalam rangka implementasi MBKM. Hal ini juga berkaitan dengan pandangan dosen farmasi dengan meningkatkan kompetensi dan pengalaman dosen bersama mitra dapat meningkatkan pula proses pembelajaran mahasiswa. Dosen prodi farmasi menilai program MBKM sangat bermanfaat dalam upaya pemenuhan capaian

pembelajaran (CPL) serta dapat meningkatkan *softskill* mahasiswa. Hal ini, yang mendorong dosen prodi farmasi bersedia merekomendasikan program MBKM kepada mahasiswa. Namun, terdapat beberapa hambatan dalam mengimplementasikan MBKM, terutama pada penyesuaian kurikulum prodi.

Level pengetahuan mahasiswa prodi farmasi dari angkatan tahun 2015 hingga tahun 2021 menunjukkan bahwa banyaknya mahasiswa yang menjawab benar terkait pengetahuan program MBKM. Hal ini pun, mahasiswa mendapatkan sumber informasi terkait program MBKM sebagian besar dari kanal daring perguruan tinggi, seperti: website, media sosial, dll. Terdapat program terdahulu yang mirip dengan MBKM, salah satunya berupa PKL di tempat industri/RS, pengabdian kepada masyarakat ke desa mitra, dll. Beberapa angkatan mahasiswa sebagian kecil telah mengetahui adanya panduan dan kurikulum prodi.

Sebagian kecil mahasiswa telah siap untuk kegiatan yang terdapat pada program MBKM. Hal ini dikarenakan banyak mahasiswa di setiap angkatan yang belum mengetahui tentang program MBKM. Adanya beberapa angkatan mahasiswa prodi farmasi yang mempunyai persepsi adanya dampak dengan masa studi dimana masa studi menjadi lama bila mengikuti program MBKM. Namun, sebagian besar mahasiswa menjawab tetap lulus tepat waktu walau mengikuti program MBKM. Mahasiswa prodi farmasi mempunyai persepsi dengan mengikuti program MBKM akan berdampak pada peningkatan wawasan dan kompetensi dengan mengikuti program MBKM. Hal ini meningkatkan minat/ketertarikan mahasiswa untuk mengikuti program MBKM.

PENUTUP

Analisis survei dampak MBKM terhadap persepsi dosen dan mahasiswa farmasi Universitas Ma Chung dapat disimpulkan bahwa persepsi dosen tergolong persepsi negative dimana dari 12 pertanyaan yang terjawab hanya 3 jawaban yang masuk dalam persepsi positif. Begitu pula, persepsi mahasiswa juga masuk persepsi negatif

dimana dari 9 pertanyaan yang terjawab hanya 1 jawaban yang masuk dalam persepsi positif.

REFERENCES

- Kamalia, P. U., & Andriansyah, E. H. (2021). Independent Learning-Independent Campus (MBKM) in Students' Perception. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(4), 857–867. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.4031>
- Kemdikbud RI, D. J. P. T. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Masturoh, I., & T, N. A. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. In *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Pangruruk, F. A., Siregar, B., Illya, G., Arifin, A., & Agatha, D. A. (2022). Analisis Hasil Survei Kebijakan dan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Di Universitas Matana. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 2331–2342.
- Prahani, B. K., Utama Alan Deta, Mochammad Yasir, Sri Astutik, Paken Pandiangan, Sayidah Mahtari, & Husni Mubarak. (2020). The Concept of "Kampus Merdeka" in Accordance with Freire's Critical Pedagogy. *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 21–37. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.8>
- UB, A. T. of F. of A. T. (2021). *Implementation Handbook: Freedom To Learn – Independent Campus (Merdeka Belajar- Kurikulum Merdeka - Mbkm)* (U. of Brawijaya, ed.). Retrieved from <https://tp.ub.ac.id/wp-content/uploads/2021/09/MBKM-HANDBOOK-FAT-UB-2020.pdf>
- Yusuf, F. A. (2021). The independent campus program for higher education in indonesia: The role of government support and the readiness of institutions, lecturers and students. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(2), 280–304.

PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN STEM UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN 4C

Luthfi Rafifah

Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

* Email: luthfi6@student.uns.ac.id

Abstrak

Penulisan artikel penelitian dimaksudkan untuk memaparkan pendekatan STEM dan implementasinya dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan 4C kepada peserta didik. Penelitian dikembangkan dengan metode kualitatif dengan triangulasi sumber dari dua belas artikel, makalah, dan skripsi menjadi satu kesimpulan yang saling mendukung. Hasil yang diperoleh dari penelitian yaitu pendekatan STEM dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan 4C (*critical thinking-problem solving, collaboration, creativity, and communication*), kemampuan representasi, motorik, dan muatan karakter dalam diri peserta didik. Keterampilan tersebut ditanamkan agar peserta didik mendapat pengalaman belajar untuk menantang era Revolusi Industri 4.0 yang dilanjutkan era *Smart Society 5.0*. Perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran berbasis pendekatan STEM perlu dikembangkan sebagai variasi pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan, Pendekatan, STEM, 4C

Abstract

Writing research articles is intended to describe the STEM approach and its implementation in learning to develop 4C skills to students. The research was developed using a qualitative method by triangulating sources from twelve articles, papers, and theses into one mutually supportive conclusion. The results obtained from the research are that the STEM approach can be applied in learning to develop 4C skills (critical thinking-problem solving, collaboration, creativity, and communication), representational, motoric, and character loading skills in students. These skills are instilled so that students get a learning experience to challenge the Industrial Revolution 4.0 era which was followed by the Smart Society 5.0 era. Learning devices, teaching materials, and learning media based on the STEM approach need to be developed as a variation of learning.

Keywords: Education, Approach, STEM, 4C

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan tersendiri dalam perkembangan individu untuk mencapai kedewasaannya. Pengalaman belajar individu mulai dari pendidikan formal hingga nonformal dan bahkan informal secara tidak langsung melatih dan membentuk karakter individu yang mempengaruhi kehidupannya di kemudian hari. Menurut Pratama & Mulyati (2020), pendidikan memiliki arti serangkaian usaha yang terlaksana secara sadar (bukan khayalan) dan terencana secara sistematis dengan tujuan memberikan bimbingan demi mengembangkan potensi jasmani serta rohani kepada anak untuk mencapai kedewasaan sehingga mampu berkecimpung dalam masyarakat. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang umumnya

terstruktur dan terdiri atas jenjang-jenjang mulai dari (pendidikan untuk anak usia dini formal, pendidikan dasar, pendidikan menengah (pertama dan akhir), dan pendidikan tinggi) yang terlaksana di sekolah atau perguruan tinggi (Tafonao, 2018). Penyelenggaraan pendidikan pada jalur formal berpedoman pada seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan dalam pembelajaran yang ditetapkan pemerintah suatu negara untuk mencapai taraf pendidikan dengan tujuan tertentu. Pedoman penyelenggaraan pendidikan disebut dengan kurikulum (Republik Indonesia, 2021). Sejak kemerdekaan Republik Indonesia, terdapat sepuluh kurikulum yang mendasari penyelenggaraan pendidikan, sebagai berikut: (1) Rentjana Pelajaran Tahun 1947; (2) Rentjana Pelajaran Terurai Tahun

1952; (3) Rentjana Pendidikan Tahun 1964; (4) Kurikulum Tahun 1968 (*Correlated Subject Curriculum*); (5) Kurikulum Tahun 1975; (6) Kurikulum Tahun 1984 (Cara Belajar Siswa Aktif/CBSA); (7) Kurikulum Tahun 1994; (8) Kurikulum Tahun 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi/KBK); (9) Kurikulum Tahun 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/KTSP); dan (10) Kurikulum Tahun 2013 beserta revisinya (Harbani, 2021).

Perubahan kurikulum yang ditujukan agar mengikuti naik turunnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di suatu negara bahkan dunia. Menurut Novrizaldi (2021), sebagai antisipasi dampak era Revolusi Industri 4.0 yang menitikberatkan hilangnya peran manusia dan jati diri kemanusiaan. Adapun saat ini sudah diperkenalkan konsep *Smart Society 5.0*, dimana peran manusia sebagai tokoh utama dengan keterampilan 4C, yaitu *creativity* (kreatif), *critical thinking-problem solving* (berfikir kritis), *communication* (komunikasi), and *collaboration* (kolaborasi). Hal ini menjadi tantangan utama bagi pemerintah, pendidik, dan tenaga kependidikan non pendidik untuk menyiapkan dan memberikan kenangan berharga bagi pelajar sesuai kebutuhan.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dipercaya mampu memberikan kenangan berbeda dan berharga untuk pelajar dengan keterampilan 4C adalah pendekatan STEM (Mulyani, 2019). Artikel ini menitikberatkan penelirian dengan rumusan masalah sebagai berikut: adalah "Bagaimana keterampilan 4C (*creativity, critical thinking, communication, and collaboration*) dapat ditanamkan dalam pembelajaran berbasis pendekatan STEM?". Pemaparan mengenai pendekatan STEM dan implementasinya dalam pendidikan menjadi tujuan utama dari penulisan artikel "Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM untuk Mengembangkan Keterampilan 4C".

METODE PENELITIAN

Penelitian dan penulisan artikel dilaksanakan menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2013), metode kualitatif digunakan dalam penelitian obyek alamiah dan tunggal yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman mendalam dengan menempatkan peneliti sebagai inti penelitian. Analisis dalam metode kualitatif ditekankan pada proses penyimpulan deduktif, induktif, dan hubungan antaraspek yang diamati menggunakan logika ilmiah (Azwar, 1998).

Data dikumpulkan dengan teknik triangulasi sumber. Karakteristik dari teknik triangulasi sumber yaitu menggabungkan berbagai data yang ada (Hardani dkk, 2020). Data diambil dari artikel, makalah, dan skripsi dengan pokok bahasan pembelajaran berbasis pendekatan STEM untuk mengembangkan keterampilan 4C. Sumber data yang terkumpul dianalisis sesuai tiga alur kegiatan analisis, menurut Miles and Huberman dalam Hardani dkk (2020), dengan rincian: a. mereduksi data (*data reduction*); b. menyajikan data (*data display*); dan c. menarik kesimpulan. Langkah-langkah penelitian ialah sebagai berikut (1) Mengidentifikasi permasalahan sebagai bahan kajian penelitian; (2) menentukan metode, teknik pengumpulan dan analisis data; (3) melaksanakan kajian pustaka dan reduksi data; (4) menyajikan data dalam tabel; (5) menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber-sumber data yang sudah dikaji dan dirangkum berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian kemudian disajikan dalam tabel. Komponen yang dijabarkan dalam tabel terbagi menjadi tiga kolom, yaitu Penulis, Tahun, dan Keterangan. Berdasarkan sumber-sumber data yang terkumpul, diambil dua belas data yang terdiri atas artikel jurnal, artikel prosiding, dan skripsi. Sumber yang diambil diterbitkan pada tahun 2018 hingga 2022 dengan pokok bahasan yang sama yaitu pendekatan STEM. Hasil Kajian dari Berbagai Sumber Data.

PEMBAHASAN

a. Pendekatan STEM

STEM atau dari *Science, Technology, Engineering, and Mathematics*, ialah salah satu pendekatan yang menggabungkan empat disiplin ilmu ke dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) (Mulyani, 2019). Selain menggunakan metode tersebut, pendekatan STEM dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan proyek (*Project Based Learning*) dan pembelajaran kooperatif (Permanasari, 2016).

Berdasarkan Kapila & Iskander (2014) dalam Riyanto dkk (2021), pendekatan STEM dikembangkan oleh *Nasional Science Foundation* (NSF), Amerika Serikat, dengan tujuan menarik minat peserta didik untuk berkarir dalam keempat bidang keilmuan tersebut. Sekitar tahun 1990-an, istilah SMET menjadi istilah pertama yang dikemukakan oleh NSF dengan penjabaran "*Science, Mathematics, Engineering, & Technology*". Akan tetapi karena pelafalalan SMET hampir menyerupai SMUT, istilah tersebut diganti menjadi STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) (Ansar, 2020).

Definisi dari keempat disiplin ilmu dalam pendekatan STEM menurut Gonzales & Kuenzi (2012) dipaparkan dalam Tabel 1.1 Literasi Pendekatan STEM.

Tabel 1.1. Literasi Pendekatan STEM

No	STEM	Keterangan
1	Sains (<i>Science</i>)	Kemampuan individu mengidentifikasi permasalahan dan informasi ilmiah, kemudian mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	Keterampilan memanfaatkan, mengembangkan, dan menganalisis berbagai teknologi untuk mengasah pemikiran peserta didik
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	Kemampuan mengembangkan teknologi dengan

4	Matematika (<i>Mathematics</i>)	desain baru melalui multidisiplin ilmu menjadi lebih kreatif dan inovatif Kemampuan menganalisis, menyampaikan gagasan dan rumusan, serta menyelesaikan permasalahan aplikasi matematika
---	--------------------------------------	---

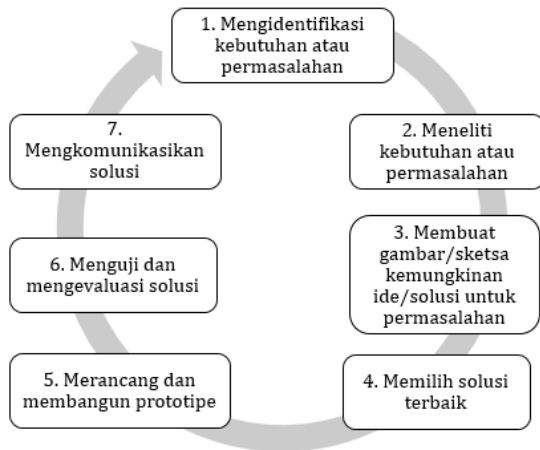
Pendidikan dengan pendekatan STEM memiliki tujuan utama untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dengan literasi STEM, dengan rincian:

- (1) Tertanam pemikiran untuk memecahkan masalah dalam kehidupan, mengidentifikasi fenomena alam sekitar, menyusun desain prototipe, dan membuat suatu kesimpulan berdasarkan bukti nyata;
- (2) Peserta didik memahami karakteristik keempat disiplin ilmu dalam STEM sebagai pengetahuan, penelitian, dan desain;
- (3) peserta didik memahami bagaimana keempat aspek STEM membangun komponen material, intelektual, dan kultural dalam kehidupan; serta
- (4) Peserta didik tertarik untuk mengkaji permasalahan dengan gagasan STEM (Bybee, 2013).

Menurut Syukri (2013), tahapan dalam pembelajaran STEM terbagi menjadi lima tahap, yaitu : (1) *Observe* (pengamatan); peserta didik mengamati berbagai fenomena di sekitar mereka baik secara langsung maupun secara *online* melalui teknologi internet; (2) *New Idea* (ide baru): peserta didik menentukan hal unik atau baru dari fenomena yang diamati melalui analisis dan keterampilan berfikir kritis; (3) *Innovation* (inovasi): peserta didik menguraikan bagaimana ide baru dapat diaplikasikan melalui kegiatan diskusi atau kolaborasi; (4) *Creativity* (kreasi): peserta didik melaksanakan hasil diskusi mengenai aplikasi dari ide baru; dan (5) *Society* (nilai): peserta didik menganalisis dan mengevaluasi nilai guna produk yang dikembangkan serta mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Pendapat lain dari Siew (2013), implementasi pendekatan STEM dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam tujuh tahapan, yang dikenal dengan STEM-

Engineering Design Process (STEM-EDP). Tahapan dalam STEM-EDP memfokuskan pemikiran kritis peserta didik yang memicu pada solusi pemecahan masalah yang kreatif untuk membangun prototipe sebagai solusi dari permasalahan yang ditemui (Gambar 1.1. Tahapan STEM-EDP).



Gambar 1.1. Tahapan STEM-EDP

b. Keterampilan 4C

Pendekatan STEM diagagas dapat menyiapkan individu dengan keterampilan 4C untuk menantang era Revolusi Industri 4.0 bahkan *Smart Society 5.0*. Salah satu keterampilan 4C adalah *critical thinking* atau berfikir kritis yang mana berkaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah. Apabila seseorang berkemampuan baik dalam pemecahan masalah, itu menandakan bahwa dirinya terbiasa berfikir kritis dalam mengeksplorasi alternatif solusi. Adapun aktivitas pemecahan masalah menjadi pemicu dan dapat melatih perkembangan potensi berfikir kritis dari seseorang (Cahyono, 2015). Kemudian *creativity* atau berfikir kreatif, yaitu keterampilan individu yang dapat berfikir tanpa dibatasi aturan dan terbiasa melihat masalah dengan lebih dari satu sudut pandang demi mencari solusi. Keterampilan berikutnya adalah *collaboration* atau berkolaborasi atau bekerja sama. Keterampilan ini menekankan individu untuk menemukan solusi terbaik atas suatu masalah dan dapat diterima semua anggota kelompok. Keterampilan 4C terakhir yaitu *communication* atau berkomunikasi, yaitu keterampilan dalam menyampaikan gagasan secara cepat, jelas, dan efektif. Dalam berkomunikasi, individu tidak hanya asal

berbicara, tetapi membutuhkan keterampilan berbahasa, pemahaman konteks kalimat, dan kemampuan membaca pendengar (memastikan pendengar memahami inti dari pesan yang disampaikan) (Saifullah, 2020).

c. Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM untuk Mengembangkan Keterampilan 4C

Berdasarkan dua belas artikel yang dikaji, pembelajaran dengan pendekatan STEM dapat diterapkan untuk mengembangkan keterampilan 4C. Peserta didik dibiasakan berhadapan dengan permasalahan yang dalam kehidupan dan mengkaitkannya dengan keempat disiplin ilmu dalam STEM, sehingga memicu keterampilan berfikir kritis dalam diri peserta didik. Keterampilan berfikir kritis juga diterapkan melalui soal evaluasi yang mengacu C4, C5, dan C6 dalam Taksonomi Bloom.

Setelah ditemukan akar permasalahan dan kaitannya dengan aspek dalam STEM, peserta didik menyiapkan lebih dari satu sketsa solusi atas permasalahan dan memilih solusi terbaik. Hal ini dilakukan dalam kelompok atau *group* untuk membiasakan peserta didik berkolaborasi atau bekerja sama dengan orang lain. Ide/solusi terbaik kemudian dirancang dan dikembangkan menjadi sebuah prototipe, entah itu alat, poster, video, dan sebagainya dengan memperhatikan aspek STEM. Dalam hal ini, dibutuhkan kreativitas dari peserta didik agar ide/solusi dapat terealisasi. Peserta didik bertanggungjawab untuk menguji fungsi dan manfaat dari pengembangan prototipe, serta mengkomunikasikan solusi tersebut kepada orang lain.

Pembelajaran yang dikemas dengan STEM dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan multirepresentasi, motorik, dan muatan karakter meliputi religius, disiplin, rasa ingin tahu, serta peduli sosial.

PENUTUP

Berdasarkan paparan tersebut, pembelajaran berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) dapat diterapkan untuk mengembangkan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, and communication*).

Keterampilan 4C diperlukan individu untuk menantang era Revolusi Industri 4.0 yang kemudian berubah menjadi era *Smart Society 5.0*. Selain itu, kemampuan multirepresentasi, motorik, dan muatan karakter dapat ditanamkan pula kepada peserta didik. Pengembangan perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran dengan pendekatan STEM diperlukan sebagai variasi pembelajaran demi mengembangkan keterampilan 4C bagi peserta didik.

REFERENCES

- Alifa, D. M. dkk. (2018). Penerapan Metode STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematic) Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Kelas XI pada Materi Gas Ideal. *Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)* (hal. 88 - 109). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ansar, M. A. dkk. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematic (STEM) Berbantuan Android pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Riset Pendidikan MIPA*, 4 (1), 1 - 11.
- Azwar, S. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bybee, R. W. (2013). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. Arlington, Virginia: NSTA Press.
- Cahyono, B. (2015). Korelasi Pemecahan Masalah dan Indikator Berfikir Kritis. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 5 (1), 15 - 24.
- Chania, D. M. P. dkk. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Fisika melalui Pendekatan STEM Berorientasi HOTS pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3 (2), 109 - 120.
- Dewi, M. dkk. (2018). Penerapan Pembelajaran Fisika Menggunakan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Materi Listrik Dinamis. *Prosiding Seminar Nasional Quantum* (hal. 381 - 385). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gonzales, H.B. & Kuenzi, J. J. (2012). Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer. *Congressional Research Service*, 120 (8), 76 - 90.
- Harbani, R. I. (2021, Desember 2). *Kurikulum Baru Terbit 2022, Intip Perjalanan Kurikulum Indonesia dari 1947*. Diambil kembali dari detikedu: <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5837185/kurikulum-baru-terbit-2022-intip-perjalanan-kurikulum-indonesia-dari-1947>
- Hardani dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Indarwati dkk. (2021). Implementasi Pendekatan STEM pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Baras Mamuju Utara. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 23 - 29.
- Kapila, V. & Iskander, M. (2014). Lessons Learned from Conducting a K-12 Project to Revitalize Achievement by Using Instrumentation in Science Education. *Journal of STEM Education*, 15 (1), 46 - 51.
- Kirana, S. A. dkk. (2022). Pengembangan Modul Elektronik dengan Pendekatan STEM pada Materi Vektor dan Kinematika Gerak Lurus Fisika SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika SNF2022*, 10 (hal. 57 - 62). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Maulana. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis STEM pada Pembelajaran Fisika Siapkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal TEKNODIK*, 24 (1), 37 - 48.
- Mulyana, K. M. dkk. (2018). Implementasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) untuk Menumbuhkan Skill Multirepresentasi Siswa SMA pada Materi Hukum Newton tentang Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7 (2), 69 - 75.
- Mulyani, T. (2019). Pendekatan Pembelajaran STEM untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 453 - 460.
- Muyassarrah, A. dkk. (2019). Pengaruh Pembelajaran Fisika Berbasis STEM terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya (SNFA)* (hal. 1 - 6). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Novrizaldi. (2021, Desember 3). *Pendidikan Berperan Penting dalam Menyongsong Smart Society 5.0*. Diambil kembali dari KEMENKO PMK: <https://www.kemenkopmk.go.id/pendidikan-berperan-penting-dalam-menyongsong-smart-society-50>
- Permanasari, A. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 23 - 34 .
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Gagasan Pendidikan*, 1 (2),

49 - 59.

- Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.
- Riyanto, dkk. (2021). *Model STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Saifullah. (2020, November 19). *Pentingnya Konsep 4C dalam Pembelajaran Abad 21*. Diambil kembali dari Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Provinsi Aceh: <https://paudikmasaceh.kemdikbud.go.id/index.php/hidden-artikel/38-pentingnya-konsep-4c-dalam-pembelajaran-abad-21>
- Siew, M. N. dkk. (2016). Integrating STEM in an Engineering Design Process: The Learning Experience of Rural Secondary School Students in an Outreach Challenge Program. *Journal of Baltic Science Education*, 15 (4), 477 - 493.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahiddah, D. S. dkk. (2021). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) pada Materi Bunyi di SMA/MA. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2 (1), 1 - 8.
- Syukri, M. dkk. (2013). Pendidikan STEM dalam Entrepreneurial Science Thinking "ESciT": Satu Perkongsian Pengalaman dari UKM untuk Aceh. *Aceh Development International Conference* (hal. 105 - 112). Kuala Lumpur: University of Malaya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103 - 114.
- Waluyo, R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dan Muatan Karakter*. Semarang: Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Wibowo, I. G. (2018). Peningkatan Keterampilan Ilmiah Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika melalui Penerapan Pendekatan STEM dan E-Learning. *Journal of Education Action Research*, 2 (4), 315 - 321.
-

PERKEMBANGAN ANAK-ANAK SELAMA MASA DI SEKOLAH DASAR

Maria Nanda Sitohang

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen Wamena (STKIP KW)

* E-mail: mariaoktaviasisitohang@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan pengaruh yang diberikan orang dewasa terhadap orang yang belum dewasa dan orang, dalam hal ini adalah pendidikan yang diberikan oleh guru terhadap anak dalam rangka membantu perkembangannya. Karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Kata Kunci: Perkembangan, Karakter, Sekolah Dasar

Abstract

Education is the influence given by adults to people who are not yet adults and people, in this case is the education given by teachers to children in order to help their development. Characteristics of the development of children who are in the early grades of elementary school are children who are in the early age range. Early childhood is a short period of child development but is a very important period for his life. Therefore, at this time all the potential of the child needs to be encouraged so that it will develop optimally. Characteristics of the development of children in grades one, two and three elementary school are usually physical growth has reached maturity, they have been able to control the body and balance. For the development of intelligence, early grade elementary school children are shown by their ability to serialize, classify objects, have an interest in numbers and writing, increase vocabulary, enjoy speaking, understand cause and effect and develop an understanding of space and time.

Keywords: Development, Character, Primary School.

PENDAHULUAN

Peserta didik bukanlah orang dewasa. Anak-anak akan berpikir dengan berbeda, anak-anak melihat dunia ini dengan berbeda, dan mereka hidup dengan prinsip-prinsip moral dan etika yang berbeda dari orang dewasa. (Robert E. Slavin, 2008, h. 40). Masing-masing anak dipandang sebagai orang yang unik dengan pola waktu pertumbuhan masing-masing. Dalam proses pendidikan kurikulum dan pengajaran idealnya harus tanggap dari perbedaan yang dimiliki setiap anak, baik

dalam kemampuan dan minat. Tingkat kemampuan, perkembangan, dan gaya belajar yang berbeda sudah harus diperkirakan, diterima dan digunakan untuk merancang kurikulum.

Anak-anak diharapkan untuk maju dengan keceptan mereka sendiri dalam mempelajari kemampuan-kemampuan yang penting, termasuk kemampuan menulis, membaca, mengeja, matematika, ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, seni, musik, kesehatan, dan kegiatan fisik. Mereka harus berkembang sesuai dengan kecerdasan yang

mereka miliki. Meskipun alam telah memberikan peluang yang besar dalam proses perkembangan manusia, akan tetapi peluang itu akan banyak tergantung pada apa yang dipelajarinya. Dengan belajar itulah manusia dapat menyelesaikan berbagai masalah kehidupannya.

Di samping itu, masyarakat makin lama makin maju sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka manusia ditantang untuk terus menerus belajar dalam menyesuaikan diri dengan perubahan dan tantangan yang terjadi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan membawa kepada keadaan kebahagiaan hidup, dan sebaliknya proses pembelajaran yang tidak efektif akan berpengaruh pada proses perkembangan.

PEMBAHASAN

Kesempatan yang begitu besar terbentang bagi setiap manusia berproses untuk mengisi hidup dan kehidupannya, menyesuaikan diri sesuai dengan tuntutan lingkungan dan zaman. Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas. Pada umumnya setelah mencapai usia 6 tahun perkembangan jasmani dan rohani anak telah semakin sempurna (Suara Muhammadiyah, Vol. 89 2004, h. 17).

Pertumbuhan fisik berkembang pesat dan kondisi kesehatannya pun semakin baik, artinya anak menjadi lebih tahan terhadap berbagai situasi yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mereka. Dengan kita mengetahui tugas perkembangan anak sesuai dengan usianya maka sebagai orangtua maupun guru dapat memenuhi kebutuhan apa yang diperlukan dalam setiap perkembangannya agar tidak terjadi penyimpangan perilaku. Karakteristik Perkembangan Anak-Anak Usia Sekolah Dasar Dewasa ini banyak para pendidik yang kurang perhatian dalam mempelajari pola pertumbuhan maupun perkembangan peserta didik yang

sebenarnya sangat berguna demi kelancaran proses pembelajaran. Dengan kurang fahamnya pendidik dengan pola pertumbuhan maupun perkembangan peserta didiknya maka akan terjadi beberapa hambatan dalam proses pembelajaran seperti : kurang difahaminya materi yang disampaikan pendidik. Karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu. Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah (Lara Fridani, 2009 h. 26). Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya. Memahami tentang murid berarti memahami gejala atau kondisi yang dimiliki. Untuk mengetahui karakteristik gerak siswa SD, terlebih dahulu perlu untuk memahami

tingkat perkembangan siswa SD menurut tingkat usianya.

Secara umum sifat siswa SD antara lain:

1. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, belajar bergaul dengan teman sebaya
2. Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya
3. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung
4. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
5. Mengembangkan kata hati
6. Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi
7. Mengembangkan sifat positif. (Sudarwan Danim, 2010, h. 84)
8. Mempunyai sifat patuh terhadap aturan.
9. Kecenderungan untuk memuji diri sendiri.
10. Suka membandingkan diri dengan orang lain.
11. Jika tidak dapat menyelesaikan tugas, maka tugas tersebut dianggap tidak penting.
12. Realistis, dan rasa ingin tahu yang besar.
13. Kecenderungan melakukan kegiatan kehidupan yang bersifat praktis dan nyata (Depdikbud, 1978)
14. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal yang khusus pada mata pelajaran, bakat dan minat
15. gemar membentuk kelompok teman sebaya untuk bermain bersama. (Mohammad Surya, 2013, h. 30)

Pada jenjang pendidikan SD dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas rendah SD, kira-kira umur 6 tahun atau 7 tahun - umur 9 tahun atau 10 tahun. Secara khusus karakteristik siswa SD kelas rendah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3) adalah sebagai berikut:
 1. Karakteristik umum
 - a. Waktu reaksinya lambat
 - b. Koordinasi otot tidak sempurna
 - c. Suka berkelahi
 - d. Gemar bergerak, bermain, memanjat

- e. Aktif bersemangat terhadap bunyi-bunyian yang teratur
2. Karakteristik kecerdasan
 - a. Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian
 - b. Kemauan berpikir sangat terbatas
 - c. Kegemaran untuk mengulangi macam-macam kegiatan
3. Karakteristik sosial
 - a. Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama
 - b. Berkhayal dan suka meniru. Gemar akan keadaan alam
 - c. Senang akan cerita-cerita
 - d. Sifat pemberani
 - e. Senang mendapat pujian

Kegiatan gerak yang dilakukan (1) Menirukan. Anak-anak SD pada tingkat rendah, dalam bermain senang menirukan sesuatu yang dilihatnya. Gerak-gerak apa yang dilihat di TV ataupun gerak-gerak yang secara langsung dilakukan oleh orang lain, teman ataupun binatang. (2) Manipulasi. Anak-anak kelas rendah secara spontan menampilkan gerak-gerak dari objek yang diamatinya. Tetapi dari pengamatan objek tersebut anak menampilkan gerak yang disukainya. b. Masa kelas tinggi SD, kira-kira umur 9 tahun atau 10 tahun - umur 12 tahun atau 13 tahun. Sedangkan karakteristik anak SD pada tingkat tinggi memiliki sedikit persamaan dengan kelas rendah. Karakteristik kelas tinggi yang dimaksud antara lain: 1) Karakteristik umum a) Waktu reaksinya cepat b) Koordinasi otot sempurna c) Gemar bergerak dan bermain 2) Karakteristik kecerdasan a) Mempunyai kemampuan pemusatan perhatian b) Kemampuan berpikir lebih banyak 3) Karakteristik sosial a) Tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama b) Gemar pada lingkungan sosial c) Senang pada cerita-cerita lingkungan sosial d) Sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika 4) Kegiatan gerak yang dilakukan a) Anak memiliki kemamouan dalam menampilkan suatu kegiatan yang lebih tinggi. Jadi mempunyai kemampuan untuk mengekspresikan dari kegiatan yang dilakukan. b) Artikulasi (articulation). (H. Sunarto, 1995)

Tugas-tugas perkembangan selama masa sekolah dasar Anak-anak yang memasuki kelas satu sekolah dasar berada dalam periode transisi dari pertumbuhan pesat masa anak-anak awal ke fase perkembangan yang lebih bertahap.

Perubahan dalam perkembangan mental maupun sosial menjadi ciri khas masa-asa sekolah awal. Beberapa tahun kemudian, ketika anak-anak mencapai kelas sekolah dasar yang lebih tinggi, mereka mendekati akhir masa anak-anak dan memasuki masa pra-remaja. Keberhasilan anak-anak di sekolah khususnya berperan penting selama masa-masa sekolah. Awal, karena pada saat sekolah dasarlah mereka terutama mendefinisikan diri sebagai siswa (Carnegie Corporation of New York, 1996).

Ketika anak-anak melewati kelas-kelas sekolah dasar, perkembangan fisik mereka mengalami perlambatan kalau dibandingkan dengan masa anak-anak lebih awal. Anak-anak berubah relatif sedikit dalam ukuran tubuh selama masa-masa sekolah dasar. Untuk menggambarkan anak khas pada masa-masa sekolah dasar, kita harus menggambarkan seorang anak dalam kondisi fisik yang baik. Anak perempuan sedikit lebih pendek dan lebih ringan daripada anak laki-laki hingga sekitar usia 9 tahun, ketika tinggi dan bobot badan kira-kira sama untuk laki-laki dan perempuan. Perkembangan otot dikalahkan perkembangan tulang dan kerangka. Hal ini dapat menyebabkan penyakit yang umumnya dikenal sebagai growing pain (penyakit kaki anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan). Juga, otot-otot yang sedang tumbuh membutuhkan banyak olahraga, dan kebutuhan ini mungkin saja mempunyai andil bagi ketidakmampuan anak sekolah dasar berdiam dengan tenang dalam waktu lama.

Pada saat anak-anak memasuki sekolah dasar, mereka telah mengembangkan banyak kemampuan motorik dasar yang mereka butuhkan untuk keseimbangan, berlari, melompat, dan melempar. Selama bagian terakhir kelas empat, banyak anak perempuan memulai dorongan pertumbuhan utama yang akan berhenti hingga masa puber. Dorongan ini

mulai dengan pertumbuhan pesat lengan dan kaki. Pada saat ini tidak ada perubahan yang menyertainya dalam ukuran bagian badan. Hasilnya ialah penampilan yang kurus atau yang seluruhnya terdiri atas lengan dan kaki. Karena pertumbuhan tulang ini terjadi sebelum perkembangan otot dan tulang rawan terkait, anak-anak pada tahap pertumbuhan ini untuk sementara kehilangan beberapa koordinasi dan kekuatan tubuh.

Pada awal kelas lima, hampir semua anak perempuan memulai dorongan pertumbuhan mereka. Selain itu, pertumbuhan otot dan tulang rawan anggota tubuh mulai terjadi dalam diri wanita mengalami kedewasaan lebih awal, dan mereka mendapatkan kembali kekuatan dan koordinasi mereka. Pada akhir kelas lima, anak perempuan biasanya akan lebih tinggi, lebih berat dan lebih kuat daripada anak laki-laki. Pria berada 12 hingga 18 bulan di belakang wanita dalam pertumbuhan, sehingga bahkan anak laki-laki yang mengalami kedewasaan awal tidak memulai dorongan pertumbuhan mereka hingga usia 11 tahun. Karena itu, pada awal kelas enam, kebanyakan anak perempuan akan mendekati puncak dorongan pertumbuhan mereka, dan semua anak laki-laki yang mengalami kedewasaan awal akan melanjutkan pertumbuhan lambat dan tetap masa-masa anak-anak akhir. Anak perempuan biasanya akan memulai periode menstruasi mereka pada usia 13 tahun.

Bagi anak laki-laki, akhir masa praremaja dan permulaan awal remaja diukur oleh ejakulasi pertama, yang terjadi antara usia 13 dan 16 tahun. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Makin tinggi kelas anak (usia) makin jelas ciri khas permainan mereka. Implikasinya terhadap sekolah adalah bahwa sekolah berkewajiban untuk membantu anak untuk mencapai tugas perkembangan ini secara optimal. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk mengoptimalkan pencapaian tugas.

- a. Merencanakan dengan serius pemberian kesempatan-kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik

atau bermain. b. Dalam belajar membatasi gerakan-gerakan anak secara ketat tidaklah pantas dibandingkan tuntutan tugas perkembangan mereka. c. Usaha yang terencana dan serius dalam menanggulangi gangguan perkembangan fisik anak. Sangat diharapkan dari sekolah anak-anak yang sakit harus diobati atas prakarsa sekolah. Perlu disadari betul oleh sekolah, bahwa anak yang sakit fisik sangat terganggu perkembangan mentalnya, yaitu anak menjadi pemurung, rendah diri dan kegairahan belajarnya berkurang, bahkan dapat hilang sama sekali. 2. Membina sikap hidup yang sehat terhadap diri sendiri, sebagai individu yang sedang berkembang. Anak hendaknya mampu mengembangkan kebiasaan untuk hidup sehat dan melakukan berbagai kebiasaan untuk memelihara keselamatan, kesehatan dan kebersihan diri sendiri. Anak telah tahu bahaya dan penderitaan yang dialami, apabila ia bertingkah laku yang membahayakan kesehatan dirinya sendiri. 3. Belajar bergaul dengan teman sebaya Anak hendaknya mampu membina keakraban dengan orang lain diluar lingkungan keluarga.

Anak mampu menguasai pola pergaulan yang penuh kasih sayang, keramahan dan memahami perasaan orang lain, khususnya teman sebaya, sifat suka menolong, bertenggang rasa, dan jujur perlu dipelajari anak. 4. Mulai mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin secara tepat Pada usia 9 dan 10 tahun anak mulai menyadari perannya sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak wanita menampilkan tingkah lakunya sesuai dengan yang diharapkan masyarakat sebagai wanita, demikian juga dengan anak pria. 5. Mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung Karena perkembangan intelektual dan biologis sudah matang untuk bersekolah, maka anak telah mampu belajar di sekolah.

Anak dapat belajar membaca, menulis dan berhitung, karena kemampuan berfikirnya yang memungkinkan memahami konsep-konsep dan simbol-simbol. 6. Mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan pengaruh yang diberikan orang dewasa terhadap orang yang belum dewasa, dalam hal ini adalah pendidikan yang diberikan oleh guru terhadap anak dalam rangka membantu perkembangannya. Oleh sebab itu, pendidikan harus diberikan kepada anak. Sebagaimana yang telah dibicarakan sebelumnya bahwa anak tanpa bantuan dari orang lain atau guru tidak akan bisa berkembang atau menjadi dewasa sendiri. Oleh sebab itu, keberadaan orang tua atau guru di sekolah dalam perkembangan anak sangat menentukan. Orang tua harus dapat melayani tugas perkembangan anak dengan sebaik-baiknya. Misalnya menanamkan kebiasaan untuk bangun pagi, shalat, makan pada waktunya, kebiasaan belajar, bermain, istirahat dan lain-lain. Sebagai orang tua perlu memberikan aturan-aturan yang sesuai dengan norma dan adat istiadat yang berlaku untuk masing-masing lingkungan. Demikian juga guru di sekolah yaitu dengan menanamkan hidup bersih dan teratur, menciptakan lingkungan yang menunjang, kebiasaan dan disiplin yang tinggi, memberikan tanggung jawab terhadap semua anak, membina kerjasam yang baik, tenggang rasa, peercaya diri melalui model-model dan lain-lain. Kepada anak diberikan fasilitas dan kesempatan yang cukup dalam memberdayakan alat-alat yang ada di sekolah, di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Guru harus dapat membina kerjasama yang baik dengan orang tua siswa, masyarakat dan semua orang-orang yang terlibat dalam kelancaran proses pendidikan di sekolah. Baik orang tua maupun guru dalam melayani perkembangan tersebut janganlah bersikap otoriter, karena tipe yang demikian akan menghambat tugas perkembangan anak. Setiap kegiatan anak dapat diajak untuk bekerjasama dan bermusyawarah. Dengan sikap demikian sangat menentukan keberhasilan anak.

REFERENCES

- Danim, Sudarwan, dan H. Khairil, Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru, (Bandung, Alfabeta, 2010)
- Santrock, John W., Child Development Eleventh Edition, alih bahasa Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti dengan judul Perkembangan Anak, (Jakarta, Erlangga, 2002)
- Slavin, Robert E., Educational Psychology : Theory and Practice, diterjemahkan oleh : Marianto Samosir dengan judul : Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik, (Jakarta, PT. Indeks, 2008).
-

PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MEDIA KATALOG DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH SISWA

Nanik Zubaidah^{1*}, Akhmad Arif Musadad², Sudyanto³,

^{1,2,3} Universitas Sebelas Maret Surakarta

* E-mail: Nanikzubaidah02@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang bertujuan untuk membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya waktu dan tempat sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan. Kesadaran siswa akan sejarah menunjukkan dirinya bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional. Artikel ini bertujuan untuk membahas pembelajaran sejarah berbasis media katalog digital yang begitu penting dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah dalam dirinya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah sangat penting bagi siswa, penggunaan media katalog dalam pembelajaran sejarah sangat membantu untuk mempermudah proses belajar mengajar dan menolong siswa untuk mengetahui dan memahami serta menerapkan sikap sadar akan sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Media Katalog Digital, Pembelajaran Sejarah, Sadar Sejarah Siswa.

Abstract

Historical learning is a field of science that aims to build student awareness about the importance of time and place of a process from the past, present and future. Student awareness of history shows itself to be part of the Indonesian nation that has a sense of pride and love of the homeland that can be implemented in various national and international lives. This article aims to discuss historical learning based on digital catalog media that is so important in the teaching and learning process to make it easier for students to understand learning to increase historical awareness in themselves. The type of research used is classroom action research or classroom action research. The results of this study suggest that historical learning is very important for students, the use of catalog media in historical learning is very helpful to facilitate the teaching and learning process and help students to know and understand and understand the attitude of history in everyday life.

Keywords: Digital Catalog Media, Historical Learning, Student History Awareness.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada dasarnya menjadi wahana bagi siswa dalam penanaman nilai moral, semangat kebangsaan dan wawasan kepribadian bangsa yang kokoh, berorientasi kemasa depan dan sikap mandiri. Hal ini melalui pemahaman substansi dan model pembelajaran sejarah yang mengembangkan materi pengetahuan sejarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada matapelajaran sejarah sesuai kurikulum. Menurut Sulaiman pembelajaran sejarah

dimasa sekarang harus memperhatikan kondisi masyarakat yang ada disekitar siswa, dapat mengkaji apa yang terjadi dan menerapkan apa yang dipelajari dari materi pelajaran sejarah dalam kehidupan sehari-hari (Setiadi, 2012). Selaras dengan ini, Jumardi dan Pradita mengatakan dalam pelajaran sejarah terdapat nilai-nilai yang sangat khas dan membedakannya dengan mata pelajaran lain. Nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah dapat dikelompokkan menjadi nilai keilmuan, nilai informatif, nilai etis, nilai budaya, nilai politik, nilai nasionalisme, nilai internasional, dan nilai kerja (Pradita,

Jumardi, & Mei, 2017). Hamid Hasan menegaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari (Hasan, 2012). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak (karakter) siswa yang bermartabat dan mejadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Dalam hal ini, pembelajaran sejarah mempunyai peranan untuk membentuk karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya bagi siswa dengan tujuan untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan Negara. Oleh sebab itu, Zahra mengatakan materi dalam pembelajaran sejarah harus mampu untuk mengembangkan potensi siswa sehingga lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang. Bagi Zahra materi sejarah juga harus dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian nyata yang telah terjadi dimasa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa (Zahra, Sumardib, & Marjono, 2017). Menurut Khotijah Andayan pembelajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi memberi pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah, tetapi juga bertujuan menyadarkan siswa untuk membangkitkan kesadaran kesejarahannya (Andayan & Khotijah, 2018). Artinya sejarah tidak boleh hanya dipahami sebagai sarana *transfer of knowledge* melainkan sekaligus sebagai media penyadaran sejarah. Senada dengan ini, Sulhan mengatakan kesadaran sejarah pada siswa dapat dilihat dari aspek kecintaan terhadap tanah air atau sikap nasionalisme dan patriotisme mencerminkan kesadaran sejarah (Sulhan, 2014). Artinya konsep-konsep kesadaran sejarah tersebut diperhadapkan pada siswa, maka niscaya siswa secara verbal menyatakan bahwa mereka memiliki rasa cinta tanah air, nasionalisme, dan patriotism. Dengan demikian, unsur-unsur kesadaran yang harus

ada dalam diri siswa seperti semangat kebangsaan, nasionalisme, patriotisme atau cinta tanah air. Kesadaran sejarah dalam konteks cinta tanah air, nasionalisme, dan patriotisme, dapat dirinci dalam beberapa hal seperti (a) di ruang kelas dipajang foto presiden dan wakil presiden, foto pahlawan, lambang negara, dan peta Indonesia (b) meletakkan bendera di depan kelas, disiplin masuk kelas, tepat waktu menyelesaikan tugas, Antusias dan tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas, mau bekerjasama dan terbuka menerima perbedaan, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar ketika mengemukakan pendapat.

Untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa melalui pembelajaran sejarah maka perlu pendekatan yang tepat dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, media katalog digital merupakan pendekatan yang mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Yusufhin mengatakan katalog merupakan daftar buku atau media lain dengan segenap keterangan kelengkapannya (data bibliografinya) dari buku atau media yang didaftarnya ini. Sebagai alat bantu penelusuran informasi, katalog secara lengkap memuat seluruh keterangan tentang kondisi buku dan media lain secara fisik sehingga isi yang dibahas dalam buku atau media lain ini dapat diketahui dengan jelas (Yusufhin & Fridinanti, 2017). Artinya katalog dilengkapi dengan keterangan judul buku, pengarang, edisi, penerbit, tahun terbit, tempat terbit, penampilan fisik, bidang subjek, ciri-ciri khusus, dan tempat buku atau bahan ini disimpan. Senada dengan ini, Mastutik mengatakan katalog adalah metode penyusunan item (berisi informasi atau keterangan tertentu) dilakuka secara sistematis baik menurut abjad maupun urutan yang lain (Nur, 2014). Noorbella mengatakan katalog adalah untuk memungkinkan seseorang menemukan suatu dokumen dan untuk membantu pemilihan dokumen, benda atau barang mengenai edisi tertentu dan jenis tertentu (Noorbella & Putri, 2018). Dengan demikian, dapat dipahami katalog berfungsi sebagai sarana untuk menemukan kembali informasi, yakni informasi yang tersimpan di dalam koleksi suatu barang atau benda.

Dalam penelitian ini merujuk pada

beberapa penelitian yang relevan dengan konsep dan permasalahan tersebut yaitu: (a) penelitian Dika Agustina dan Kian Amboro tentang pengembangan media pembelajaran berbasis katalog peninggalan sejarah lokal untuk menguatkan pemahaman sejarah lokal siswa di SMA Negeri 3 Menggala Tulang Bawang. Penelitian ini menggunakan riset Sugiono dan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman terhadap sejarah lokal dapat dikategorikan rendah (Agustina & Amboro, 2018). (b) penelitian Emy Yunita Rahma Pratiwi tentang upaya meningkatkan kesadaran sejarah nasional di era globalisasi. Penelitian ini menggunakan metode *library riset* dan hasil penelitian menunjukkan pembelajaran sejarah harus menekankan pada aspek kemampuan dan orientasi pembelajaran sejarah pada orientasi masa depan (Pratiwi, 2018). (c) Herry Porda Nugroho Putro, model pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah melalui pendekatan inkuiri. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R dan D) dan hasil penelitian menunjukkan bahwa model inkuiri efektif untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa (Putro, 2012). Dalam hal ini, penelitian terdahulu menekankan pada pembelajaran sejarah berbasis katalog media katalog untuk pengembangan sejarah siswa, pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan kesadaran sejarah nasional di era globalisasi dan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah melalui pendekatan inkuiri. Sedangkan penelitian ini menekankan pada pembelajaran sejarah berbasis media katalog digital untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat pada umumnya bahwa kesadaran sejarah merupakan hal yang sangat penting, untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru yang mengajar sejarah bahwa merekalah yang memiliki peran penting dalam mengajarkan sejarah dengan memberikan pemahaman yang membuat siswa sadar sejarah, untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada siswa bahwa mereka harus belajar

sejarah dengan baik dan benar untuk memahami dan sadar bahwa kesadaran sejarah sangat penting bagi mereka sebagai generasi penerus bangsa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Menurut Parnawi Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan atau tindakan pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran dengan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Parnawi, 2020). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif artinya prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang perilaku yang diamati dan dapat diterima oleh akal sehat. Menurut Wiriaatmadja penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan dapat bersifat kuantitatif, serta uraian bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata (Rochiati, 2020). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji teks, buku, dan jurnal ilmiah mengenai pembelajaran sejarah, penggunaan media katalog digital dan kesadaran sejarah siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil data-data penelitian terdahulu yang relevan dengan pembahasan ini. Pengumpulan data dalam penelitian secara pustaka, membaca, membandingkan literatur-literatur lalu di olah dan menghasilkan kesimpulan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari buku-buku, jurnal ilmiah, serta artikel ilmiah lainnya yang berkaitan dengan konsep dalam kajian ini. Penelitian ini merupakan analisis kebutuhan yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran sejarah di sekolah dengan menggunakan media katalog digital untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Problematika Kesadaran Sejarah

Permasalahan dalam pembelajaran sejarah sekolah yang dilakukan di sekolah terlihat adanya kecenderungan transfer informasi dari guru ke siswa. Guru dalam mengajar sejarah kurang memperhatikan ketrampilan intelektual dan peningkatan kesadaran sejarah siswa. Menurut Pratiwi seharusnya pembelajaran sejarah di sekolah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah (Pratiwi, 2018). Namun pada kenyataan kurang mengetahui dan menghargai sejarah bangsanya sendiri dan lebih cenderung pada hal-hal dari negara lain. Artinya bahwa siswa melupakan bahwa sejarah dasar dari terbinanya identitas nasional yang menjadi salah satu modal utama dalam membangun bangsa di masa kini maupun yang akan datang.

Permasalahan lain dalam pembelajaran sejarah di sekolah guru lebih banyak menekankan hapalan dan menggunakan metode ceramah sehingga membosankan siswa. Dalam hal ini, perlu diketahui bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya penuh dengan muatan makna di balik peristiwa sejarah terdapat nilai-nilai dan ide-ide yang berguna dalam memberikan solusi bagi siswa dalam mempersiapkan diri untuk masa yang akan datang. Oleh sebab itu Pratiwi mengatakan terjadi kekeliruan dalam pembelajaran sejarah di sekolah yang sering dilakukan hanya sebatas hapalan mengenai tokoh-tokoh sejarah, peristiwa-peristiwa sejarah, waktu peristiwa dan kejadian-kejadian (Pratiwi, 2018). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa rendahnya kesadaran sejarah siswa dipengaruhi dipengaruhi oleh kondisi dan perilakunya sendiri, dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan di pengaruhi oleh situasi dan kondisi lingkungan siswa.

Pembelajaran Sejarah di Sekolah

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap diri sendiri, masyarakat dan proses terbentuknya

bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang. Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah akan membuat siswa mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan pada kehidupan saat ini. Artinya pembelajaran sejarah harus mampu membuat siswa bijaksana dalam mengambil sebuah keputusan. Menurut Umamah dkk., pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengambil konstruksi masa lampau menjadi topik pembelajaran sejarah dengan mengaitkan pada kondisi sekarang (Umamah, Sumardi, & Wahyuni, 2017). Dengan demikian, dapat di pahami bahwa pembelajaran sejarah dapat diajarkan kepada siswa sejak duduk di bangku Sekolah Dasar secara bertahap. Sejarah diajarkan lebih umum di Sekolah Dasar kemudian kemudian materi sejarah diperdalam pada Sekolah Menengah Pertama dan Atas.

Jumardi dan Silvi Mei Pradita mengatakan pembelajaran sejarah memiliki nilai-nilai yang sangat khas dan membedakan dengan mata pelajaran lain. Nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah dapat dikelompokkan menjadi nilai keilmuan, nilai informatif, nilai etis, nilai budaya, nilai politik, nilai nasionalisme, nilai internasional, dan nilai kerja (Jumardi & Pradita, 2017). Artinya bahwa pembelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Senada dengan ini, Hamit Hassan mengatakan pembentukan karakter yang dinyatakan dalam Peraturan Mendiknas, pendidikan sejarah, baik sebagai bagian IPS maupun sebagai mata pelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan karakter (Hassan, 2012). Dengan demikian, Susanto mengatakan bahwa pendidikan sejarah merupakan penanaman rasa waktu pada siswa sehingga tidak kehilangan orientasi temporal (Heri, 2014). Artinya siswa mempelajari sejarah adalah mempelajari bagaimana menghargai waktu, menghargai peristiwa-peristiwa yang telah

terjadi dan menjadikan sebagai pembelajaran untuk kehidupan mereka saat ini dan yang akan datang.

Dalam hal ini, pembelajaran sejarah di sekolah harus berpatokan pada tujuan pembelajaran sejarah sehingga tepat sasaran atau mencapai tujuan yang diharapkan. Susanto menguraikan beberapa hal sebagai tujuan dari pembelajaran sejarah nasional yaitu: (a) membangkitkan, mengembangkan, memelihara semangat kebangsaan, (b) membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan, (c) membangkitkan hasrat mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia, (d) menyadarkan siswa tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-Undang Pendidikan) dan perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa (Heri, 2014). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah nasional yang di ajar kepada siswa di sekolah untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang kuat, mampu mewujudkan cita-cita nasional, membangkitkan hasrat untuk memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap sejarah, semangat kebangsaan terhadap tanah air, bangsa dan negaranya.

Penggunaan Media Katalog Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan media katalog digital dalam pembelajaran sejarah di sekolah sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis katalog digital harus dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Widalismana dan Sawiji penerapan media digital dalam pembelajaran sejarah berbasis katalog digital dapat mempermudah proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih terencana, baik, mandiri, dan dengan hasil *output* yang jelas (Widalismana, Baedhowi, & Sawiji, 2016). Artinya melalui pembelajaran sejarah berbasis katalog digital maka dapat memfasilitasi siswa sehingga lebih tertarik untuk belajar sejarah dan meningkatkan kesadaran sejarahnya. Menurut Naposo katalog adalah suatu daftar yang terurut berisi informasi

tertentu dari benda atau barang yang didaftar. Katalog juga merupakan metode penyusunan aitem (berisi informasi atau keterangan tertentu) yang dilakukan secara sistematis secara abjad dan lainnya (Nur, 2014). Katalog berperan sebagai penggali koleksi dan katalog yang moderen sebagai alat yang dapat diandalkan untuk menyampaikan gagasan atau subyek yang dibahas dalam buku atau bacaan lain. artinya bahwa seseorang yang belum memeriksa katalog, berarti belum memanfaatkan koleksi secara efektif.

Fatmasari mengatakan katalog media pembelajaran merupakan media yang menyerupai buku, di dalamnya terdapat informasi mengenai materi yang disertai dengan gambar-gambar sesuai dengan indikator pemahaman konsep dan dilengkapi desain grafis dengan *layout* yang menarik (Fatmasari, SD, & Rahayu, 2017). Selaras dengan ini, menurut Nuhidayah dan Haryunita, media pembelajaran berbasis katalog harus dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa di sekolah mulai dari bahan ajar, materi, batasan-batasan, rancangan evaluasi yang sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Nurhidayah, 2020). Artinya dalam penerapan pembelajaran sejarah berbasis katalog digital, membutuhkan kreatifitas dan inovatif dari guru itu sendiri yang mana guru merancang sesuai dengan situasi dan kebutuhan yang ada di sekolah. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Widalismana tentang pengembangan media pembelajaran berbasis katalog, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis katalog terjadi hasil peningkatan yang sangat baik (Widalismana et al., 2016). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan media katalog digital dalam pembelajaran sejarah akan mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif dalam belajar, dan meningkatkan pemahaman.

Pentingnya Kesadaran Sejarah Siswa

Pembelajaran bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam membangun kesadaran dirinya tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari

masa lampau, masa kini, dan masa depan dengan melatih daya kritis untuk memahami fakta sejarah secara benar. Eryana dkk., mengatakan kesadaran sejarah merupakan sumber inspirasi dan aspirasi, keduanya sangat potensian untuk membangkitkan *sense of pride* (kebanggaan) dan *sense of obligation* (tanggung jawab dan kewajiban) (Eryana, Suryani, & Pelu, 2016). Artinya apabila kesadaran sejarah siswa telah tumbuh di dalam dirinya maka dalam kehidupan sehari-hari akan muncul dengan sendirinya sikap peduli lingkungan sekitar, menghargai dan melestarikan kebudayaan yang dimilikinya dan memberikan kontribusi untuk lingkungan sekitar.

Dalam hal ini, kesadaran sejarah siswa merupakan apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. Kesadaran sejarah juga dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap terbentuknya bangsa Indonesia melalui terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang. Menurut Gafur menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional (Gafur, 2012).

Untuk itu, dalam meningkatkan kesadaran sejarah siswa melalui pembelajaran sejarah dengan mengajak mereka berpikir kritis dan memetik manfaat dari belajar sejarah sehingga tumbuh dan berkembang kesadaran sejarahnya. Hal ini tentu akan menuntut guru untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sejarah. Sulhan mengatakan kesadaran sejarah merupakan kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan pada makna hakikat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang (Sulhan, 2014). Dengan demikian, kesadaran sejarah mempunyai arti penting dalam kepribadian siswa untuk menciptakan sebuah identitas diri dalam masyarakat.

Kesadaran sejarah merupakan sebuah kebutuhan yang mendesak bagi bangsa Indonesia, yang dimana dalam pembinaannya

tentu tidak akan pernah terlepas dari sejarah bangsa Indonesia itu sendiri. Artinya melalui pemahaman sejarah yang baik pada siswa maka akan muncul bentuk kesadaran dalam dirinya bahwa sejarah yang membentuk kehidupan di masa sekarang akan turut menentukan kehidupan yang akan datang (Firdaus, Purnomo, & Ahmad, 2018). Dalam hal ini, kesadaran sejarah merupakan kesadaran akan adanya sejarah dan peristiwa. Kesadaran sejarah siswa harus lebih dari sekedar mengetahui fakta-fakta sejarah dan kesadaran sejarah harus dimulai dengan mengetahui fakta-fakta sejarah (Syahputra, Sariyatun, & Ardianto, 2020). Namun siswa yang mengetahui tentang fakta sejarah saja dan mengingat akan fakta-fakta tersebut belum menjamin tertanamnya kesadaran dalam dirinya. Sebab kesadaran sejarah siswa tidak lain sikap mental, jiwa pemikiran yang dapat membawa mereka untuk tetap berada pada rotasi sejarah (Warto, 2017). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa adanya kesadaran siswa, maka harus menjadi semakin arif dan bijaksana dalam memaknai kehidupannya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penggunaan media katalog dalam pembelajaran sejarah dapat mempermudah proses belajar mengajar. Guru menggunakan media katalog digital untuk mendesain materi pembelajaran sesuai dengan situasi dan kebutuhan siswa. Dengan menerapkan pembelajaran sejarah berbasis katalog maka siswa akan terdorong untuk berpikir kritis, aktif, kreatif dan mampu menjelaskan kembali apa yang dipelajari. Penerapan katalog digital yang efektif akan membantu siswa dalam belajar sejarah sehingga memiliki kesadaran sejarah. Siswa yang sadar akan sejarah akan menunjukkan sikap nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENCES

- Agustina, D., & Amboro, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Peninggalan Sejarah Lokal Untuk Memperkuat Pemahaman Sejarah Lokal Siswa Di SMA Negeri 3 Menggala Tulang

- Bawang. *Jurnal Swanadwipa*, 2(3), 165–178.
- Andayan, & Khotijah. (2018). Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah dengan Metode Cerita Bergambar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(2), 184–188.
- Eryana, D. Y., Suryani, N., & Pelu, M. (2016). Kesadaran Sejarah Siswa Sma Negeri Gondangrejo Ditinjau Dari Keberadaan Museum Sangiran Dan Minat Belajar. Surakarta: UNS.
- Fatmasari, S., SD, E. R., & Rahayu, P. (2017). Pengaruh Media Katalog terhadap Pemahaman Konsep dan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Regulasi di SMA. *Semnas Sains Dan Entrepreneurship IV*, 315–322.
- Firdaus, A. H., Purnomo, A., & Ahmad, T. A. (2018). Kesadaran Sejarah Siswa Terhadap Ketokohan dan Keteladanan Sunan Kudus Di MA Qudsiyyah Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(2), 150–161.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hasan, H. (2012). *Sejarah Indonesia : Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Hassan, H. (2012). *Sejarah Indonesia : Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Jumardi, & Pradita, S. M. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah dan Pengembangan Karakter Siswa melalui Pembelajaran berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1–11.
- Noorbella, & Putri, M. D. (2018). *Pengembangan Media Katalog Bahan Utama Untuk Mata Pelajaran Tekstil Di Smk Negeri Pringkukupacitan*. Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik universitas Negeri Yogyakarta.
- Nur, M. S. (2014). *Pengembangan Media Katalog Pemilihan Bahan Utama Testil kelas X Busana Butik SMK Negeri 6 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhidayah. (2020). Pengembangan Katalog Jaringan Hewan sebagai Media Pembelajaran Materi Jaringan Hewan di SMA Indonesian. *Journal of Educational*, 2(2), 99–107.
- Parnawi. (2020). *penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pradita, Jumardi, & Mei, S. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1–11.
- Pratiwi, E. Y. R. (2018). Upaya Meningkatkan Kesadaran Sejarah Nasional Di Era Globalisasi. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(1), 1–11.
- Putro, H. P. N. (2012). Model Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah melalui Pendekatan Inkuiri. *Paramita*, 22(2), 207–216.
- Rochiati, W. (2020). *metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiadi, S. (2012). Pendekatan Konsep dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9–21.
- Sulhan. (2014). Peningkatan Kesadaran Sejarah Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Isu Kontroversial Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palu. *E Jurnal Katalogis*, 4(9), 156–167.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94.
- Umamah, N., Sumardi, & Wahyuni, E. S. (2017). Pengembangan Cerita Sejarah Gaya Sri Tri Wahyuni Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit pada Mata Pelajaran SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 55(1), 63–68.
- Warto. (2017). *Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widalisman, M., Baedhowi, & Sawaji, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Yusufhin, & Fridinanti. (2017). Katalogisasi di Era Digital. *PUSTABILIA Journal of Library and Information Science*, 1(2), 49–60.
- Zahroa, Sumardib, M., & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(2), 1–10.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PRODUK MASKER WAJAH BERBASIS ETNOSAINS SEBAGAI MEDIA AJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Prisca Agustina Lestari^{1*}, Irwan Satria², Ahmad Walid³

^{1,2,3}Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Islam Fatmawati Sukarno Bengkulu

* E-mail: priscaagustina11@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yang pertama, untuk melihat media ajar masker wajah berbasis etnosains yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia. Kedua, untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains pada materi sistem ekskresi manusia dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen (Quasi Experiment). Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 14 Seluma, maka efektivitas penggunaan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi dengan thitung > ttabel (0,662 > 0,0396) yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat perbedaan antara penggunaan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains.

Kata kunci: Efektivitas, Masker Wajah, Etnosains, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this research is the first, to see the teaching media of face masks based on ethnoscience which is effective to improve student learning outcomes on the material of the human excretory system. Second, to find out the significant difference in student learning outcomes using ethnon - science - based face mask teaching media on the human excretory system material with students without using learning media . The type of research used in this research is quantitative research with the method of Quasi Experiment (Quasi Experiment). The results of the research conducted at junio high school 14 Seluma, the effectiveness of the use of ethnoscience-based face mask products as a teaching medium on the learning outcomes of class VIII SMP students on excretory system material with tcount > ttable (0.662 > 0.0396) which means the working hypothesis (Ha) in This research can be accepted, namely that there is a difference between the use of teaching media for ethnoscience-based face mask products.

Keywords: Effectiveness, Face Masks, Ethnoscience, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia dihadapkan dengan sejumlah tantangan dan peluang yang tentunya berbeda dengan zaman-zaman sebelumnya, guna mengantisipasi dan menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dan dinamika perubahan yang sedang berlangsung di abad ke-21 yaitu bangsa Indonesia harus mengasah kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi setiap revolusi pada pendidikan di abad ke-21. Menghadapi

era global yang diperkirakan ketat dengan persaingan disegala bidang kehidupan, khususnya dunia kerja yang semakin kompetitif tidak ada alternatif lain selain pendidikan di setiap jenjang pendidikan guna tercapainya tujuan yang harus didukung dengan pengembangan program dan kurikulum sekolah. Pendidikan merupakan suatu proses mempersiapkan kualitas manusia dan mengantarkan manusia dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam sebuah pembangunan karakter bangsa. Selain itu,

pendidikan menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kepribadian, peradaban, dan kemajuan bangsa di masa yang akan datang.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal (1) berbunyi bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pemerintah Indonesia terus berupaya memperbaiki pendidikan yang masih belum ideal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan salah satunya dengan penerapan Kurikulum 2013, pemerintah mengharapkan Kurikulum 2013 ini mampu menjadi wadah untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan berbasis kompetensi dan karakter. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yang dianggap belum mampu menjawab tantangan perkembangan zaman. Tujuan dari Kurikulum 2013 adalah untuk mengatasi masalah dan tantangan berupa kompetisi riil yang dibutuhkan oleh dunia kerja, globalisasi ekonomi pasar bebas, membangun kualitas manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik pada Kurikulum 2013 menekankan dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Adapun pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi sebagai berikut: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan dalam semua mata pelajaran. Pelaksanaan dalam pendidikan selalu menghadapi kendala misalnya dalam hal rendahnya mutu pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS), pada

bidang Sains Indonesia mendapatkan skor 397 dengan memperoleh nomor urut 45 dari 48 negara pada tahun 2015. Rendahnya hasil belajar sains disebabkan karena kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran yang dipilih dalam proses pembelajaran, kurikulum yang padat, dan kurangnya keselarasan siswa itu sendiri, atau sifat konvensional dimana siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa berkonsentrasi dan fokus terhadap materi pelajaran. Dalam hal pemanfaatan media pembelajaran, selain kreativitas pendidik, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan.

Penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan peningkatan kualitas belajar sehingga dapat meningkatkan hasil kognitif pada siswa. Saat ini guru belum mampu menggunakan media pembelajaran secara optimal, tanpa mempertimbangkan kemudahan penggunaan serta keefektifan dan keefisienan. Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat dijadikan pertimbangan sebagai bahan penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (6) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (7) Peran guru dapat berubah kearah yang positif dan lebih produktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk dapat menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan cara menarik siswa. Media pembelajaran mempunyai banyak peran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah menarik perhatian siswa agar dapat memancing minat belajar siswa dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran berbasis etnonsains pada media

ajar masker wajah.

Masker wajah adalah jenis kosmetika tradisional untuk perawatan wajah yaitu melindungi kesehatan kulit wajah. Bahan-bahan alami masker wajah yang berguna untuk mengurangi keriput pada wajah. Bahan alami yang harus mengandung vitamin A, C, E dan zinc sehingga mampu mengurangi keriput pada wajah. Masker wajah yaitu berasal dari tepung beras, kunyit dan lemon. Masker kulit wajah berfungsi meningkatkan taraf kebersihan kulit, kesehatan kulit, kecantikan kulit, memulihkan dan merangsang aktivitas sel-sel kulit. Bahan untuk membentuk masker kulit wajah bermaksud untuk menyegarkan, mengencangkan kulit, dan sebagai antioksidan. Pemakaian masker wajah yang teratur juga dapat membantu mencegah penuaan dini dan mengurangi munculnya keriput dan garis-garis halus. Masker wajah alami juga sangat bermanfaat yaitu untuk mengurangi penggunaan bahan kimia berbahaya yang dapat merusak kulit wajah. Dengan ini penelitian meneliti berupa media ajar masker wajah berbasis etnosains.

Etnosains selaras dengan tuntutan Kurikulum 2013 bahwa pembelajaran seharusnya berbasis kontekstual guna membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri, hendaknya pembelajaran dikaitkan dengan pengetahuan budaya yang melekat pada kehidupan sehari-hari siswa atau yang biasa disebut etnosains. Etnosains merupakan kegiatan mentransformasikan antara sains asli masyarakat dengan sains ilmiah. Pengetahuan sains asli terdiri atas seluruh pengetahuan yang menyinggung mengenai fakta masyarakat. Sains asli masyarakat tercermin dalam kearifan lokal sebagai suatu pemahaman terhadap alam dan budaya yang berkembang dikalangan masyarakat. Pembelajaran berpendekatan etnosains lebih menekankan tercapainya pemahaman yang terpadu dari pada sekedar pemahaman mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berinisiatif melakukan penelitian tentang bahan ajar berupa masker wajah berbasis etnosains pada pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan uji statistik data numerik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuasi Eksperimen (Quasi Experiment), adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana peneliti tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel tersebut. Pelaksanaan penelitian ini, sampel akan di bagi menjadi dua yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains dan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode caramah. Kemudian setelah diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan tes akhir. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Control-Group Pretest-Posttest Design* yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pre-tes untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre-tes yang baik adalah apabila nilai kelompok eksperimen dan nilai kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t adalah salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk menguji kesamaan dua rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua buah data. Kriteria penetapan dan penolakan hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan analisis uji-t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji-t dilakukan antara lain:

A. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0.200 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan

bahwa nilai berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel uji homogenitas diketahui nilai signifikansi 1,000 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data adalah homogen.

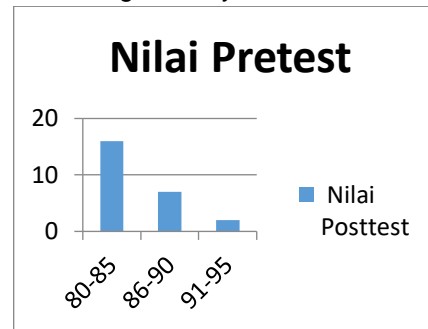
C. Uji-t

Berdasarkan signifikansi 5% yaitu 0,396. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,396 > 0,662$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima yaitu hasil belajar IPA siswa kelas VIII yang diajarkan dengan menggunakan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains lebih baik dari pada siswa tidak menggunakan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains di SMP Negeri 14 Seluma, sedangkan H_0 ditolak, hasil belajar IPA berbasis ceramah tidak lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains di SMP Negeri 14 Seluma.

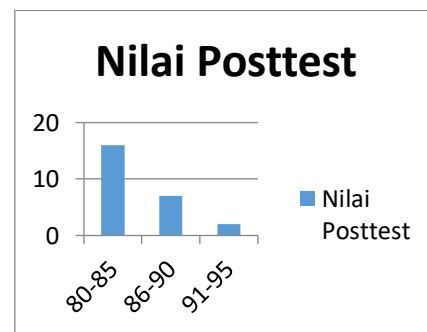
PEMBAHASAN

- Media ajar masker wajah berbasis etnosains dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia
Media yaitu suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam menyampaikan materi kepada siswa secara efektif, efisien dan media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam berkonsentrasi dan fokus terhadap materi pembelajaran. Materi yang disampaikan juga dikaitkan dengan pengetahuan budaya yang melekat pada kehidupan sehari-hari dan materi yang disampaikan juga berdasarkan fakta kearifan lokal sebagai suatu pemahaman terhadap alam dan budaya yang berkembang

dikalangan masyarakat.



Gambar 1. Hasil Pretest Kelas VIII B



Gambar 2. Hasil Belajar Posttest Kelas VIII A

Berdasarkan gambar hasil belajar pretest dan posttest diketahui hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi dengan menggunakan media ajar produk masker wajah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi tanpa menggunakan media ajar masih rendah.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh ahli bahwa hasil belajar berkaitan dengan sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Sumber belajar yang dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media belajar juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan menekankan pengetahuan asli dan khas dari suatu budaya.

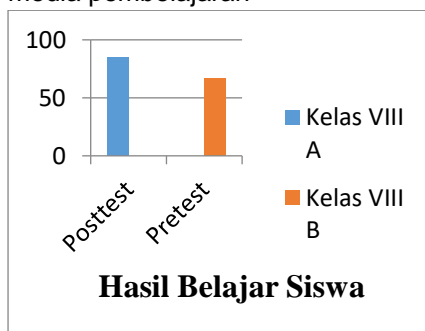
Etnosains yaitu suatu kegiatan yang memadukan antara budaya lokal dengan pembelajaran guna membantu siswa dalam

mempelajari materi pembelajaran yang sebenarnya dengan siswa dan dikaji secara ilmiah sehingga proses belajar lebih optimal. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan siswa yang lebih memiliki motivasi dan semangat belajar yang tinggi dengan media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku siswa yang terjadi berdasarkan pengalaman belajar serta kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.

Hasil belajar juga berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

2. Perbedaan signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains pada materi siswa ekskresi manusia dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A dan VIII B

Berdasarkan gambar hasil belajar siswa diketahui bahwa terdapat perbedaan signifikan yaitu terhadap hasil belajar siswa menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains sehingga dengan adanya media yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh seorang guru pada proses pembelajaran

berlangsung. Sedangkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran masih rendah.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh ahli bahwa terjadi perbedaan signifikan yang terjadi pada siswa yang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi, media pembelajaran dianggap penting penting karena dengan adanya media dapat menyampaikan materi menjadi lebih jelas karena siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang penting sebagai bekal ilmu dengan mengkaitkan peristiwa-peristiwa tentang alam dituangkan dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman tentang alam, kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Dengan media pembelajaran juga dapat mengajak siswa untuk memahami pembelajaran dengan memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah memahami materi, mengilustrasikan fakta dan informasi untuk dapat membantu hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Sehingga dengan media dapat mengatasi permasalahan dalam permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung. Produk masker wajah berbasis etnosains yaitu pembelajaran yang seharusnya berbasis kontekstual guna membantu siswa dalam mengontruksi pengetahuannya sendiri. Pembelajaran dengan mengkaitkan pengetahuan budaya yang melekat pada kehidupan sehari-hari.

Etnosains yaitu suatu kegiatan yang mentransformasikan antara sains asli masyarakat dengan sains ilmiah. Pengetahuan sains asli terdiri atas seluruh pengetahuan yang menyinggug mengenai fakta masyarakat. sains asli masyarakat yaitu mencerminkan kearifan lokal sebagai pemahaman terhadap alam dan budaya yang berkembang dikalangan masyarakat. Sehingga dengan adanya media dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu

siswa memiliki motivasi dan semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas dengan cara guru melibatkan siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa dengan adanya media ajar produk masker wajah berbasis etnosains dalam kegiatan pembelajaran sangat membantu meningkatkan hasil belajar IPA Kelas VIII A dan B, seperti yang telah penulis implementasikan dalam kegiatan penelitian dengan menggunakan media ajar masker wajah berbasis etnosains dapat dengan mudah di pahami oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya media ajar masker wajah berbasis etnosains tersebut sangat membantu siswa untuk merespon dan cepat memahami materi dengan baik.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 14 Seluma, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas penggunaan produk masker wajah berbasis etnosains sebagai media ajar terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi dengan dibuktikan dari hasil pengujian uji "t" diperoleh thitung = 0,662 sedangkan ttabel df 25 pada taraf signifikan 5% yaitu 0,396. Dengan demikian thitung > ttabel (0,662 > 0,396) yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat perbedaan antara penggunaan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains dengan tanpa menggunakan media ajar produk masker wajah berbasis etnosains atau metode ceramah terhadap hasil belajar kelas VIII A di SMP N 14 Seluma. Hal ini terbukti penggunaan produk masker wajah sebagai media ajar telah meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa juga lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPA posttest kelas VIII A lebih tinggi dibandingkan kelas VIII B yaitu posttest 85,12 > pretest 67,16.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran sebagai berikut : Bagi peneliti yang akan datang diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

REFERENCES

- A Machin, 'Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter Dan Konservasi Pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan' , *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3.1 (2014), 28-35.
- A Wahab Jufri and others, 'Peningkatan Kompetensi Guru IPA Kota Mataram Dalam Mefasilitasi Penguasaan Keterampilan Abad Ke 21 Siswa SMP', *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 1.1 (2018), 1-6.
- Ahmad Khoiri and Widha Sunarno, 'Pendekatan Etnosains Dalam Tinjauan Filsafat' ,*Spekta : Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 4.2 (2018), 145.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Pt Rineka Cipta.
- Ary Yanuarti and A. Sobandi, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 11.
- Berkebutuhan Khusus, 'Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Berkebutuhan Khusus', *Journal Of Education And Instruction*, 4 (2016), 1–23.
- Bobi Erno Rusadi. 2019. Analisis Learning and Inovation Skill Mahasiswa PAI Melalui Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*. Vol. 10 (2).
- D Paradilla, N Hidayah, and D Atmanto, 'Bedak Dingin Campuran Tepung Beras Dan Kunyit Sebagai Pengurangan Jerawat Pada Kulit Wajah' ,*Jurnal*, 3 November (2020), 161-69.
- Dhestha Hazilla Aliputri, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2.1A (2018), 70–

- 77.
- Edang Komara, 'Penguatan Pendidikan Karakter Dan Pembelajaran Abad 21', Sipatahoenan: *South-East Journal For Youth, Sports & Health Education*, 4.1 (2018), 17-26.
- Euis Ismayati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model CAI Sebagai Upaya Memperbaiki Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fisika Optik', *Innovation of Vocational Technology Education*, 7.1 (2017), 13–28.
- Euis Ismayati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model CAI Sebagai Upaya Memperbaiki Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fisika Optik', *Innovation Of Vocation Technology Education*, 7.1 (2017), 23-27.
- Ghery Priscylio, 'Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Rotasi', *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4.1 (2019), 65–73.
- Malfi Arip and Hijrawatil Aswat, 'Media Pop Book Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2021), 216-68.
- Malfia Arip and Hijrawatil Aswat, 'Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2021), 261–68.
- Meningkatkan Hasil and others, 'Pengembangan Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif', *Journal of Innovative Science Education*, 6.1 (2017), 116–28.
- Mufattihah; Puspitorini Yuliansari Arita, 'Proses Pembuatan Masker Bunga Rosella Dan Tepung Beras Sebagai Pencerahan Kulit Wajah', *Jurnal Tata Rias*, 09.Vol 9, No 2 (2020) (2020), 367–76.
- Niken Purnama Sari, Suhirman Suhirman, and Ahmad Walid, 'Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Untuk Menanamkan Jiwa Konservasi Siswa Kelas VII SMP', *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5.2 (2020), 63–74.
- Prodi Pendidikan, Tara Rias, and Fakultas Periwisatan, 'Penelitian Ini Bertujuan Untuk 1) Menganalisis Cara Pembuatan Masker Daun Jambu Biji Dengan Penambahan Tepung Beras Untuk Perawatan Kulit Wajah Berjerawat , 2) Menganalisis Kandungan Vitamin C Dan Flavonoid Pada Masker Daun Jambu Biji , 3) Menganalisis', 3.1 (2021), 9–16.
- Ratnawaty Mamin and rifda nur hikmawati Arif, 'Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah IPA Sekolah', *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 2018, 348–52.
- Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, 'Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 23–27.
- Rumin Husain. 2021. Menghadapi Era abad 21 Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi*. Vol.5 (1).
- Sri Khanifah and others, 'Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Unnes Journal of Biology Education*. *J.Biol.Educ. Unnes Journal of Biology Education*, 1.11 (2012), 66–73.
- Sudi Dul Aji, 'Etnosains Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kerja Ilmiah Siswa', *Jurnal Imliah*, 1.1 (2017), 7–11.
- Sugiyono. 2001. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta : Bumi Perkasa.
- Sugiyono.2016. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. Statistik Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Tamariska Febri Kristiana and Elvira Hoesein Radia, 'Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 818–26.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TATAP MUKA PADA ERA PANDEMI COVID-19

Putri Oktaria

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

* E-mail: poktaria1@gmail.com

Abstrak

Masalah pada penelitian merupakan belum adanya kesiapan siswa kelas V didalam mengelola penjemputan dari dekat dan pribadi selama masa pandemi virus corona di SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya Kabupaten Tulang Bawang. Penelitian ini berencana memutuskan status belajar mahasiswa dengan pembelajaran jarak dekat dan personal di masa pandemi virus corona. Strategi pemeriksaan ini adalah jenis *expost facto* dari hubungan kedua item individual. Tes digunakan yaitu 48 peserta didik kelas VA dan VB, sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan kuesioner jenis *skala likert* dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kesiapan peserta didik dengan Pembelajaran Tatap Muka peserta didik kelas V SD N 01 Bawang Sakti Jaya, Kabupaten Tulang Bawang, ditunjukkan dengan hasil dari penghitungan korelasi product moment yaitu 0,587, jika dilihat dari tabel interval koefisien berarti terdapat hubungan yang sedang.

Kata Kunci: Covid-19, Kesiapan Peserta Didik, Pembelajaran Tatap Muka.

Abstract

*The problem with the research is that there is no readiness for fifth grade students in managing pick-ups up close and personal during the corona virus pandemic at SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Tulang Bawang Regency. This study plans to decide the status of student learning by close and personal learning during the corona virus pandemic. This checking strategy is an *expost facto* type of relationship between the two individual items. The test used was 48 students in class VA and VB, the sample was determined by *purposive sampling*. Data were collected by using a *Likert scale type questionnaire* and documentation. The results of this study are that there is a significant relationship between student readiness and face-to-face learning for fifth grade students at SD N 01 Bawang Sakti Jaya, Tulang Bawang Regency, as indicated by the results of calculating the product moment correlation, which is 0.587, when viewed from the coefficient interval table, it means that there are moderate relationship.*

Keywords : covid-19, face to face learning, student readiness.

PENDAHULUAN

Belajar (Ainurrahman, 2013: 36) adalah suatu proses kemajuan yang terjadi pada individu setelah melakukan latihan belajar, dimana latihan ini dilaksanakan oleh seseorang dimana mengetahui ataupun bertujuan didalam pengalaman yang berkembang. Pengalaman yang berkembang kini banyak terjadi berubah, ini karena episode Covid-19. Covid adalah satu lagi jenis Covid yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019, diberi nama Coronavirus disorder 2019 yang dikontrak sebagai Covid-19 (Science, 2020: 19). Sejak

terungkapnya Covid-19, telah menyebar luas hingga menjadikan pandemi secara keseluruhan yang bertahan hingga saat ini. Salah satu dampak dari pandemi penyakit Corona 2020 adalah persiapan secara menyeluruh, yang telah memprovokasi penutupan sekolah Islam, madrasah, universitas, dan sekolah live-in yang jauh jangkauannya.

Terkait pergantian peristiwa Dengan demikian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pun mengakui teknik tersebut sebagai penunjang dalam pengawasan penyakit di tingkat unit persiapan

(Kemendikbud, 2020). Mempertimbangkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang standar penyelesaian mudik di masa krisis Covid-19, serta Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang menegaskan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 15 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Diklat Selama Krisis COVID-19 (Kemendikbud, 2020). Eksekusi gain from home merupakan prosedur yang dilakukan oleh open expert dalam mengatasi masa pandemi di ranah persiapan.

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sejak 4 Maret 2020 juga telah mengusulkan pemanfaatan pembelajaran jarak jauh dan membuka tahapan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan instruktur untuk menjangkau siswa dari jarak jauh dan memecahkan masalah pembelajaran (UNESCO, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh dipandang sangat menarik dan bermanfaat dalam pengalaman instruktif sehingga pengalaman instruktif tetap berjalan selama pandemi COVID-19. Pembelajaran jarak jauh yakni pengalaman dimana berkembang di mana tak ada kontak langsung dan pribadi antara pendidik dan siswa. Korespondensi terjadi dalam dua judul yang dihubungkan oleh media seperti PC, TV, radio, telepon, web, video, dll.

Lebih lanjut (Munir, 2019: 44). Pembelajaran jarak jauh diselesaikan untuk mengalahkan rintangan jarak, tempat, waktu di melakukan pengalaman pendidikan. Dengan cara ini, perolehan jarak memiliki kualitas atau atribut yang unik dalam kaitannya dengan sistem persekolahan jarak dekat dan pribadi reguler. Pemisahan pendidik dan siswa karena rumah siswa yang jauh dari yayasan pendidikan, atau karena lokasi rumah yang dekat dengan lembaga instruktif namun belum memiliki pilihan untuk mengambil bagian dalam pembelajaran langsung berhasil. Untuk mengatasi batasan non-up close dan personal distance recognition, pembelajaran jarak jauh dilengkapi dengan pemanfaatan media seperti Android dan PC yang memungkinkan komunikasi antar pengajar serta siswa.

Namun ketika *covid-19* ini berlangsung ternyata dengan melalui study daring atau pembelajaran jarak jauh membuat banyak peristiwa perubahan yang berbeda dalam siswa dalam pengalaman yang berkembang, seiring berjalannya waktu dan mengurangnya pasien yang terpapar virus covid-19 akhirnya pemerintah memberikan izin untuk seolah melakukan kembali kegiatan pembelajaran tatap muka, namun perlu diperhatikan kembali kegiatan pembelajaran tatap muka ini perlu adanya kesiapan dari segala aspek, yaitu dari pendidik maupun peserta didik.

Dari hasil pemeriksaan dasar yang diarahkan oleh para ilmuwan di SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang, banyak sekali peserta didik yang belum memiliki kesiapan dalam melakukan proses pembelajaran terlihat pada data nilai yang di ambil oleh peneliti, dimana peneliti mewawancarai guru kelas V menyadari bahwa terdapat beberapa permasalahan dari dampak belum adanya kesiapan peserta didik di SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya dalam melakukan pembelajaran tatap muka yang mengakibatkan rendahnya otoritas hasil belajar siswa.

Selanjutnya adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya Kecamatan Banjar Baru Kabupaten Tulang Bawang yang disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Ketuntasan Peserta Didik pada MID Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kabupaten Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Mata Pelajaran		Kelas			
		VA	Persentase (%)	VB	Persentase (%)
PPKn	T	12	50	10	73,68
	TT	12	50	14	26,32
B. Indo.	T	14	41,67	8	57,89
	TT	10	58,33	11	42,11
IPA	T	8	66,67	7	63,16

	TT	16	33,33	12	36,84
IPS	T	10	41,67	14	73,68
	TT	14	58,33	5	26,32
SBDP	T	16	66,67	13	68,42
	TT	8	33,33	6	31,58
Jumlah		24	100 %	24	100 %

(Sumber: Dokumentasi dari guru kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kabupaten Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2021/2022)

Ket.

T = Tuntas

TT = Tak Tuntas

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD 01 Bawang Sakti Jaya, Kabupaten Tulang Bawang tergolong rendah dilihat dari persentase nilai ketuntasan, Bisa dilihat dari tabel 1 menunjukkan bahwa belum adanya kesiapan dari diri peserta dalam pembelajaran tatap muka, dat nilai tersebut menjelaskan peserta didik masih perlu untuk beradaptasi kembali dengan Pembelajaran Tatap Muka.

Namun tidak hanya merujuk pada hasil belajar siswa yang terdampak dari pandemi ini, Kesiapan peserta didik juga harus dilihat pada saat mereka harus mematuhi protokol kesehatan misalnya memakai masker, menggunakan cairan antiseptik, serta menjaga jarak antar peserta didik, tidak hanya itu Kesiapan peserta didik pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti peserta didik dalam menghadapi pembelajaran masih tergolong belum siap, misalnya pada kesiapan psikis peserta didik, masih banyak peserta didik yang belum terbiasa memakai masker, mencuci tangan, serta selalu diminta untuk menggunakan cairan antiseptik, peserta didik juga belum terbiasa atau kaku akan adanya pembelajaran tatap dikarenakan selama 2 tahun menjalankan pembelajaran jarak jauh, Namun tidak hanya merujuk pada peserta didik Kesiapan Sekolah, Kepala sekolah serta Pendidik dalam pembelajaran tatap muka juga harus diperhatikan, Bagaimana cara mereka untuk memberikan penguatan positif kepada

peserta didik. Oleh karena itu, analis tertarik untuk mengarahkan pemeriksaan di SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang untuk meneliti mengetahui lebih lanjut bagaimana "Hubungan kesiapan peserta didik kelas v dalam menghadapi pembelajaran tatap muka pada era pandemi covid-19 di sd negeri 01 bawang sakti jaya"

METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan sasaran pemeriksaan, penelitian ini menggunakan metode penyelidikan kuantitatif. Menurut Noor (2011: 38), penyelidikan kuantitatif adalah strategi untuk menguji spekulasi tertentu dengan memeriksa hubungan antar faktor. Variabel ini dievaluasi (sebagian besar dengan instrumen penelitian) sehingga informasi yang terdiri dari angka-angka dapat diisolasi mengingat kerangka yang dapat diukur.

Penilaian semacam ini terkait dengan poin kedua dengan *expost facto*, penyelidikan ini dilakukan sambil masih memantau hubungan antara situasi dengan siswa kelas V dan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) selama pandemi Covid-19. Arikunto (2013: 166) menyatakan bahwa penelitian asosiasi adalah survei yang dipandu oleh peneliti untuk memilih tingkat hubungan antara tidak kurang dari dua elemen, tanpa membuat perubahan, penambahan atau kontrol terhadap data saat ini.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penilaian ini ditujukan kepada SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang. Klarifikasi peneliti yang mendorong penjelajahan di sekolah tersebut dengan penjelasan bahwa para ilmuwan diharapkan dapat melihat lebih jauh pengaturan siswa dalam melakukan pertemuan pembelajaran jarak dekat selama pandemi infeksi Corona-19 seperti ini.

2. Waktu Penelitian

Eksplorasi ini selesai pada semester gasal

2021/2022 sampai akhir eksplorasi.

Populasi Penelitian

Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya Kecamatan Banjar Baru Kabupaten Tulang Bawang Tahun Ajaran 2021/2022 dengan jumlah 48 peserta didik.

Sampel Penelitian

Sampel adalah gambaran dari populasi atau yang mewakili populasi keseluruhan. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu secara tidak random dilakukan dengan teknik *purpose sampling*, yaitu melalui pertimbangan-pertimbangan sesuai dengan tujuan penelitian.

Jumlah keseluruhan populasi kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya Kecamatan Banjar Baru Kabupaten Tulang Bawang adalah 44 peserta didik. Sampel yang digunakan yaitu dengan *purpose sampling*. Dalam penelitian ini sampel yang diambil yaitu kelas VA dan VB, karena peserta didik pada kelas VA dan VB memiliki Kesiapan dalam proses Pembelajaran Tatap Muka yang tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari keaktifan, hasil nilai belajar, serta kepatuhan mereka terhadap protokol kesehatan peserta didik dikelas. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui Hubungan kesiapan peserta didik kelas v dalam menghadapi pembelajaran tatap muka pada era pandemi *covid-19* di SD Negeri 01 bawang sakti jaya, Maka dari itu dipilihlah kelas V SD Negeri 01 Bawang Sakti Jaya, Kabupaten Tulang Bawang dengan tujuan mengetahui hubungan Kesiapan peserta didik dengan Proses Pembelajaran Tatap Muka pada kelas tersebut.

Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB yaitu berjumlah 44 orang peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan Kesiapan Peserta Didik dengan Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka didik kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil jawaban angket peserta didik yang rendah serta dilihat dari nilai

MID Semester Genap peserta didik yang rendah pula. Peserta didik yang memiliki kesiapan terhadap suatu pembelajaran maka akan memberikan perhatian lebih terhadap pembelajaran tersebut sehingga hasil belajarnya pun tinggi serta terciptanya Pembelajaran Tatap muka yang berjalan dengan baik. Hal ini terjadi karena kesiapan belajar peserta didik timbul saat peserta didik merasa bahwa pembelajaran yang akan dipelajari tersebut memberikan makna untuknya sehingga pembelajaran yang didapat akan mencapai sesuai tujuan pembelajaran tatap muka di era pandemi *covid-19*.

Sesuai dengan Menurut Slameto (2010:113) yang mengungkapkan bahwa: Status belajar adalah keadaan umum seseorang yang mempersiapkan dirinya untuk menjawab/membalas dengan tujuan tertentu dalam pikirannya terhadap suatu keadaan. Perubahan kondisi sekaligus akan membuat perbedaan atau kecenderungan untuk menjawab, sedangkan menurut Thorndike yang dikutip dalam Slameto (2010:114) status merupakan hal yang esensial untuk menghasilkan pembelajaran.

Senada dengan menurut Hamalik (2003:41) menyatakan bahwa persiapan adalah kondisi limit yang ada pada siswa sebanding dengan tujuan pendidikan yang eksplisit. Selanjutnya Menurut Djamarah (2002:35) menyatakan bahwa status belajar adalah keadaan diri yang telah diatur untuk melakukan gerakan. Selain itu juga Menurut Thorndike yang dikutip dalam Slameto (2010: 114), ia memulai beberapa pemikiran penting yang berkaitan dengan hukum pengambilan, termasuk hukum persiapan. Dalam hukum status ini, semakin siap suatu bentuk kehidupan untuk mendapatkan penyesuaian perilaku, pelaksanaan perilaku akan mendorong pemenuhan individu dengan tujuan bahwa afiliasi akan lebih sering diperkuat. Jadi, semakin siap seseorang untuk mengakui atau menindaklanjuti sesuatu, semakin baik hasilnya akan mendorong perasaan puas. Sebagai pedoman utama hipotesis koneksionisme adalah bahwa belajar adalah gerakan untuk membingkai afiliasi (asosiasi) antara lima fakultas dan kecenderungan untuk bertindak. Masalah utama, hukum persiapan adalah

bahwa jika ada kecenderungan untuk bertindak dan seseorang mewujudkannya, dia akan merasa puas. Dengan demikian dia tidak akan melakukan langkah lain; Masalah berikutnya, jika ada kecenderungan untuk bertindak, namun tidak mewujudkannya, maka muncullah rasa kecewa. Selanjutnya dia akan melakukan berbagai gerakan untuk mengurangi atau menghilangkan kekecewaannya; Masalah ketiga, ketika tidak ada kecenderungan untuk bertindak kecuali ada kebutuhan untuk menyelesaikannya, maka pada saat itulah kekecewaan muncul. Karenanya dia akan melakukan berbagai gerakan untuk mengurangi atau menghapus kekecewaannya.

Secara keseluruhan, cenderung dianggap bahwa dengan asumsi seseorang siap untuk menindaklanjuti dengan sesuatu dan dia mewujudkannya, maka kepuasan yang dia dapatkan. Juga, sebaliknya, yang membuatnya mencapai sesuatu yang berbeda untuk mencari pemenuhan. Bagaimanapun, jika seseorang tidak siap untuk melakukannya sesuatu dan dia menuntut untuk mewujudkannya, maka kesalahannya adalah akan muncul. Jadi hukum persiapan ini menyatakan bahwa seorang siswa atau anak-anak akan menemukan kesederhanaan dan pemenuhan atau hasil dalam pengalaman pendidikan ketika dia dalam kondisi siap untuk mendapatkan reaksi atau di sisi lain perasaan tentang siklus.

Peserta didik sebagai pelaku pencari pengetahuan memerlukan seseorang yang membantunya dalam melaksanakan tugasnya sebagai manusia. Pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena ia mendidik dari tidak bisa menjadi bisa. Pendidik mentransferkan ilmu, pengetahuan, serta keterampilan atau kemahiran kepada peserta didik. Pendidik yang kreatif dan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan kesiapan belajar peserta didik. Tetapi pada kenyataannya di lapangan, pendidik tidak menggunakan model dan metode pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh terhadap pembelajaran tatap muka. Sejalan dengan Oemar Hamalik (2019 : 204) mencirikan siswa sebagai bagian informasi dalam sistem sekolah, yang kemudian ditangani dalam siklus pembelajaran, sehingga

menjadi individu yang berkualitas sesuai dengan tujuan diklat Nasional, sedangkan menurut Abu Ahmadi (2019: 205) siswa adalah manusia. tokoh sebagai orang/orang (seluruh individu). . Orang-orang dicirikan "orang seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri".

Kemudian Menurut Hasbullah (2019 : 207) berpendapat bahwa siswa sebagai siswa adalah salah satu sumber data yang menentukan kemajuan sistem pelatihan tanpa siswa, sebenarnya tidak akan ada siklus pengajaran. Penjelasannya karena para siswa membutuhkannya mendidik dan bukan pendidik, pengajar hanya berusaha menjawab permasalahan yang ada pada siswa. Dilihat dari definisi di atas, dapat dikatakan bahwa mahasiswa adalah individu/orang yang mendapatkan administrasi edukatif sesuai karunia, minat, dan kapasitas untuk berkembang dan tumbuh secara tepat juga, memiliki kepuasan dalam mendapatkan ilustrasi yang diberikan oleh instruktur.

Sejak terungkapnya Coronavirus, telah menyebar luas membuat pandemi keseluruhan yang bertahan sampai sekarang. Salah satu dampak dari pandemi kontaminasi Corona 2020 adalah persiapan menyeluruh, menghasut musnahnya madrasah, madrasah, universitas, dan sekolah komprehensif. Sejalan dengan Menurut Rustaman (2013 : 461) Pengalaman yang berkembang adalah siklus di mana ada latihan kolaborasi antara siswa pendidik dan korespondensi proporsional yang terjadi dalam situasi instruktif untuk mencapai tujuan pembelajaran). Dalam pengalaman yang berkembang, pendidik dan siswa adalah dua bagian yang tidak dapat dipisahkan. Di antara dua bagian ini, biasanya hubungan yang kuat harus diletakkan sehingga hasil belajar siswa dapat dicapai secara ideal. Sedangkan Menurut pendapat Bafadal (2015 : 11), pembelajaran dapat diartikan sebagai "pekerjaan apa pun atau mendidik dan mengembangkan pengalaman untuk membuat pengajaran dan pengalaman pendidikan yang sukses dan efektif". Sejalan dengan itu,

Jogiyanto (2017:12) juga berpendapat bahwa belajar dapat dicirikan sebagai siklus di mana suatu tindakan dimulai atau berubah melalui respons terhadap keadaan yang dialami dan kualitas penyesuaian gerakan tidak dapat dipahami. mengingat kecenderungan tanggapan pertama, perkembangan atau perubahan yang tidak kekal.

Berdasarkan menurut penilaian para ahli di atas, cenderung beralasan bahwa pembelajaran dekat dan pribadi adalah serangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu pengalaman pendidikan siswa secara tatap muka, mengingat kesempatan luar yang berperan dalam pengalaman pendidikan antara guru dan siswa. Dengan pembelajaran mata ke mata selama pandemi COVID-19, penting untuk merencanakan siswa dalam pengalaman yang berkembang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dekat dan pribadi sesuai dengan konvensi kesehatan. Mengingat konsekuensi dari estimasi dan pemeriksaan informasi, sangat mungkin ditutup bahwa ada hubungan kritis antara status pelajar dengan pembelajaran tatap muka pada siswa kelas V SD.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kesiapan peserta didik dengan Pembelajaran Tatap Muka kelas V Sekolah Dasar maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kesiapan peserta didik dengan Pembelajaran Tatap Muka kelas V Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai dari penghitungan korelasi *product moment* yaitu 0,587, jika dilihat dari tabel interval koefisien berarti terdapat hubungan yang sedang antara minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar, maka tolak H_0 dan H_a diterima. Hasil signifikansi t hitung = $4,9172 > t_{tabel} = 2,013$ berarti signifikan, maka terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Cahyani aditya, Diah Listiana lin, Putri Sari. 2020. Jurnal: motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19". *Jurnal pendidikan islam*, Volume.3 No. 01
- Fatimah, Siti. 2016. *Minat dan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 03 Banda Aceh (Skripsi)*. Universitas Syiah Kuala, Aceh.
- Kasmadi dan Sunariah, Nia Siti.2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Kencana, Jakarta.
- Wardiana, I Putu Arya, dkk. 2014. Hubungan antara *Adversity Quotient (AQ)* dan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD di Kelurahan Pedungan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.

PELAKSANAAN PENILAIAN PEMBELAJARAN *DARING* DI SEKOLAH DASAR

Rahma Sukmawati¹, Riswandi², Ujang Efendi³, dan Herpratiwi⁴

^{1,2} Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Lampung

^{*} E-mail: rahmasukmawatii@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan penilaian pembelajaran daring oleh pendidik kelas IV. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini meliputi ketua pengembang kurikulum, pendidik, peserta didik, dan orang tua. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Fokus dalam penelitian ini adalah studi deskriptif pelaksanaan penilaian pembelajaran daring oleh pendidik kelas IV SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu perencanaan penilaian pembelajaran daring oleh pendidik kelas IV belum terlihat dalam perancangan bentuk dan teknik penilaian. Pelaksanaan penilaian kompetensi pengetahuan berasal dari penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester yang menggunakan teknik tes tertulis dan penugasan dalam bentuk soal pilihan ganda dan uraian. Pelaksanaan kompetensi keterampilan menggunakan teknik penilaian praktik dan produk. Pengolahan nilai kompetensi pengetahuan menggunakan pembobotan PH 50%: PTS 25%: PAS 25%, sedangkan kompetensi keterampilan menggunakan nilai rata-rata atau nilai optimum, untuk predikat dan deskripsi rapor di sekolah berdasarkan KKM satuan pendidikan, kegiatan remedial dan pengayaan masih belum terlaksana.

Kata kunci: keterampilan, pembelajaran daring, pengetahuan, penilaian.

Abstract

The research aims to explain the implementation assessment of used online learning by teacher to the fourth-grade students of SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. The research method is a qualitative research type. Research data collecting is using interviews, observation, and documentation. The data sources of this research include curriculum developers, educators, students, and parents. The analytical technique used is descriptive qualitative. The validity of the data is used technical triangulation and source triangulation. The focus of this research is a descriptive study of assessment of online learning by teacher to the fourth-grade students of SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. The results obtained are the implementation assessment of online learning activities by grade IV educators from the assessment plan that has not been seen in the design of forms and techniques, the implementation of knowledge expectations from daily assessment, middle assessment, and post assessment, using written test techniques and assignments in the form of choice questions and explanations. Implementation of skills competency using practice and product assessment techniques. Processing the value of knowledge using weighting PH 50%: PTS 25%: PAS 25%, while skill competency uses the average value or optimal value, for predicate and description of report cards in schools based on KKM education units, improvement and enrichment activities are still not implemented.

Keywords: assessment, online learning, knowledge, skills

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini melatih peserta didik untuk menumbuhkan keberanian dalam dirinya, lebih dituntut untuk berpikir kreatif, inovatif, serta cepat tanggap juga memasukan unsur-unsur kehidupan

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta unsur keagamaan untuk membentuk karakter peserta didik yang berkarakter. Sesuai juga dengan permendikbud No.21 tahun 2016 tentang standar isi semakin tinggi tingkat kompetensi, semakin kompleks intensitas pengalaman belajar peserta didik dan proses pembelajaran serta evaluasi.

Proses pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah yaitu dengan tatap muka. Menurut Anggrawan, A (2019: 340) “pembelajaran tatap muka merupakan pembelajaran yang mengharuskan kehadiran secara fisik seseorang dan terlibat dalam komunikasi verbal spontan pada lingkungan fisik permanen yang akan menimbulkan interaksi yang bermakna”. Namun pembelajaran tatap muka harus dihentikan untuk sementara karena adanya virus Covid-19 dan beralih ke pembelajaran daring.

Darurat Virus Covid-19 ini berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik juga akan berpengaruh pada penilaian yang dilakukan pendidik sesuai dengan pendapat Rigianti (2020: 300), teknik penilaian yang guru dilakukan mendadak mengalami perubahan karena pembelajaran daring. Masalah yang dihadapi pendidik dalam melakukan penilaian di masa pandemi ini adalah mengukur tingkat pemahaman peserta didik, proses belajar peserta didik dan perkembangan sikap peserta didik. Karena pendidik tidak dapat melakukan pengamatan langsung seperti belajar mengajar yang ada di sekolah. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik, mulai dari sebelum pembelajaran, proses pembelajaran dan akhir pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet untuk melakukan penilaian dan evaluasi hasil belajar secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik Ibu Dian, S.Pd. pembelajaran daring untuk kelas IV dilaksanakan pukul 08.00 sampai pukul 12.00, dari hasil wawancara yang diperoleh pendidik merasa kesulitan saat pembelajaran daring mulai dari pemberian materi yang kurang maksimal dalam hal penyampaian karena jam pelajaran yang berkurang hingga penilaian yang harus disesuaikan. Hal itu pun berpengaruh dalam proses penilaian peserta didik dalam pembelajaran daring pendidik lebih berfokus pada penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik, tidak begitu berfokus pada penilaian sikap. Penilaian di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dilakukan tanpa membatasi bentuk penilaian dari masing-masing pendidik.

Pendidik diberikan kebebasan oleh sekolah untuk melakukan penilaian sesuai dengan teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu pendidik memiliki langkah dalam melaksanakan penilaian yaitu dengan perencanaan penilaian, pelaksanaan penilaian dan pengolahan penilaian pembelajaran daring, sehingga dapat menggambarkan pelaksanaan penilaian pembelajaran daring yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian mengenai “pelaksanaan penilaian pembelajaran daring peserta didik kelas IV oleh pendidik di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan”. Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan pelaksanaan penilaian pembelajaran daring peserta didik kelas IV oleh pendidik di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian menggunakan metode deskriptif. Sugiyono (2017: 15) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data”. Sumber data dalam penelitian ini adalah ketua pengembang kurikulum, pendidik sebanyak 3 orang, peserta didik sebanyak 3 orang, dan 3 orangtua peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: (1) Observasi; (2) Wawancara; dan (3) Dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang memiliki empat tahap yaitu; (1) Pengumpulan data; (2) Reduksi data; (3) Penyajian data; dan (4) Verifikasi/ penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu; (1) Observasi; (2) Wawancara; dan (3) Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Berdasarkan hasil paparan data penelitian terdapat beberapa penilaian kompetensi pengetahuan di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam melaksanakan proses penilaian pembelajaran daring diawali dengan perencanaan penilaian pengetahuan yang dilakukan oleh Kelompok Kerja Guru (KKG) sekolah saat libur akhir semester. KKG sekolah sendiri terdiri dari guru-guru SD N 1 Pringsewu Selatan. Pendidik dalam perencanaan penilaian pengetahuan menyiapkan beberapa hal yaitu pembuat program tahunan, program semester, pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian.

Program tahunan dibuat dengan pendidik melihat jumlah tema dan subtemanya setelah itu menghitung jumlah minggu belajar efektif dalam satu tahun dan bagi waktu minggu belajar efektif kedalam subtema. Kemudian untuk program semester perlu melihat kalender pendidikan, hari-hari libur, permulaan tahun pelajaran, minggu pembelajaran efektif, dan waktu pembelajaran efektif, menghitung jumlah hari belajar efektif dan jam belajar efektif setiap bulan dan semester dalam satu tahun, dan bagi waktu yang disediakan untuk suatu sub tema dan mempertimbangkan waktu untuk ulangan.

Saat penentuan KKM juga dilakukan sebelum mulai tahun ajaran baru yang terlibat didalamnya yaitu kepala sekolah, guru didampingi oleh pengawas sekolah, dalam menentukan KKM perlu memperhatikan karakteristik peserta didik (intake), karakteristik muatan/mata pelajaran (kompleksitas), dan kondisi satuan pendidikan (pendidik dan daya dukung) kemudian untuk menentukan KKM satuan pendidikan yang diperoleh dari KKM mata pelajaran yang paling kecil. Perancangan instrumen dan teknik penilaian berdasarkan pengembangan silabus berpatokan dengan KD sebagai pertimbangan dalam memilih dan menentukan instrumen dan teknik penilaian apa yang tepat.

Pelaksanaan penilaian pendidik menggunakan Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Pendidik menggunakan tes tertulis dan penugasan dalam penilaian peserta didik dengan bentuk instrumen pilihan ganda dan essay. Pendidik memberikan soal PH menggunakan *google form* dengan bentuk pilihan ganda namun ada juga yang memberikan melalui *Whatsapp*, pendidik bebas memberikan soal melalui aplikasi atau media apasaja asal tetap penilaian mengacu pada tujuan KD yang ingin dinilai.

SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam pengolahan nilai menggunakan aplikasi yang dibuat oleh sekolah, hasil penilaian pengetahuan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan angka (bilangan bulat skala 0-100), predikat, dan deskripsi. Deskripsi berupa kalimat positif terkait capaian kemampuan peserta didik dalam setiap muatan pelajaran yang mengacu pada setiap KD. Peserta didik yang mendapatkan hasil nilai suatu KD dibawah KKM KD maka perlu dilakukan remedial. Penghitungan nilai akhir (NA) untuk setiap KD dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan penilaian yang dilakukan dan pembobotan. Nilai tersebut diperoleh dari kegiatan ulangan harian dan tugas yang disebut nilai harian. Kemudian nilai Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester. Bobot penilaian di SD N 1 Pringsewu Selatan PH 50%: PTS 25%: PAS 25%, Predikat dan deskripsi rapor di sekolah berdasarkan KKM satuan pendidikan, untuk menuliskan deskripsi rapor, dimulai dari menganalisis capaian nilai KD tertinggi dan terendah.

2. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Keterampilan

Berdasarkan hasil paparan data penelitian terdapat beberapa penilaian kompetensi keterampilan di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam melaksanakan proses penilaian pembelajaran daring pada penilaian keterampilan diawali perencanaan penilaian yang dilakukan oleh Kelompok Kerja Guru (KKG) sekolah saat libur akhir semester. Pendidik dalam perencanaan penilaian keterampilan menyiapkan beberapa hal yaitu

pembuat program tahunan, program semester, pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian.

Program tahunan dibuat dengan pendidik melihat jumlah tema dan subtemanya terus hitung jumlah minggu belajar efektif dalam satu tahun dan bagi waktu minggu belajar efektif kedalam subtema. Kemudian untuk program semester perlu melihat kalender pendidikan, hari-hari libur, permulaan tahun pelajaran, minggu pembelajaran efektif, dan waktu pembelajaran efektif, menghitung jumlah hari belajar efektif dan jam belajar efektif setiap bulan dan semester dalam satu tahun, dan bagi waktu yang disediakan untuk suatu sub tema dan mempertimbangkan waktu untuk ulangan.

Saat penentuan KKM juga dilakukan sebelum mulai tahun ajaran baru yang terlibat didalamnya yaitu kepala sekolah, guru didampingi oleh pengawas sekolah, dalam menentukan KKM perlu memperhatikan karakteristik peserta didik (intake), karakteristik muatan/mata pelajaran (kompleksitas), dan kondisi satuan pendidikan (pendidik dan daya dukung) kemudian untuk menentukan KKM satuan pendidikan yang diperoleh dari KKM mata pelajaran yang paling kecil. Perancangan instrumen dan teknik penilaian berdasarkan pengembangan silabus berpatokan dengan KD sebagai pertimbangan dalam memilih dan menentukan instrumen dan teknik penilaian apa yang tepat.

Pelaksanaan penilaian keterampilan pendidik menggunakan penilaian praktik dan penilaian produk tidak menggunakan portofolio. Pendidik menilai kompetensi keterampilan dari hasil foto/video produk yang dikirimkan dari WA peserta didik. Selain itu peserta didik juga mengirimkan demonstrasi unjuk kerja praktik yang telah ditugaskan oleh pendidik. Penilaian praktik yang dilakukan peserta didik berupa menghafal perkalian sedangkan penilaian produk berupa foto/video membuat kolase dari bahan-bahan alam, gambar bagian dari hewan. Pelaksanaan penilaian keterampilan pendidik tidak menggunakan rubrik namun sudah memiliki patokan sendiri dalam penilaian baik kinerja praktik maupun produk.

SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam pengolahan nilai menggunakan aplikasi yang dibuat oleh sekolah. Nilai keterampilan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan bilangan bulat pada skala 0 sampai dengan 100 serta dibuatkan deskripsi capaian kemampuan peserta didik. Deskripsi tersebut berupa kalimat positif terkait capaian kemampuan peserta didik dalam setiap muatan pelajaran yang mengacu pada setiap KD pada muatan pelajaran.

Penilaian keterampilan dapat disajikan dalam bentuk nilai rata-rata dan/atau nilai optimum, sedangkan nilai akhir penilaian keterampilan dihitung dari rerata nilai seluruh KD. Nilai optimum diberlakukan apabila penilaian dilakukan terhadap KD pada materi dan teknik penilaian yang sama dan penilaian dilakukan lebih dari satu kali. Peserta didik yang mendapatkan hasil nilai pada suatu KD dibawah KKM KD maka perlu dilakukan remedial. Penentuan rentang predikat menyesuaikan dengan cara penentuan rentang predikat untuk penilaian pengetahuan. Predikat ketercapaian kompetensi ditentukan oleh KKM.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Setelah proses penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti menggali informasi bagaimana pelaksanaan penilaian kompetensi pengetahuan pada pembelajaran daring pada kelas IV di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas menyusun perencanaan pembelajaran berupa program tahunan (prota), program semester (promes), pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian. Penyusunan perencanaan penilaian disusun oleh pendidik dengan tingkat yang sama. Penyusunan perencanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan ini dirancang sebelum kegiatan sekolah aktif tepatnya sewaktu libur tahun ajaran baru. Langkah yang dilakukan guru dalam perencanaan pertama membuat program tahunan untuk memetakan kompetensi inti dan dasar dalam satu tahun pembelajaran. Beberapa hal perlu diperhatikan saat membuat program tahunan yaitu melihat jumlah tema dan subtema kemudian

menghitung waktu minggu belajar efektif. Dari hasil dokumentasi dari pendidik program tahunan buatan pendidik sama dengan panduan penilaian untuk sekolah dasar (SD) pada bagian identitas maupun format isian. Padahal tidak masalah jika pendidik ingin mengembangkan penyusunan program tahunan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kemendikbud (2018:36) bahwa “dalam perkembangan dan pengkajian penyusunan program tahunan, terdapat beragam alternative format program tahunan. Dengan demikian pendidik memiliki kebebasan dalam menentukan format program tahunan.

Setelah program tahunan tersusun maka selanjutnya menyusun promes yaitu program semester yang dilakukan untuk semester ganjil dan semester genap. Dari masing masing promes tersebut akan di-brackdown ke dalam silabus pada setiap tema dan sub tema. Dengan disusunnya silabus itu nanti akan menggambarkan kegiatan apa saja yang akan dicapai dalam setiap pembelajaran. Hasil dokumentasi dari pendidik program tahunan buatan pendidik sama dengan panduan penilaian untuk sekolah dasar (SD) pada bagian identitas maupun format isian. Sama dengan program tahunan, tidak masalah jika pendidik ingin mengembangkan penyusunan program semester. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbud (2018: 38) bahwa “Seperti program tahunan, program semester juga banyak alternatifnya”. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam penyusunan program semester terdapat banyak alternatif yang dapat digunakan oleh guru. Guru dibebaskan untuk menentukan format program semester. Berdasarkan observasi dan dokumentasi oleh pendidik untuk pemetaan KD sudah sesuai untuk format isi namun masih kurang bagian identitas seperti satuan pendidikan, kelas dan tahun ajaran yang tidak dicantumkan.

Berdasarkan Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) terdapat berbagai pertimbangan untuk penetapan KKM antara lain, karakteristik muatan pelajaran (kompleksitas), karakteristik siswa (intake), kondisi satuan pendidikan.

Kompetensi dasar merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam suatu mata pelajaran. Karakteristik mata pelajaran merupakan tingkat kesulitan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Tingkat kesulitan kompetensi dasar dapat dilihat dari tingkat kesulitan kata kerja maupun tingkat kesulitan materi. Untuk ranah kognitif tingkat kesulitan kata kerja dapat menggunakan tingkatan kognitif menurut taksonomi Bloom. Tingkat kesulitan materi dapat diukur melalui jenis materi yang jika diurutkan dari rendah ke tinggi yaitu materi faktual, materi konsep, materi prinsip, dan materi prosedur. Semakin tinggi tingkat kesulitan maka semakin tinggi skor untuk KKM. Karakteristik siswa (intake) merupakan kemampuan rata-rata siswa yang dapat dilihat dari penilaian awal dan nilai rapor sebelumnya. Kondisi satuan pendidikan merupakan sumber daya yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seperti ketersediaan tenaga pendidik serta sarana dan prasarana. Apabila sekolah memiliki sarana prasarana dan guru mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik maka skor untuk KKM tinggi. Sebaliknya apabila sekolah tidak mempunyai sarana prasarana atau guru belum mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik maka skor untuk KKM rendah.

Berdasarkan hasil wawancara mendapatkan bahwa guru dalam melakukan perancangan dan bentuk penilaian ke dalam silabus, namun belum di silabus belum terlihat pendidik melakukan perencanaan teknik dan bentuk penilaian. tidak adanya perencanaan teknik dan bentuk penilaian tentu akan berdampak pada penilaian yang nanti akan guru lakukan. Perencanaan teknik dan bentuk penilaian perlu dibuat agar nantinya kegiatan penilaian dapat dilakukan secara terarah serta hasilnya sesuai dengan kompetensi yang akan dinilai. Perencanaan teknik dan bentuk penilaian yang dibuat akan disesuaikan dengan kompetensi dasar, tema dan subtema setiap mata pelajaran. Selain itu, perencanaan bentuk dan penilaian hendaknya dibuat berdasarkan kemampuan akademis siswa, tingkat kesulitan

indikator dan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arliyanti, Kresnadi, dan Suparjan (2021:6) yang menyatakan bahwa “Sudut pandang yang digunakan dalam penetapan teknik penilaian adalah tingkat kemampuan akademis peserta didik, kompleksitas indikator dan daya dukung pendidik”.

Pelaksanaan penilaian pendidik menggunakan Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Kemudian untuk PH dilaksanakan setelah menyelesaikan pembelajaran satu tema sedangkan PTS dan PAS dilaksanakan setelah menyelesaikan separuh dan seluruh dari jumlah tema per semester, dengan bentuk penilaian tes dan instrumennya pilihan ganda dan uraian. Pendidik juga menggunakan tes tertulis dan penugasan dalam penilaian peserta didik. Pendidik memberikan soal PH menggunakan *google form* dengan mengirimkan *link* melalui *Whatsapp group*, dengan bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, namun terdapat juga pendidik yang memberikan soal uraian dengan jumlah 5 langsung melalui *Whatsapp*, pendidik bebas memberikan soal melalui aplikasi atau media apasaja asalkan tetap penilaian mengacu pada tujuan KD yang ingin dicapai. *Whatsapp* menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran daring mulai dari pemberian soal sampai pengumpulan jawaban melalui *whatsapp*, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rigianti (2020: 299) mengatakan bahwa media pembelajaran yang dapat efektif digunakan dalam pembelajaran dan banyak digunakan dalam pembelajaran daring yaitu *Whatsapp*. Saat pengumpulan pendidik memberikan waktu yang flexible mulai dari sore harinya sampai seminggu sesuai dengan tingkat tugas dan soal yang diberikan. Peserta didik yang lewat dari waktu pengumpulan dapat melakukan konfirmasi kepada pendidik, karena pembelajaran daring supaya memudahkan peserta didiknya.

SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam pengolahan nilai menggunakan aplikasi yang dibuat oleh sekolah, hasil penilaian pengetahuan diolah secara kuantitatif dengan

menggunakan angka (bilangan bulat skala 0-100), predikat, dan deskripsi. Deskripsi berupa kalimat positif terkait capaian kemampuan peserta didik dalam setiap muatan pelajaran yang mengacu pada setiap KD. Apabila peserta didik yang mendapatkan hasil nilai dibawah KKM maka perlu dilakukan remedial, jika diatas KKM dilakukan pengayaan. Menurut Kemendikbud (2018), “Program remedial dilakukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal”. Pemberian remedial memungkinkan siswa memperbaiki hal yang sekiranya belum memenuhi apa yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Dengan pemberian remedial siswa akan memperoleh pemahaman mengenai materi yang belum dikuasai. Penghitungan nilai akhir untuk setiap KD dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan penilaian yang dilakukan. Bobot penilaian di SD N 1 Pringsewu Selatan PH 50%: PTS 25%: PAS 25%, Predikat dan deskripsi rapor di sekolah berdasarkan KKM satuan pendidikan, untuk menuliskan deskripsi rapor, dimulai dari menganalisis capaian nilai KD tertinggi dan terendah. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi belum terlaksana dengan efektifnya remedial dan pengayaan karena guru mengambil nilai remedi dari tugas-tugas yang diberikan sebelumnya. Pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui capaian pembelajaran siswa selama proses pembelajaran pada masa pandemi berlangsung. Hal ini untuk memastikan bahwa siswa secara pengetahuan memiliki kemampuan untuk memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan. Agar orang tua serta siswa dapat mengetahui hasil dari pembelajaran selama satu semester dalam raport anak. Dengan pembagian rapor tersebut diharapkan orang tua dan siswa dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh siswa dalam aspek kognitif.

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada, menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

2. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Keterampilan

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumen yang ada, terlihat bahwa perencanaan penilaian keterampilan sama dengan perencanaan penilaian pengetahuan, seperti menyusun perencanaan pembelajaran berupa program tahunan (prota), program semester (promes), pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian. Penyusunan perencanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan ini dirancang sebelum kegiatan sekolah aktif tepatnya sewaktu libur tahun ajaran baru. Setelah program tahunan tersusun maka selanjutnya menyusun promes yaitu program semester yang dilakukan untuk semester ganjil dan semester genap. Dari masing masing promes tersebut akan dibagi ke dalam silabus pada setiap tema dan sub tema. Dengan disusunnya silabus itu nanti akan menggambarkan kegiatan apa saja yang akan dicapai dalam setiap pembelajaran. Dari hasil dokumentasi dari pendidik program tahunan buatan pendidik sama dengan panduan penilaian untuk sekolah dasar (SD) pada bagian identitas maupun format isian. Sama dengan program tahunan, tidak masalah jika pendidik ingin mengembangkan penyusunan program semester. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbud (2018:38) bahwa "Seperti program tahunan, program semester juga banyak alternatifnya". Hal ini mengindikasikan bahwa dalam penyusunan program semester terdapat banyak alternatif yang dapat digunakan oleh guru. Guru dibebaskan untuk menentukan format program semester. Berdasarkan observasi dan dokumentasi oleh pendidik untuk pemetaan KD sudah sesuai untuk format isi namun masih kurang bagian identitas seperti satuan pendidikan, kelas dan tahun ajaran yang tidak dicantumkan.

Berdasarkan Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) terdapat berbagai pertimbangan untuk penetapan KKM antara lain, karakteristik muatan pelajaran (kompleksitas), karakteristik siswa (intake), kondisi satuan pendidikan. Kompetensi dasar

merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam suatu mata pelajaran. Karakteristik mata pelajaran merupakan tingkat kesulitan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Tingkat kesulitan kompetensi dasar dapat dilihat dari tingkat kesulitan kata kerja maupun tingkat kesulitan materi. Untuk ranah kognitif tingkat kesulitan kata kerja dapat menggunakan tingkatan kognitif menurut taksonomi Bloom. Tingkat kesulitan materi dapat diukur melalui jenis materi yang jika diurutkan dari rendah ke tinggi yaitu materi faktual, materi konsep, materi prinsip, dan materi prosedur. Semakin tinggi tingkat kesulitan maka semakin tinggi skor untuk KKM. Karakteristik siswa (intake) merupakan kemampuan rata-rata siswa yang dapat dilihat dari penilaian awal dan nilai rapor sebelumnya. Kondisi satuan pendidikan merupakan sumber daya yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seperti ketersediaan tenaga pendidik serta sarana dan prasarana. Apabila sekolah memiliki sarana prasarana dan guru mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik maka skor untuk KKM tinggi. Sebaliknya apabila sekolah tidak mempunyai sarana prasarana atau guru belum mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik maka skor untuk KKM rendah.

Berdasarkan hasil wawancara mendapatkan bahwa guru dalam melakukan perancangan dan bentuk penilaian ke dalam silabus, namun belum di silabus belum terlihat pendidik melakukan perencanaan teknik dan bentuk penilaian. tidak adanya perencanaan teknik dan bentuk penilaian tentu akan berdampak pada penilaian yang nanti akan guru lakukan. Perencanaan teknik dan bentuk penilaian perlu dibuat agar nantinya kegiatan penilaian dapat dilakukan secara terarah serta hasilnya sesuai dengan kompetensi yang akan dinilai. Perencanaan teknik dan bentuk penilaian yang dibuat akan disesuaikan dengan kompetensi dasar, tema dan subtema setiap mata pelajaran. Selain itu, perencanaan bentuk dan penilaian hendaknya dibuat berdasarkan kemampuan akademis siswa, tingkat kesulitan indikator dan sarana dan prasarana yang ada

di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arliyanti, Kresnadi, dan Suparjan (2021:6) yang menyatakan bahwa "Sudut pandang yang digunakan dalam penetapan teknik penilaian adalah tingkat kemampuan akademis peserta didik, kompleksitas indikator dan daya dukung pendidik".

Dalam penilaian keterampilan pada daring sangat berpengaruh bagaimana cara guru melakukan penilaian karena keadaan terbatas yang membuat penilaian dibuat menyesuaikan keadaan, penilaian keterampilan hanya dilihat antara lain dengan kinerja praktik dan kinerja produk dengan mengirimkan dalam bentuk foto, video atau laporan. Sebagaimana menurut *Flinders university* Riyana (2019:28) yaitu 1) pembelajaran individu, 2) terstruktur dan sistematis, 3) mengutamakan keaktifan siswa, 4) keterhubungan. Peserta didik mendemonstrasikan sesuai dengan KD yang akan dinilai walau ada peserta didik yang telat dalam mengirimkan tugas, dikarenakan HP dipakai milik orangtuanya. Penilaian diberikan dalam bentuk individu selama pembelajaran daring ini, karena dalam keadaan masih pandemi untuk menghindari adanya cluster penyebaran covid-19 baru.

Namun penilaian keterampilan ini tidak sesuai dengan RPP, dalam dokumen RPP pendidik mencantumkan bahwa menggunakan rubrik sedangkan dalam wawancara dan observasi pendidik mengungkapkan bahwa dalam penilaian daring tidak menggunakan rubrik, namun guru sudah memiliki patokan dalam diri dalam menilai keterampilan atau melihat dari buku guru hanya tidak dibuat administrasinya. Padahal dalam keterampilan rubrik diperlukan agar penilaian lebih dapat objektif sesuai dengan kriteria penilaian yang ingin dinilai.

SD Negeri 1 Pringsewu Selatan dalam pengolahan nilai menggunakan aplikasi yang dibuat oleh sekolah. Nilai keterampilan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan bilangan bulat pada skala 0 sampai dengan 100 serta dibuatkan deskripsi capaian kemampuan peserta didik. Deskripsi tersebut berupa kalimat positif terkait capaian kemampuan peserta didik

dalam setiap muatan pelajaran yang mengacu pada setiap KD pada muatan pelajaran.

Penilaian keterampilan dapat disajikan dalam bentuk nilai rata-rata dan/atau nilai optimum, sedangkan nilai akhir penilaian keterampilan dihitung dari rerata nilai seluruh KD. Nilai optimum diberlakukan apabila penilaian dilakukan terhadap KD pada materi dan teknik penilaian yang sama dan penilaian dilakukan lebih dari satu kali. Peserta didik yang mendapatkan hasil nilai dibawah KKM maka perlu dilakukan remedial. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi belum terlaksana dengan efektifnya remedial dan pengayaan karena guru mengambil nilai remedi dari tugas-tugas yang diberikan sebelumnya. Penentuan rentang predikat menyesuaikan dengan cara penentuan rentang predikat untuk penilaian pengetahuan. Predikat ketercapaian kompetensi ditentukan oleh KKM.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Daring Kelas IV oleh Pendidik di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Pelaksanaan kompetensi pengetahuan diawali dengan menyusun perencanaan pembelajaran berupa program tahunan, program semester, pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian, namun masih belum terlihat pada perancangan bentuk dan teknik penilaian. Pelaksanaan penilaian menggunakan Penilaian Harian, PTS, dan PAS yang berbentuk pilihan ganda dan essay. Penilaian pengetahuan menggunakan teknik tes tertulis dan penugasan. Penugasan dilaksanakan meliputi pemberian soal-soal maupun tugas pekerjaan rumah pada buku siswa. Penilaian menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *google form* namun kelas 4C hanya menggunakan *whatsapp* saja. Pengolahan nilai menggunakan pembobotan PH 50%: PTS 25%: PAS 25%,

Predikat dan deskripsi rapor di sekolah berdasarkan KKM satuan pendidikan, untuk remedial dan pengayaan masih kurang terlaksana.

2. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pelaksanaan kompetensi keterampilan dimulai dengan menyusun perencanaan pembelajaran berupa program tahunan, program semester, pemetaan KD, penentuan KKM, dan perancangan bentuk dan teknik penilaian, namun masih belum terlihat pada perancangan bentuk dan teknik penilaian. Penilaian keterampilan dilaksanakan menggunakan teknik praktik dan produk. Penilaian keterampilan peserta didik mendemonstrasikan apa yang ada di dalam KD tertentu, Dalam RPP perencanaan penilaian menggunakan rubrik namun dalam wawancara dan observasi tidak menggunakan rubrik, hanya menggunakan hasil laporan atau bentuk foto video yang dikirimkan peserta didik. Pengolahan nilai menggunakan nilai rata-rata atau nilai optimum, predikat dan deskripsi rapor di sekolah berdasarkan KKM satuan pendidikan, untuk remedial dan pengayaan masih belum terlaksana.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak antara lain pendidik hendaknya merencanakan penilaian dengan matang yang akan diterapkan dalam pelaksanaan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Sedangkan kepala sekolah sebaiknya selalu mengawasi dan memberikan pelatihan dalam pembelajaran daring salah satunya bagaimana dalam melakukan penilaian pada masa pembelajaran daring bagi pendidik perlu adanya evaluasi selama pembelajaran daring ini apakah sudah efektif atau belum. Bagi peneliti lain diharapkan terkait dengan kompetensi sikap pada penelitian di kelas rendah dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- 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.
- Arliyanti, D., Kresnadi, H., & Suparjan. 2019. Deskripsi Penilaian Kognitif dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 27 Pontianak Utara, 18, 87–96.
- Kemendikbud. 2018. Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, (9), 1–124.
- Permendikbud. 2016. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah. *Salinan Lampiran Permendikbud RI*.
- Rigianti, H. A. 2020. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Riyana, C. 2019. Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Universitas Terbuka*, 1–29.
- Sugiyono, D. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

ANALISIS PROFESIONALITAS GURU FISIKA SEBAGAI FASILITATOR DI SMA NEGERI 2 SAROLANGUN

Rendi Septian^{1*}, Herry Setyawan², Dwi Agus Kurniawan³, dan Maison⁴

^{1,2,3}Universitas Jambi

* E-mail: resep2916@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil dari analisis profesionalitas guru fisika sebagai fasilitator di SMA Negeri 2 Sarolangun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan studi kasus. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Sarolangun dengan melakukan wawancara salah satu guru fisika pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Data penelitian diperoleh melalui hasil wawancara dari 10 pertanyaan yang diajukan. Penelitian ini mengkaji profesionalitas guru dan seberapa berhasil dikaitkan peran guru sebagai fasilitator guna meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa profesionalitas guru fisika sebagai fasilitator di SMA Negeri 2 Sarolangun umumnya telah terimplementasi secara baik. Hal ini dinilai berasal dari kelima indikator didalam melakukan tugas sebagai pengajar profesional.

Kata kunci: analisis, pendidikan, profesionalitas, fasilitator.

Abstract

This study aims to obtain results from the analysis of the professionalism of physics teachers as facilitators at SMA Negeri 2 Sarolangun. This research is a qualitative research with a case study. The research was conducted at SMA Negeri 2 Sarolangun by interviewing one of the physics teachers in the even semester of the 2021/2022 academic year. Research data obtained through interviews from 10 questions asked. This study examines the professionalism of teachers and how successful the teacher's role as a facilitator is in improving the quality of Indonesian education. The results of this study indicate that the professionalism of physics teachers as facilitators at SMA Negeri 2 Sarolangun in general has been implemented well. This is assessed from the five indicators in carrying out their duties as professional teachers.

Keywords: analysis, education, professionalism, facilitator.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan mutlak yang sangat penting dan harus terpenuhi. menurut Undang-Undang SISDIKNAS yang terdapat dalam bab I pasal 1 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi untuk mempunyai kebolehan spiritual keagamaan, pengendalian diri, sikap pribadi, kecakapan berpikir, ahklak yang baik, serta keterampilan proses yang berguna bagi pribadi, masyarakat umum, bangsa dan tanah air Oleh karena itu setiap manusia diharuskan mengalami proses pendidikan baik itu pendidikan secara formal maupun non formal. Dalam Kurikulum 2013,

proses pembelajaran merupakan salah satu elemen dari standar proses yang mengalami perubahan guna pencapaian keberhasilan pembelajaran dan menciptakan kemampuan peserta didik yang baik. Adapun isikan berasal melalui standardisasi sebuah sistem seperti pada Permendikbud No. 65 Tahun 2013 menjelaskan bahwa di dalam mengimplementasikan proses pembelajaran di kurikulum 2013 pada satuan pendidikan sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mengimbuhkan area yang memadai bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian cocok dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pada penelitian kali ini difokuskan pada pembelajaran fisika. Pembelajaran fisika

memiliki tujuan yakni menambah keahlian siswa dalam berpikir, supaya mereka tidak hanya mampu dan cekatan didalam bidang psikomotorik dan kognitif, melainkan terhitung mampu mendukung berpikir sistematis, objektif dan kreatif. Sistem belajar fisika yang kurang baik bersama hakikat belajar mata pelajaran fisika tidak cukup hanya dengan berikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif didalam proses-proses ilmiah, keterampilan proses sains, dan tidak cukup melatih keterampilan *higher order thinking skills*. Sejalan dengan pendapat Azizah, R., Yuliati, L., & Latifah, E (2015) "Pada pembelajaran fisika, kemampuan menyelesaikan masalah siswa masih tergolong rendah". Pada umumnya ketika diminta guru fisika untuk mengerjakan soal latihan ataupun kuis, siswa seringkali hanya menggunakan rumus yang sudah jadi dan menyamakan soal satu dengan soal lainnya yang mirip padahal soal itu berbeda dan cenderung tidak ada analisis soal terlebih dahulu, mengira-ngira rumus mana yang dipakai pada soal tersebut. Sebagian siswa juga menyamakan soal sebelumnya dan soal selanjutnya namun berbeda. Maka dari itu proses pembelajaran fisika di berbagai sekolah masih berjalan belum semestinya. Mata pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang sebagian besar siswa kurang menyukainya. Tak cuma siswa, tapi terhitung penduduk pada umumnya juga beranggapan demikian, fisika dianggap paling sulit dan cenderung dihindari. Pada obeservasi di sekolah juga menunjukkan bahwa siswa sulit untuk dipelajari dan dipahami. Tidak hanya sulit dipelajari, fisika bahkan menjadi salah satu mata pelajaran yang dibenci oleh siswa (samudra, G. B., Suastra, I. W., & Suma, K. 2014). Menanggapi pernyataan tersebut, siswa masih sangat kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep fisika secara utuh. Maka dari itu diperlukan peran guru dalam membimbing dan menuntun siswa guna meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Untuk itu pihak sekolah beserta dewan guru harus bekerja sama dalam memperbaiki kualitas pendidikan indonesia. Perlunya peningkatan guru profesional yang juga akan berimbas kepada perbaikan pelayanan

terhadap siswa. Misalkan saja dalam pengembangan bahan ajar maupun media belajar untuk menambah semangat dalam belajar dan menghilangkan *mindset* yang membudidaya pada pendidikan indonesia yang menjadikan fisika sebagai momok dalam belajar. Guru harus membuat siswa berminat dalam belajar fisika dan mengubah yang awalnya tidak menyenangkan menjadi pembelajaran fisika menyenangkan dan mudah dipahami.

Sesuai dengan hasil wawancara pada seorang guru fisika di SMA Negeri 2 Sarolangun. Menurut keterangan beliau "*Mengubah mindset siswa tentang bagaimana cara belajar. Siswa harus belajar dengan senang hati dan meyakini ini akan dibutuhkan kelak akan mampu terlaksana dengan baik, tetapi jika mindset awal masih tertanam bahwa belajar itu hanya datang, duduk dan mendengarkan tanpa mengubah cara berpikir, mengubah perilaku, dan mengubah akhlak itu akan percuma*". Hal ini menunjukkan bahwasanya *mindset* siswa terhadap pembelajaran fisika belum menunjukkan indikasi keberhasilan tujuan belajar fisika dikarenakan siswa belum mengerti bagaimana cara belajar fisika yang menyenangkan dan baik dilakukan bagi mereka.

Guru yang memiliki profesionalitas ketika menciptakan system belajar berkualitas terlalu sebagai akibat dari berhasilnya pendidikan menyeluruh. Hal ini juga didukung oleh kemampuan pribadi yang baik, kemampuan pedagogik dan sikap sosialis antar sesama. Kemampuan-kemampuan selanjutnya harus diupayakan pada sistem untuk belajar dengan berkelanjutan. Ada empat fungsi guru dalam kepemimpinan di kelas yaitu, sebagai motivator, fasilitator, pemacu maupun pemberi inspirasi. Kualitas guru dapat ditinjau dari dua segi, dari segi proses dan hasil (Sabandi, A. 2013). Suatu prinsip mutlak ketika memperbaiki mutu kualitas pendidikan Indonesia ialah guru yang profesional. Maka dari itu, sudah sewajarnya seandainya dewasa ini apresiasi dan penghormatan pada profesi guru makin lama semakin membaik, diawali dengan dilahirkannya Undangundang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen, yang segera diikuti dengan peraturan perundang-

undangan yang terkait (Pangestika, R. R., & Alfarisa, F. 2015).

Pada umumnya seorang guru seharusnya perlu mencukupi setidaknya 2 karakteristik yakni punyai capability dan loyalty, yaitu seorang guru perlu memiliki kekuatan pada pengetahuan yang dikuasai dan diajarkan, memiliki kekuatan teoritis bagaimana mengajari siswa dengan maksimal, bermula jadi perencanaan, implementasi hingga evaluasi, serta punyai loyalitas seorang guru, yaitu loyalitas pada kewajiban-kewajiban seorang guru bukan hanya kegiatan di ruang kelas, namun sebelum itu serta setelah kelas. Supriadi pada Lubis, S. (2012) menyatakan bahwasanya untuk menjadi profesional seorang guru dituntut memiliki sikap yang profesional. Profesionalisme seorang guru adalah :

1. Guru mempunyai komitmen pada siswa dan proses belajarnya
2. Guru menguasai secara mendalam bahan/mata pelajaran yang diajarkannya serta cara mengajarnya kepada siswa
3. Guru bertanggung jawab memantau hasil belajar siswa melalui berbagai cara evaluasi
4. Guru mampu berfikir sistematis tentang apa yang dilakukannya dan belajar dari pengalamannya
5. Guru seyogyanya merupakan bagian dari masyarakat dalam lingkungan profesi mengajarnya.

Seorang guru profesional tentunya mengetahui apa yang dibutuhkan siswa dan bisa memfasilitasi siswa dengan baik. Demi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dibutuhkan sebanyak mungkin sosok guru profesional fungsi menjembatani siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran. Kali ini yang menjadi fokus utamanya yaitu pada pembelajaran fisika yang dinilai sulit dan membosankan. Sosok guru profesional berdampak besar terkait hasil belajar pada siswa apalagi pada saat belajar fisika. Peran guru fisika sangat krusial untuk mengubah pola pikir peserta

didik atas pandangan/opininya mengenai pelajaran fisika. Maka dari itu, pada penelitian ini akan dianalisis bagaimana profesionalitas seorang guru fisika untuk memfasilitasi peserta didik.

Hasi wawancara juga menunjukkan "*guru menggunakan problem based learning dan inkuiri. Guru menginginkan siswa ikut berperan aktif, student center diutamakan*" hasil wawancara ini sejalan dengan pendapat Rahmawati, M., & Suryadi, E (2019) menyatakan bahwa "dewasa ini guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik. Penekanan bahwa guru sekarang lebih berperan sebagai fasilitator". Sejalan dengan pendapat tersebut, bertujuan agar siswa bersemangat di kelas dan bersaing secara sehat. Siswa pada hal ini diharapkan lebih banyak melakukan kegiatan fisik maupun non fisik guna meningkatkan mental siswa. Hal itu terhitung secara spontan dapat memperbaiki sistem yang pada mulanya belajar berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Guru mempunyai fungsi benar-benar penting di dalam kesuksesan sistem belajar siswa. Tingkat berhasilnya guru pada sistem belajar siswa mampu diamati pada terlaksananya obyek belajar siswa. Salah satu tercapainya tujuan pembelajaran adalah siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Purwaningsih, E. 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Sarolangun melalui penelitian kualitatif bersama metode studi kasus. Menurut Sugiyono (2007), Metode Penelitian Kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan dan analisis data bersifat induktif. . Metode penelitian studi kasus adalah langkah yang tepat untuk digunakan didalam penelitian yang memanfaatkan pertanyaan penelitian utama "bagaimana" atau "mengapa", (Nur'aini, R. D. 2020). Pada penelitian melalui metode studi kasus dengan mewawancarai guru fisika di SMA Negeri 2 Sarolangun. Beberapa pertanyaan yang

diajukan mengacu pada beberapa aspek seperti cara mengajar, penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran serta permasalahan siswa di sekolah. Analisis yang dilakukan berfokus pada profesionalitas guru ditinjau dari beberapa aspek tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kurikulum 2013 sudah digunakan di sekolah ini	Sudah diterapkan sejak 2013, diterapkan sudah baik dengan presentase 90%
2.	Ketika proses belajar mengajar dilakukan, cara mengajar seperti apa yang biasa digunakan	Ada beberapa hal yang digunakan tergantung kompetensi dasar yang digunakan. Misalkan menggunakan <i>problem based learning</i> dan inkuiri. Guru menginginkan siswa ikut berperan aktif, <i>student center</i> diutamakan.
3.	Kendala seperti apa yang dialami saat proses belajar mengajar	Mengubah <i>mindset</i> siswa tentang bagaimana cara belajar. Siswa harus belajar dengan senang hati dan meyakini ini akan dibutuhkan kelak akan mampu terlaksana dengan baik, tetapi jika <i>mindset</i> awal masih tertanam bahwa belajar itu hanya datang, duduk dan mendengarkan tanpa mengubah cara berpikir, mengubah perilaku, dan mengubah akhlak itu akan percuma.
4.	Bagaimana cara guru membuat suasana kelas lebih kondusif saat belajar	Ada beberapa metode, seperti melakukan pembelajaran diagnosis kepada peserta didik di kelas. Dengan melakukan pembelajaran diagnosis kita akan menemukan apa saja yang dibutuhkan di dalam kelas. Diagnosis yang berhasil yaitu bisa menterjemahkan apa yang dibutuhkan di kelas sehingga siswa merasa dilayani dan dituntun dengan maksimal sehingga meingkatkan kualitas siswa
5.	Guru menggunakan bahan dan media ajar apa	Tergantung KD yang digunakan, ada yang menggunakan ceramah namun untuk materi yang abstrak biasanya menggunakan bahan ajar yang guru buat di lab atau menggunakan permodelan <i>phet simulation</i> . Tujuan menggunakan simulasi phet yaitu untuk meyakinkan dan melihat fenomena-fenomena yang tidak bisa dilihat secara langsung
6.	Apakah bahan ajar dan media pembelajaran sudah efektif untuk diterapkan	Cukup efektif karena mampu mendelegasikan kejadian sesungguhnya. Fisika bukan hanya rumus, angka tetapi ada juga secara konseptualnya
7.	Bahan ajar dan media pembelajaran apa	Kami di sekolah memiliki tim untuk mendiskusikan hal itu, semua KD dalam

	dibutuhkan siswa	pembelajaran memiliki bahan ajar dan media tersendiri yang cocok untuk digunakan. Jadi menyesuaikan KD yang harus dikuasai siswa. Guru harus menuntun siswa agar siswa mengerti apa yang dia butuhkan
8	Bagaimana cara guru untuk memunculkan sikap antusias siswa untuk aktif dalam pembelajaran	Ada dua sifat antusias, yang pertama siswa yang antusias secara spontan harus dituntun dan diarahkan guru. Kedua, siswa yang berimajinasi tinggi yang harus diarahkan dengan baik dan lebih hati-hati agar tidak terjadi miskonsepsi guna mampu mengoptimalkan kemampuannya.
9	Apakah dalam belajar menggunakan media seperti komputer atau gawai	Iya, seperti ketika mencari referensi lain, menggunakan untuk simulasi ataupun ketika ujian menggunakan komputer
10	Apakah dalam menggunakan media seperti komputer atau gawai efektif diterapkan	Sangat efektif, karena bisa mensimulasikan suatu yang abstrak dan dengan waktu yang efisien. Selain itu, kendala dalam menggunakannya jika bisa diatas dengan baik. Semangat siswa dalam menggunakan teknologi juga sangat antusias karena teknologi memang sangat dibutuhkan oleh mereka. Siswa mampu menjadi lebih terampil dan menguasai konsep pembelajaran dengan baik.

PEMBAHASAN

Setelah diidentifikasi masalah yang terjadi melalui jawaban dari wawancara maka dapat diketahui bagaimana profesionalitas guru sebagai fasilitator bagi siswa. Berdasarkan pada hasil penelitian oleh peneliti tentang Analisis profesionalitas guru pada mata pelajaran fisika di SMA Negeri 2 Sarolangun secara lazim mampu diasumsikan sudah terlaksana cukup bagus. Hal demikian mampu dicermati berasal melalui pemaparan guru yang sudah pasti berdasarkan 5 indikator kompetensi profesional seperti yang dikemukakan oleh Supriadi dalam Lubis, S. (2012).

Berikut uraian mengenai kelima indikator guru profesional;

1. Menguasai landasan pendidikan dan prinsip

Semua upaya penindakan guru ditujukan pada target agar siswa dapat jalankan bermacam guna cocok bersama dengan statusnya, dan tentunya berdasarkan nilai-nilai dan norma-norma yang diakui. Penguasaan landasan pendidikan dan prinsip oleh guru mata pelajaran fisika di sini dapat dikatakan bagus, dilihat melalui jawaban wawancara yaitu ***"dari segi penerapan kurikulum Sudah diterapkan sejak 2013, diterapkan sudah baik dengan presentase 90%"***. Hal demikian menunjukkan guru sudah memiliki landasan pendidikan dan berkomitmen terhadap pembaruan kurikulum beserta penerapannya yang hampir sempurna. Selain itu, terdapat keterangan cara mengajar yang baik dengan jawaban ***"menggunakan problem based learning dan inkuiri. Guru menginginkan siswa ikut berperan aktif, student center diutamakan"***. Hal ini meunjukkan komitmen dan tanggung jawab guru untuk melakukan pengajaran bervariasi.

2. Guru menguasai secara mendalam bahan/mata pelajaran
Menguasai materi dan bahan pengajaran adalah kewajiban bagi guru dalam bidangnya sebagai upaya pelaksanaan kompetensi profesional.

Setiap guru yang profesional harus menguasai bahan ajar sesuai dengan bidang mata pelajarannya. Jika tidak menguasainya tentu akan kesulitan dalam penyampaian materi. Pada indikator ini, guru fisika di SMAN 2 Sarolangun telah mencapai kompetensi yang baik karena dilihat dari latar pendidikan beliau yang meraih gelar Magister S2 pada bidang yang linier dengan pendidikan. Hal ini merupakan suatu kelebihan tenaga pendidik. Sesuai dengan hasil wawancara juga menyatakan " **Tergantung KD yang digunakan, ada yang menggunkan akan ceramah namun untuk materi yang abstrak biasanya menggunakan bahan ajar yang guru buat di lab atau menggunakan permodelan phet simulation. Tujuan menggunakan simulasi phet yaitu untuk meyakinkan dan melihat fenomena-fenomena yang tidak bisa dilihat secara langsung**". Dapat dilihat, guru sudah baik dalam penguasaan bahan ajar dan pengajaran melalui variasi cara mengajar dan bahan ajar yang digunakan berdasarkan KD yang ingin dicapai. Jawaban lainnya juga menyatakan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang digunakan dinilai sudah efektif namun masih perlu peningkatan kembali dengan berbagai pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran.

3. Penyusunan program pengajaran, memantau hasil belajar, dan melakukan evaluasi
Penyusunan program studi termasuk aktivitas merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan isikan / materi pelajaran yang kudu dipelajari, merumuskan aktivitas studi dan merumuskan sumber studi / media pembelajaran yang dapat digunakan serta merumuskan evaluasi studi. Berdasarkan wawancara, peneliti memperoleh informasi yaitu " **Kami di sekolah memiliki tim untuk mendiskusikan hal itu, semua KD dalam pembelajaran memiliki bahan ajar dan media tersendiri yang cocok**

untuk digunakan. Jadi menyesuaikan KD yang harus dikuasai siswa. Guru harus menuntun siswa agar siswa mengerti apa yang dia butuhkan". Dengan begitu peneliti mendapatkan informasi bahawasanya dalam penyusunan pengajaran dilakukan dengan baik karena terdapat tim khusus untuk mendiskusikan bagaimana program pengajaran terlaksana dengan baik.

4. Pelaksanaan program pengajaran yang sistematis dan belajar berasal dari pengalaman untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang tepat Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh jawaban dari responden " **Mengubah mindset siswa tentang bagaimana cara belajar. Siswa harus belajar dengan senang hati dan meyakini ini akan dibutuhkan kelak akan mampu terlaksana dengan baik, tetapi jika mindset awal masih tertanam bahwa belajar itu hanya datang, duduk dan mendengarkan tanpa mengubah cara berpikir, mengubah perilaku, dan mengubah akhlak itu akan percuma**". Menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan sistematis dan melihat dari pengalaman sebelumnya. Guru menjadikan pengalaman sebagai tolak ukur untuk mengambil tindakan kedepannya. Selain itu hasil wawancara lainnya juga menunjukkan " **Ada beberapa metode, seperti melakukan pembelajaran diagnosis kepada peserta didik di kelas. Dengan melakukan pembelajaran diagnosis kita akan menemukan apa saja yang dibutuhkan di dalam kelas. Diagnosis yang berhasil yaitu bisa menterjemahkan apa yang dibutuhkan di kelas sehingga siswa merasa dilayani dan dituntun dengan maksimal sehingga meingkatkan kualitas siswa**". Guru menjadikan pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan siswa menggunakan skema diagnosis. Hal ini menunjukkan pembelajaran yang berjalan dengan

berdasarkan pengalaman pendidik lalu menerapkannya.

5. Guru seyogyanya merupakan bagian dari masyarakat

Dari indikator kelima ini, guru harus memiliki rasa sosial yang tinggi ditandai dengan guru melakukan pendekatan diagnosis pada siswa yang artinya guru memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa dan memfasilitasi kebutuhan tersebut melalui diskusi bersama tim.

Guru sangatlah memiliki pengaruh serta memainkan peran paling vital dalam implementasi program terencana oleh pihak sekolah, mengambil andil yang paling utama dalam mencapai target pendidikan itu sendiri yang diharapkan oleh semua pihak. Disini guru menjadi faktor pertama dan utama dalam menciptakan siswa-siswa berprestasi. Guru harus berkompeten terutama dalam bidangnya dan umumnya dalam mendidik siswa dengan baik. Gurulah yang membimbing peserta didik untuk belajar mengenal, memahami dan menghadapi dunia dimana tempatnya berada (Naibaho, D.2018). Guru sebagai fasilitator ditandai dengan mengajarkan siswanya untuk belajar mandiri serta diarahkan agar tidak terjadi miskonsepsi. Guru harus menunjukkan jalan yang harus dilalui dan mengajak agar siswa bisa mandiri dalam melaluinya. Berdasarkan hasil penelitian, guru seringkali memberikan konsep pembelajaran melalui media dan bahan ajar bervariasi dan memberikan tugas mandiri seperti misalnya melakukan praktikum secara mandiri menggunakan permodelan simulasi aplikasi phet. Namun yang perlu digaris bawahi penguasaan konsep siswa harus sudah baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti maka bisa dimengerti bahwa profesionalitas guru fisika sebagai fasilitator di SMA Negeri 2 Sarolangun terhadap umunya telah terimplementasi secara baik. Hal ini dinilai dari kelima indikator didalam melakukan tugas sebagai pengajar profesional. Dari kelima indikator selanjutnya seutuhnya telah

mencukupi standar namun tetap mesti ada upaya untuk menambah minat dan dorongan belajar siswa. Selain itu tetap diupayakan agar siswa mengubah pola pikir atau pandangannya terhadap mata pelajaran fisika yang sulit dan membuat bosan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan ringan untuk dipahami.

REFERENCES

- Azizah, R., Yuliati, L., & Latifah, E. (2015). Kesulitan pemecahan masalah fisika pada siswa SMA. *Jurnal penelitian fisika dan aplikasinya (JPFA)*, 5(2), 44-50.
- Lubis, S. (2012). Analisis Profesionalisme Guru Berdasarkan Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. *Jurnal Administrasi Publik: Public Administration Journal*, 2(1), 52-66.
- Naibaho, D. (2018). Peranan guru sebagai fasilitator dalam perkembangan peserta didik. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 77-86.
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan metode studi kasus YIN dalam penelitian arsitektur dan perilaku. *INERSIA: INformasi dan Ekspose hasil Riset teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92-104.
- Pangestika, R. R., & Alfarisa, F. (2015). Pendidikan profesi guru (PPG): Strategi pengembangan profesionalitas guru dan peningkatan mutu pendidikan Indonesia. In *Makalah Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9).
- Purwaningsih, E. (2016). Peranan Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI Smk. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10).
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 49-54.
- Sabandi, A. (2013). Supervisi pendidikan untuk pengembangan profesionalitas guru berkelanjutan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 1-9.
- Samudra, G. B., Suastra, I. W., & Suma, K. (2014). Permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa SMA di kota singaraja dalam

mempelajari fisika. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).

Sugiyono. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif R&D . Bandung: Alfabeta.

Supriadi dalam Lubis, S. (2012). Analisis Profesionalisme Guru Berdasarkan Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. *Jurnal Administrasi Publik: Public Administration Journal*, 2(1), 52-66.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, Bab I Pasal I ayat 5. h. 2.

ANALISIS SISTEM PEMBELAJARAN INOVATIF *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN *CIPP EVALUATION MODEL*

Roma Mantin^{1*}, Sholeh Hidayat², Dan Robinson Situmorang³

¹Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

²Guru Besar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

³Guru Besar Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

* E-mail: 7782200022@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan analisis terhadap penerapan model pembelajaran inovatif yang dilaksanakan ditengah maraknya pandemi covid-19. dan dengan model evaluasi CIPP. Penelitian diterapkan di SMP Negeri 6 Kota Serang dengan mengaplikasikan dua materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA Biologi kelas VIII yaitu sistem pernapasan dan gangguan pada system pernapasan. Berdasarkan penelitian, dapat direkomendasikan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* layak diteruskan dan digunakan pada sistem pembelajaran pada materi lain dan pada mata pelajaran lainnya dengan hasil penelitian: a. Analisis terhadap sistem pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif *flipped classroom* dapat berjalan dengan efektif meskipun dilaksanakan dengan metode online, dengan hasil evaluasi secara umum yaitu 95,7% menyatakan pembelajaran mudah difahami. b) Hasil evaluasi terhadap manajemen atas sistem pembelajaran berjalan dengan baik dan semua kebutuhan pembelajaran tersedia dan terfasilitasi dengan baik.

Kata kunci: Pembelajaran Inovatif, *Flipped Classroom*, *CIPP Evaluation Model*

Abstract

This research is an analysis of the application of an innovative learning model that was carried out in the midst of the COVID-19 pandemic and the CIPP evaluation model. The research was applied at SMP Negeri 6 Serang City by applying two learning materials in the Science of Biology subject for class VIII, namely the respiratory system and disorders of the respiratory system. Based on the research, it can be recommended that the flipped classroom learning model deserves to be continued and used in learning systems on other materials and in other subjects with the results of the research: a. Analysis of the learning system with the innovative flipped classroom learning model can run effectively even though it is carried out using the online method, with the general evaluation results, namely 95.7% stating that learning is easy to understand. b) The results of the evaluation of the management of the learning system went well and all learning needs were available and well facilitated.

Keywords: Innovative Learning, *Flipped Classroom*, *CIPP Evaluation Model*

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran di sekolah, terus didesain dengan inovasi yang menarik dan menyenangkan agar tercapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran inovatif (kekinian ataupun klasikal) dapat didesain dengan sistem pembelajaran yang menyenangkan yang tentu saja membuat guru dituntut untuk berpikir keras tentang apa yang harus dilakukan agar layanan pendidikan tetap berjalan dengan baik. Guru harus terus berupaya menemukan model pembelajaran efektif dan efisien dan dalam hal ini termasuk dalam pemilihan metodenya dan media yang digunakan. Peranan dan kreativitas guru untuk

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan ini harus terus diupayakan. Saat ini, inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan Model pembelajaran *flipped classroom*. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa meningkatkan sikap positif dalam pembelajaran. Dalam arti luas, kegiatan *flipped classroom* di luar kelas tidak saja hanya menonton video pembelajaran tetapi juga harus menjawab soal-soal latihan yang bersifat tertutup, dan ketika di dalam kelas dilakukan aktivitas tanya jawab serta pembelajaran kelompok untuk memecahkan Model pembelajaran *flipped classroom* (pembelajaran terbalik) adalah model pembelajaran dengan menuntut siswa mempelajari materi lebih dahulu sesuai dengan

tugas yang diberikan oleh guru, dan hal yang utama yakni menuntut siswa aktif terlibat pada pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menganalisis proses pembelajaran di SMP Negeri 6 kelas VIII semester II yaitu pelajaran IPA Biologi, materi bab 6 Sistem Pernapasan Manusia. Model pembelajaran inovatif yang dipilih adalah *flipped classroom* yang disebut juga dengan model pembelajaran terbalik. Selanjutnya dilakukan evaluasi atas pembelajaran dengan CIPP evaluation model dan mengacu pada *oriented-management approach*.

Evaluasi terhadap satu sistem pembelajaran adalah satu rangkaian proses sistematis yang dapat mengukur sejauh mana tujuan dari suatu program tercapai atau disebut berhasil melalui proses penilaian (*assessment*) dan pengukuran (*measurement*) agar dapat mengambil keputusan sesuai yang diharapkan dalam tujuan program. Woolfolk dan Nicolich dalam buku *Educational Psychologies for teachers* mengemukakan bahwa penilaian atau evaluasi merupakan suatu proses membandingkan informasi dengan kriteria, kemudian membuat pertimbangan; yakni membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai (Woolfolk and Nicolich 1990).

Terdapat berbagai macam model evaluasi program yang dapat digunakan, meskipun antara satu dengan yang lainnya berbeda, tetapi beberapa memiliki kesamaan pandangan yaitu untuk melakukan pengumpulan data atau informasi, berkaitan dengan objek yang dievaluasi, dengan tujuan untuk menyediakan bahan acuan bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut pelaksanaan suatu program atau kebijakan tersebut (Abdullah 2014). Selain itu, model evaluasi juga diartikan sebagai suatu desain evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli yang biasanya akan dinamakan sesuai dengan nama tokoh perancangannya atau tahapan pelaksanaannya (Tayibnapis 2008).

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, pendekatan evaluasi dilakukan berbasis manajemen (*Management-Oriented Approach*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam dan Alkin (1960). Model CIPP merupakan salah satu

model evaluasi yang menggunakan pendekatan yang berorientasi pada manajemen (*management-oriented evaluation approach*) atau dapat dikatakan sebagai bentuk evaluasi manajemen program (*evaluation in program management*). (Owen 1993).

Model CIPP mengacu pada pandangan bahwa tujuan terpenting dari pelaksanaan evaluasi program bukan untuk membuktikan (*to prove*), melainkan meningkatkan (*to improve*). Model CIPP digunakan untuk mendukung pengembangan organisasi dan membantu pemimpin organisasi dalam mendapatkan dan juga menggunakan masukan secara sistematis supaya lebih mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan penting atau, minimal, bekerja sebaik-baiknya dengan sumber daya yang ada. (Stufflebeam, Madaus, and Kellaghan 2006). Pada penelitian ini, dilakukan evaluasi input untuk menganalisis pelaksanaan sistem pembelajaran dengan *flipped classroom*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini merupakan studi pendahuluan bagi penelitian berikutnya sehingga dalam penelitian ini juga banyak melakukan kajian literatur (*literatur review*) dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pelaksanaan evaluasi atas penyelenggaraan sistem pembelajaran dengan model inovatif lainnya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa evaluasi program pembelajaran dengan model CIPP dinyatakan cukup efektif (Bhakti 2017). Model CIPP juga digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran di PAUD inklusif menghasilkan evaluasi setiap komponen cukup baik (Junanto and Kusna 2018). Penelitian lain dengan model CIPP juga dilakukan Agus Ramdan Rukmana dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal dan hasil penelitian menunjukkan bahwa Evaluasi proses penggunaan dana bantuan Teaching Factory di SMK Jakarta Pusat 1 telah berjalan sesuai dengan Peraturan Kuasa Pengguna Anggaran Satuan Kerja Direktorat Pembinaan SMK (Rukmana et al. 2021). Sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan Darul Prayogo dalam jurnal yang berjudul Evaluation of CIPP in Distance Learning. Berdasarkan

hasil evaluasi pada evaluasi produk, hampir setengah responden menyatakan pembelajaran jarak jauh tidak baik. (Rukmana et al. 2021).

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan solusi dari permasalahan pembelajaran di era digital yang sekarang sedang dipertimbangkan (Purwitha 2020).

Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *flipped classroom* dapat dilaksanakan secara *on-line* sehubungan masa Pandemi Covid 19, sebagai pelaksanaan dari Surat Keputusan Bersama Kementerian pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, Kementerian Kesehatan, Kementerian Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19, yang mengharuskan penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran dilaksanakan secara *online* dan diimbau untuk tidak menyelenggarakan kegiatan pembelajaran tatap muka (Kemendikbud 2020).

Pelaksanaan evaluasi dinilai sangat penting untuk dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran tersampaikan pada siswa untuk mengukur target dan tujuan program serta apakah telah atau belum maksimal dalam mencapai tujuan program yang diharapkan.

PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Pembelajaran

Analisis terhadap sistem pembelajaran yang dilakukan melalui daring karena adanya pembatasan sebagai akibat dari adanya pandemic covid-19 dengan model *flipped classroom* terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Guru telah memberikan (sudah disematkan pada link youtube, bagian description dapat di download dari drive): a) *Slide presentasi* (ppt) b) Video pembelajaran yang disiapkan sendiri oleh guru dengan *aplikasi kinemaster* c) Modul pembelajaran yang dibuat dua materi yang berurutan yaitu system pernapasan dan gangguan atau kelainan pada sistem pernapasan d) *Link youtube* lainnya sebagai sumber belajar atau referensi bagi siswa.
2. Saat kelas dimulai (*in-class*), guru menjadi

fasilitator di kelas dan menanyakan di kelas terkait kesiapan tugas mandiri atau tugas kelompok. Ada tugas atau praktek mandiri yang dilakukan siswa seperti menghitung frekwensi nafas. Hal ini dilakukan dengan random saja karena waktu sangat terbatas apabila menanyakan semua siswa. Guru lebih banyak berdiskusi dan menanyakan siswa terkait capaian pembelajaran, karena materinya sudah diberikan oleh guru sebelum kelas dimulai (*pre-class*)

3. Penugasan akan diberikan oleh guru setelah kelas berakhir (*out of class*). Peserta didik mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru; terutama untuk tugas kelompok yang membuat mereka harus membentuk whatsapp grup agar mudah dalam berkomunikasi; Pada pertemuan selanjutnya akan dibentuk sesi presentasi atas hasil diskusi masing masing kelompok 1, 2 dan 3.

Hasil analisis terhadap proses Pembelajaran dengan model *flipped classroom* adalah bahwa pembelajaran dapat berjalan dengan lancar terlebih karena guru sudah menyiapkan sendiri: 1) Slide presentasi dengan power point 2) Video pembelajaran yang disiapkan sendiri oleh guru dengan *aplikasi kinemaster* 3) Modul pembelajaran yang dibuat untuk dua materi yang berurutan yaitu system pernapasan dan gangguan /kelainan pada system pernapasan 4) Daftar *Link youtube* lainnya sebagai sumber belajar atau referensi bagi siswa.

Siswa terlihat antusias terutama karena mereka yakin hal yang telah mereka pelajari di rumah (*pre class*). Sementara di kelas, *in class*, guru dapat lebih leluasa melakukan diskusi dan tanya jawab dan yang lebih penting lagi, guru dapat mengamati anak didik sesuai dengan kemampuannya sehingga anak didik di kelas inklusi dapat meras sejajar dengan rekannya.

Terkait dengan pembelajaran, juga telah dilakukan uji terbatas terhadap 23 orang siswa dan rekan sejawat dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa mampu menyimpulkan video yang disiapkan. Modul pembelajaran yang disiapkan oleh guru juga sangat membantu peserta didik karena

disana sudah terdapat langkah-langkah pembelajaran termasuk lembar kerja dan latihan yang dapat dikerjakan oleh siswa pada saat *after class* dirumah masing-masing.

Hasil Pembelajaran dikaitkan dengan karakter didapatkan dari evaluasi yang dilakukan sebagai berikut: 1) Penilaian terhadap aspek pengetahuan, dapat dengan jelas terlihat melalui score pada lembar kerja siswa, hasil kerja kelompok dan ulangan harian. Nilai akan dibuat dalam bentuk angka yang kemudian selanjutnya akan dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk huruf juga disesuaikan dengan penilaian KKM. 2) Penilaian terhadap aspek keterampilan, dapat diamati dari hasil kerja kelompok dan rekaman video yaitu penilaian terhadap aspek keterampilan, dibuat dengan instrumen penilaian dengan Kriteria:

No	Bentuk penilaian otentik	Pengetahuan	Keterampilan	Karakter
1	Pengisian Lembar kerja siswa (Individu) yang dikirim melalui <i>google classroom</i>	✓		✓
2	Pengamatan terhadap hasil kerja kelompok yaitu kesimpulan praktek (Kelompok) yang dikirim melalui email	✓	✓	
3	Analisis terhadap rekaman video saat melakukan praktek/percobaan (Kelompok)		✓	✓
4	Score Ulangan Harian yang dilakukan melalui <i>google form</i>	✓		

Apabila hasil pembelajaran dikaitkan dengan 18 Pendidikan karakter yang dikeluarkan oleh kementerian Pendidikan nasional, yakni dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan Pendidikan. Karakter yang yang dapat dicapai pada proses pembelajaran ini yaitu: penilaian terhadap aspek karakter, dapat tampak pada pengisian LKS yaitu karakter disiplin dengan pengiriman tepat waktu dan karakter jujur dengan tidak melakukan manipulasi data saat melakukan

percobaan dan rasa ingin tahu atau karakter motivasi dan kemauan yang kuat (*perseverance*) untuk memperoleh hasil yang maksimal dan karakter tanggung jawab dalam menyelesaikan penugasan yang diberikan baik secara kelompok atau pun melakukannya secara perorangan dengan menunjukkan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menunjukkan siswa dengan karakter mandiri

Refleksi Hasil pembelajaran dapat dinyatakan sebagai berikut:

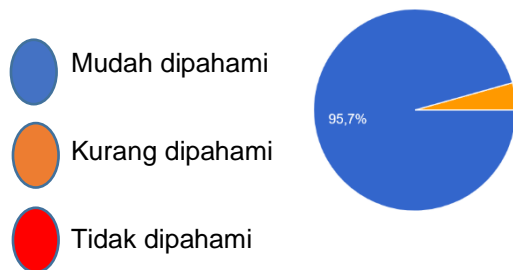
1. *Refleksi dengan video pembelajaran*
Dengan mengambil dokumentasi saat pembelajaran yaitu dengan cara merekam langsung *zoom* atau *google meet* atau bahkan sudah tersedia banyak aplikasi rekam layar yang dapat memutar video pembelajaran secara utuh.
2. *Refleksi melalui lisan*
merupakan refleksi hampir pasti dilaksanakan oleh guru yakni dengan melakukan pengamatan secara lisan kepada semua siswanya meskipun terkadang tidak perlu menanyakan keseluruhan satu persatu tetapi diambil sampling saja. Refleksi lisan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa secara langsung untuk dimintai pendapat atau menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan pada Latihan mandiri di modul pembelajaran. Hal lainnya juga dapat berupa pertanyaan bagaimana pendapat siswa tentang cara mengajar guru, suasana selama proses belajar mengajar.
3. *Refleksi menggunakan catatan harian*
Refleksi dengan cara ini sangat diperlukan terutama pada masa pembelajaran online, sehingga guru juga dapat memonitor konsentrasi siswa selama proses pembelajaran daring.

B. Evaluasi Sistem Pembelajaran

Penelitian terhadap sistem pembelajaran dilakukan dengan *Evaluasi Context* yang merupakan bagian dari model CIPP. Tujuan penelitian difokuskan untuk

menjelaskan sistem pembelajaran flipped classroom yang diharapkan dapat menjelaskan gambaran pelaksanaan sistem pembelajaran. Variabel yang akan dievaluasi adalah sumber daya manusia dan sarana prasarana pendukung.

Komponen context sistem pembelajaran *model flipped classroom* tergolong baik, dibuktikan dengan hasil uji terbatas terhadap 23 orang siswa dan rekan sejawat dengan menggunakan google formulir berikut:



Sebesar 95,7% menyatakan sistem pembelajaran dengan *model flipped classroom* adalah mudah dipahami sementara 4,3 % menyatakan menyatakan sistem pembelajaran kurang dipahami.

Sistem pembelajaran dengan *model flipped classroom* tergolong baik, artinya program ini berhasil mencapai tujuannya. Semua kebutuhan terhadap pelaksanaan sistem pembelajaran tersedia dan terfasilitasi dengan baik, artinya sebagian besar peserta didik merasa model pembelajaran *flipped classroom* sebagai satu hal yang menyenangkan.

PENUTUP

Hasil penelitian berdasarkan pada analisis, dihasilkan suatu simpulan dan rekomendasi pada akhir proses penelitian secara objektif melalui pengolahan data dan dievaluasi yaitu:

a. Analisis terhadap sistem pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif *flipped classroom* dapat berjalan dengan efektif meskipun dilaksanakan dengan *metode online* dapat tergambar hasil evaluasi secara umum yaitu 95,7% menyatakan pembelajaran mudah difahami.

- b. Hasil evaluasi terhadap manajemen atas sistem pembelajaran berjalan dengan baik dan semua kebutuhan pembelajaran tersedia dan terfasilitasi dengan baik sehingga sebahagian besar peserta didik menyatakan *model flipped classroom* adalah satu hal yang menyenangkan.
- c. Berdasarkan penelitian direkomendasikan bahwa *flipped classroom* layak diteruskan pada sistem pembelajaran pada materi lain dan pada mata pelajaran lainnya.

REFERENCES

- Abdullah, Ma'ruf. 2014. "Manajemen Dan Evaluasi Kinerja Karyawan."
- Agusta, Yudi. 2007. "K-Means–Penerapan, Permasalahan Dan Metode Terkait." *Jurnal Sistem Dan Informatika* 3(1):47–60.
- Arikunto, Suharsimi, and Safruddin Abdul Jabar. 2009. "Cepi. 2014." *Evaluasi Program Pendidikan*.
- Ario, Marfi, and Azmi Asra. 2018. "Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika." *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(2):82–88.
- Bergmann, Jonathan, and Aaron Sams. 2012. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International society for technology in education.
- Bhakti, Yoga Budi. 2017. "Evaluasi Program Model CIPP Pada Proses Pembelajaran IPA." *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)* 1(2):75–82.
- Darodjat, D., and W. Wahyudhiana. 2015. "Model Evaluasi Program Pendidikan." *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam* 1–23.
- Dewi, Silvana, and Muhammad Syahril Harahap. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa." *Jurnal MathEdu* 2(3):96–102.
- Endrizal, Endrizal. 2021. "Evaluasi Program Pembelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor Menggunakan Model CIPP." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(1):17–26.
- Jumari, M. Pd I., and M. Suwandi. 2021. *EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN MADRASAH RAMAH ANAK: Tinjauan Teoretis Dan Praktis Berbasis CIPP Model*. Penerbit Adab.
- Junanto, Subar, and Nur Arini Asmaul Kusna. 2018. "Evaluasi Program Pembelajaran Di PAUD

- Inklusi Dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP).” *INKLUSI Journal of Disability Studies* 5(2):179–94.
- Kemendikbud. 2020. “Revisi SKB 4 Menteri PTM.” <https://www.kemdikbud.go.id/> 1–41.
- Maghfiroh, Eva, and Syamsul Arifin. 2021. “Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik.” *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(2):213–31.
- Mukhlis, Suhardi, And Nurbaiti Usman Siam. 2021. “Evaluasi Program Bantuan Stimulan Perumahan Swadaya (Bsp) Pada Kelurahan Tanjung Unggat.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 2(2):445–60.
- Owen, John M. 1993. “Program Evaluasi: Forms and Approaches.”
- Prihatna, Henky, and Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional. 2005. “Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.” *Anggota IKAPI*.
- Purwitha, Dewa Gede. 2020. “Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 5(1):49–55.
- Raka Joni, T. 2008. “Model Pendidikan Guru Dan Pendidikan Dosen, Pra-Jabatan.”
- Rukmana, Agus Ramdan, Andita Rahmawati, Jamas Sari Murni, and Via Halida Adzani. 2021. “Evaluasi Program Bantuan Pelaksanaan Teaching Factory Di SMK Jakarta Pusat 1.” 07(03):959–66.
- Shoimin, Aris. 2014. “Guru Berkarakter Untuk Implementasi Pendidikan Karakter.” *Yogyakarta: Gava Media*.
- Siti, Musarofah. 2020. “Evaluasi Program Keagamaan Dalam Kelas Khusus Di SMK Ma’arif 1 Kroya (Study Evaluatif Menggunakan Model CIPP).”
- Stufflebeam, Daniel L., George F. Madaus, and Thomas Kellaghan. 2006. *Evaluation Models: Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation*. Vol. 49. Springer Science & Business Media.
- Stufflebeam, Daniel L., and Anthony J. Shinkfield. 1985. “An Analysis of Alternative Approaches to Evaluation.” Pp. 45–68 in *Systematic Evaluation*. Springer.
- Surya, Hendra. 2013. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Elex Media Komputindo.
- Tayibnapi, Farida Yusuf. 2008. “Evaluasi Program Dan Instrumen Evaluasi Untuk Program Pendidikan Dan Penelitian.”
- Woolfolk, Anita, and Lorraine Mc Cune Nicolich. 1990. “Educational Psychologies for Teachers.”
- Yancy, Clyde W., Mariell Jessup, Biykem Bozkurt, Javed Butler, Donald E. Casey, Mark H. Drazner, Gregg C. Fonarow, Stephen A. Geraci, Tamara Horwich, and James L. Januzzi. 2013. “2013 ACCF/AHA Guideline for the Management of Heart Failure: A Report of the American College of Cardiology Foundation/American Heart Association Task Force on Practice Guidelines.” *Journal of the American College of Cardiology* 62(16):e147–239.

PENINGKATAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Vani Novianto^{1*}, Rusmawan², dan MM Suyatini³

^{1,2} Program Studi PPG Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma

³ SD Negeri Kentungan

* E-mail: vaninovianto@gmail.com

Abstrak

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan untuk menghasilkan produk mulai dari merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning*. Penelitian dilakukan pada 19 siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara dengan desain Penelitian Tindakan Kelas. Ada empat kegiatan utama dalam penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan peneliti membagi penelitian dalam 2 siklus. Instrumen Penelitian berupa tes, wawancara, kuisisioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis minat belajar dan analisis prestasi siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku yang digunakan pada siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara tahun ajaran 2021/2022.

Kata kunci: Minat, Prestasi Belajar, dan *Problem Based Learning*.

Abstract

Problem Based Learning (PBL) is a learning model that involves students in an activity to produce products ranging from planning, designing, implementing and reporting the results of activities in the form of products and reports on their implementation. This study aims to increase student interest and achievement through the application of the *Problem Based Learning* model. The study was conducted on 19 grade II students of SDN 1 Bumi Nabung Utara with a Classroom Action Research design. There are four main activities in research, namely planning, implementation, observation and reflection. In the implementation stage, the researcher divided the research into 2 cycles. Research instruments in the form of tests, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique in this study is the analysis of interest in learning and analysis of student achievement. The researcher concludes that the use of the *Problem Based Learning* model in the learning process can increase students' interest and learning achievement using non-standard and standard length measuring instruments used in second grade students of SDN 1 Bumi Nabung Utara in the academic year of 2021/2022.

Keywords: Interest, Learning Achievement, and *Problem Based Learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina siswa menjadi manusia yang dewasa dan berbudaya. Upaya ini berorientasi pada asas pendidikan yang mengembangkan seluruh aspek potensi siswa, diantaranya

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanto, 2013).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu pasti yang mengungkapkan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol yang terdapat aktivitas berhitung dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat dalam memecahkan

masalah dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari (Susanto, 2013). Mata pelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar merupakan modal atau dasar bagi siswa untuk melanjutkan pengetahuan ke tingkat berikutnya. Mata pelajaran matematika mengajarkan kita untuk dapat mengenal angka dan mengoperasikannya. Disamping itu, mata pelajaran matematika berkaitan dengan dunia sekitar kita. Kita mampu mengukur benda yang ada di sekitar kita dengan matematika.

Tujuan pembelajaran yang jelas akan memperjelas proses belajar mengajar dalam arti situasi dan kondisi yang harus diperbuat dalam proses belajar mengajar. Kemampuan dan kualifikasi siswa maupun guru berbeda-beda, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan mengalami kesukaran karena tujuan yang berhubungan dengan emosi, perasaan, atau sikap dan tujuan yang ber aspek afektif sulit dirumuskan dan sukar diukur keberhasilannya (Siswidyawati, 2009).

Model pembelajaran yang efektif dapat digunakan guru untuk mentransfer ilmu dengan baik dan benar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Model pembelajaran akan efisien jika menghasilkan kemampuan siswa seperti yang diharapkan dalam tujuan dan sesuai dengan target perhitungan dalam segi materi dan waktu. Seorang guru sebaiknya mampu memilih model yang tepat bagi siswa didiknya (Rahayuningsih, 2015).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Istiatutik, 2017).

Pengukuran dalam hal ini mengukur menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku. Pemahaman siswa pada materi pengukuran menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku pada siswa kelas II masih kurang, di lain sisi pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari khususnya pada materi mengukur menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku. Hasil observasi dokumen yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Bumi Nabung Utara, Bumi Nabung, Lampung Tengah pada tanggal 4 Januari 2022 yaitu hasil rata-rata nilai

ulangan harian SDN 1 Bumi Nabung Utara kelas II tahun 2020/2021 sebagai kondisi awal adalah 60,91. Jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 6 siswa dari 14 siswa (42,86%), sedang KKM nilai matematika yang ditetapkan adalah 62.

Peneliti melakukan penyebaran kuisioner pada tanggal 5 Januari 2022 untuk memperkuat data kondisi awal siswa. Berdasarkan kuisioner yang telah disebar, diperoleh data rata-rata semua siswa yang berdasarkan ciri-ciri minat siswa yang dijadikan sebagai indikator yang mempengaruhi minat siswa. Berdasarkan data keempat indikator minat dapat disimpulkan bahwa siswa tidak berminat terhadap pembelajaran matematika.

Peneliti memilih menggunakan model *Problem Based Learning* untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Model *Problem Based Learning* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, karena dengan pembelajaran yang lebih bervariasi dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan cara guru untuk mengorganisasikan pembelajaran berdasarkan pengalamannya sendiri atau pengalamannya berkolaborasi dengan guru lain, Lewin (dalam Arifin, 2011: 96). Peneliti Tindakan kelas adalah suatu proses penyelidikan ilmiah dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman situasi atau praktik pendidikan (Arifin, 2011: 98).

Dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif (Mereview apa yang telah dilakukan), yang dilakukan oleh guru berdasarkan pengalamannya sendiri atau

pengalamannya berkolaborasi dengan guru lain dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pendidikan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian Kemmis dan M. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam satu sistem siklus yang saling terkait antara satu langkah dengan langkah berikutnya (Sukardi, 2003: 214).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

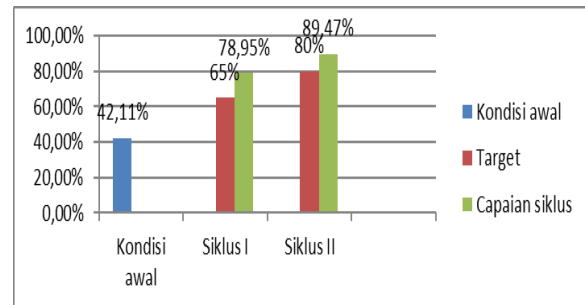
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk butir soal pilihan ganda dilakukan pada setiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bumi Nabung Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara Tahun Pelajaran 2021/2022. Obyek penelitian ini adalah minat dan prestasi belajar pada siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara mata pelajaran matematika Kompetensi Dasar Menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku (cm, m) menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 03-29 Januari 2022 Tahun Ajaran 2021/2022.

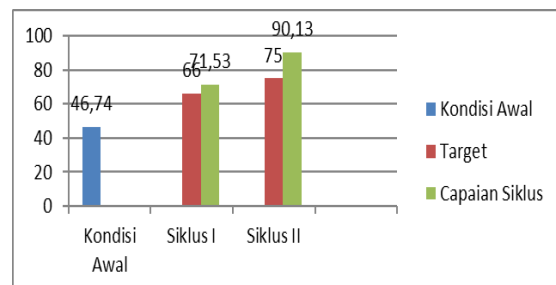
HASIL

Minat Belajar Siswa



Gambar 2. Grafik persentase peningkatan jumlah siswa tergolong kriteria minimal berminat pada siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik tersebut terlihat peningkatan jumlah siswa tergolong kriteria minimal berminat pada siklus II ditunjukkan dengan jumlah siswa yang termasuk kriteria berminat pada siklus II mencapai 89,47% yaitu berarti mengalami peningkatan sebesar 47,36% dari kondisi awal 42,11%. Berdasarkan hasil minat pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah siswa tergolong kriteria minimal berminat siswa dapat ditingkatkan lagi berdasarkan hasil minat pada siklus I yang mencapai 78,95%. Dari grafik diatas juga membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan presentase siswa yang tergolong dalam kriteria minimal berminat siswa terhadap pembelajaran matematika.

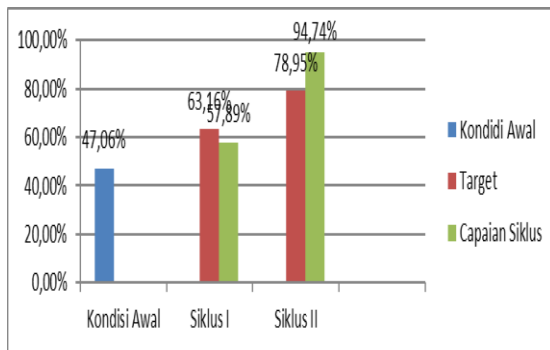


Gambar 3. peningkatan rata-rata nilai minat siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik tersebut terlihat peningkatan rata-rata nilai minat pada siklus II ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa yang termasuk kriteria berminat pada siklus II mencapai 90,13 berarti mengalami

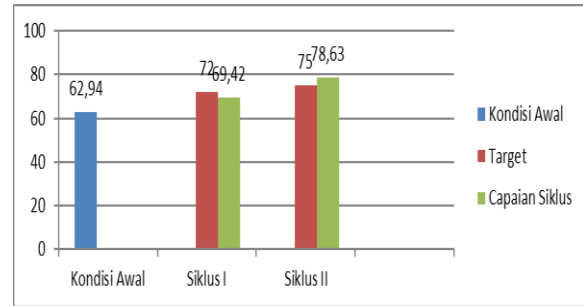
peningkatan sebesar 43,39 dari kondisi awal 46,74. Berdasarkan hasil minat pada siklus II dapat diketahui bahwa rata-rata nilai minat siswa dapat ditingkatkan lagi berdasarkan hasil rata-rata nilai minat pada siklus I yang mencapai 71,53. Dari grafik diatas juga membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan rata-rata nilai minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

Prestasi Belajar



Gambar 4. Grafik persentase peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik tersebut terlihat peningkatan persentase peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II mencapai 94,74% yaitu berarti mengalami peningkatan sebesar 47,68% dari kondisi awal 47,06%. Berdasarkan peningkatan persentase peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan persentase peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM siswa dapat ditingkatkan lagi berdasarkan hasil prestasi belajar pada siklus I yang mencapai 57,89%. Hasil peningkatan persentase peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II ini sudah mencapai target yang sudah diharapkan, maka peneliti tidak melanjutkan penelitian lagi pada siklus berikutnya. Dari grafik diatas juga membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



Gambar 5. Grafik peningkatan nilai rata-rata siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik tersebut terlihat peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 78,63 berarti mengalami peningkatan sebesar 15,69 dari kondisi awal 62,94. Berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa dapat ditingkatkan lagi berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa pada siklus I yang mencapai 69,42. Dari grafik diatas juga membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa terhadap pembelajaran matematika.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdapat dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Nurhadi dalam Trianto (2009:96) mengemukakan bahwa "Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dengan masalah nyata yang sesuai minat dan perhatiannya yang memberdayakan daya pikir, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga motivasi dan rasa ingin tahu menjadi meningkat". Oleh karena itu, siswa dapat mengembangkan cara berfikir dan keterampilan yang lebih tinggi.

Penerapan model *Problem Based Learning* menghadapkan siswa pada suatu permasalahan sehingga mereka termotivasi untuk mencari jawaban dengan cara berulang-ulang memecahkan masalah yang dihadapinya yang pada akhirnya dapat menyelesaikan masalah tersebut sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuannya. Peningkatan rasa percaya diri siswa akan kemampuannya dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi

dalam proses pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dan membuat siswa menjadi lebih yakin dapat meraih prestasi belajar yang lebih tinggi daripada pencapaian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kondisi awal, siklus I dan siklus II yang mencapai atau melampaui target.

Tabel 1. Perbandingan Capaian Peubah Penelitian

Peubah	Indikator keberhasilan	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
Minat	Presentase jumlah siswa yang mencapai target berminat	42,11%	78,95%	89,47 %
	Nilai rata-rata minat siswa	46,74	71,53	90,13
Prestasi Belajar	Presentase jumlah siswa yang mencapai KKM	47,06%	57,89%	94,74%
	Nilai rata-rata kelas	62,94	69,42	78,63

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa pencapaian jumlah siswa yang termasuk kriteria berminat pada siklus I mencapai 78,95%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 36,84% dari kondisi awal 42,11%, sedangkan pada siklus II mencapai 89,47 % yaitu berarti mengalami peningkatan sebesar 47,36% dengan kondisi awal 42,11%. Dapat dilihat pula peningkatan prestasi belajar siswa yang mencapai KKM pada siklus I mencapai 57,89%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 10,83% dari kondisi awal 47,06%, sedangkan pada siklus II mencapai 94,74% meningkat 47,68% dari kondisi awal 47,06%.

PENUTUP

Pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar

siswa kelas II SDN 1 Bumi Nabung Utara tahun ajaran 2021/2022. Model *Problem Based Learning* dilaksanakan dengan memperhatikan 5 tahap, yaitu tahap 1: mengorganisasikan siswa kepada masalah, tahap 2: mengorganisasikan siswa untuk belajar, tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, tahap 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran, dan tahap 5: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Data minat siswa diperoleh dari lembar kuisisioner minat yang dibuat peneliti dan telah divalidasi oleh ahli.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti memberikan saran semoga dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Peningkatan minat siswa sebaiknya dinilai bukan hanya dari hasil lembar kuisisioner saja, melainkan dengan menggunakan observasi pengamatan secara langsung agar diperoleh data yang akurat. Peningkatan prestasi belajar siswa sebaiknya dinilai bukan hanya dari soal evaluasi akhir siklus saja, melainkan juga dari latihan soal dan lembar kerja peserta didik yang di berikan pada setiap pertemuan agar terlihat perkembangan siswa secara bertahap.

REFERENCES

- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan , Metode, dan Paradigma Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Istiatutik. (2017). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 1(1), 45–51.
- Rahayuningsih, M. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Akuntansi Jasa dengan Problem Based Learning. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 1(2), 43–51
- Siswidyawati, N. (2009). *Implikasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Biologi Kelas VII-A SMP Negeri 1 Gesi Tahun Ajaran 2007/2008*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovaatif Progresif: Konsep, Landasa dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
-

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JILBAB BERBASIS SCIENCE ENTREPRENEURSHIP DALAM MENINGKATKAN MINAT BERWIRSAHA MAHASISWA

Yesy Afriansari¹, Khairiah², dan Ahmad Walid³

¹Mahasiswa Jurusan IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

^{2,3}Dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

* E-mail: yessyafriansari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* yang diarahkan dalam meningkatkan minat berwirausaha bagi mahasiswa. Media jilbab dilakukan uji kelayakan dan kepraktisannya bagi mahasiswa Tadris IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Metode penelitian menggunakan metode *Research And Development* (rnd) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada 4 tahap yaitu yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Pengembangan dilakukan pada 3 bidang kajian IPA yaitu biologi, kimia dan fisika, akan tetapi uji lapangan hanya pada desain motif kimia dengan struktur karbohidrat. Hasil pengembangan dilakukan uji validasi pada 3 dosen ahli yaitu media, materi dan desain grafis dengan skor masing-masing 81,53%, 82,10% dan 94,11% dengan kategori layak. Sedangkan uji respon dosen mendapat skor 95,29% dengan kategori sangat baik dan menarik. Kemudian hasil respon dari 10 mahasiswa terhadap media dengan rata-rata skor sebesar 92,76% dan minat wirausaha mengalami kenaikan dari skor 60% menjadi 90,66%.

Kata kunci: *Science Entrepreneurship*, Minat Berwirausaha, Jilbab, Media Pembelajaran.

Abstract

This research aims to develop learning media in the form of Hijab-based Science Entrepreneurship which is directed at increasing entrepreneurial interest for students. Hijab media conducted a feasibility and practicality test for students of Tadris IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Research methods using the Research and Development (rnd) method with the ADDIE development model which is limited to 4 stages, namely analysis, design, development and implementation. Development is carried out in 3 fields of science studies, namely biology, chemistry and physics, but field tests are only on the design of chemical motifs with carbohydrate structures. The development results were conducted validation tests on 3 expert lecturers, namely media, materials and graphic design with scores of 81.53%, 82.10% and 94.11% respectively with worthy categories. While the lecturer response test got a score of 95.29% with an excellent and interesting category. Then the results of the response of 10 students to the media with an average score of 92,76% and entrepreneurial interest increased from a score of 60% to 90.66%.

Keywords: *Science Entrepreneurship, Entrepreneurial Interests, Hijab, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa proses pembelajaran dilakukan 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. Pembelajaran yang baik dan inovatif tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka

sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Usman, 2002). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan motivasi, minat, pemahaman dan penafsiran belajar sehingga proses belajar mengajar dapat lebih bermakna. Mengingat arus globalisasi, IPTEK, kebutuhan dan persaingan dalam tuntutan zaman yang semakin kompleks sehingga mengharuskan pembelajar mempunyai kompetensi yang unggul termasuk kecakapan *Hard Skill* dan *Soft Skill*.

Minat berwirausaha merupakan salah satu unsur dalam membangun *life skill* berupa kecakapan vokasional untuk bekerja dan usaha mandiri (Adining, 2016). Minat berwirausaha merupakan keinginan, keterkaitan, dan kesediaan untuk bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Autio, 2014). Minat tersebut dapat dimulai dari perhatian seseorang terhadap suatu objek, yang akhirnya menimbulkan suatu ketertarikan untuk mempunyai perilaku, akan tetapi perlu diingat bahwa minat seseorang tidak muncul secara langsung melainkan perlahan melalui stimulus yang mendorongnya. Stimulus tersebut dapat berupa sarana dan alat pendukung lainnya yang mempunyai maksud dalam meningkatkan minat wirausaha.

Wirausaha sendiri adalah suatu semangat, kemampuan dan perilaku individu yang berani menanggung resiko, baik itu resiko finansial, psikologikal, maupun sosial dalam melakukan suatu proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (inovasi) dengan menerima hasil berupa imbalan moneter dan kepuasan pribadi (Adining, 2016).

Perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu sudah memberikan mata kuliah kewirausahaan pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di semester V (lima), hal ini dimaksudkan juga untuk memberikan kompetensi tambahan bagi lulusan Prodi IPA, selain kompetensi profesional sesuai dengan bidang keahlian yang dituntut sesuai program studi di bangku kuliah, namun mahasiswa juga dibekali kompetensi tambahan di bidang wirausaha. Sehingga lulusan Prodi IPA tidak hanya

menekankan lulusannya menjadi gugu tetapi juga dapat berwirausaha sebagaimana capaian pembelajaran yang telah ditetapkan program studi.

Permasalahan yang dihadapi sekarang adalah walaupun sudah adanya mata kuliah kewirausahaan yang menunjang akan tetapi minat berwirausaha mahasiswa masih sangat rendah. Banyak pula terlihat mahasiswa yang baru menyelesaikan pendidikan mereka kebingungan harus bekerja apa dan bahkan banyak yang menganggur karena tidak seimbang antara lowongan pekerjaan yang tersedia dengan pencari kerja yang ada, hal ini terlihat ketika banyaknya *fresh graduate* yang berlomba mencari pekerjaan dibandingkan dengan menciptakan lapangan pekerjaan. Berdasarkan hasil observasi terkait minat wirausaha berupa angket minat wirausaha yang diberikan kepada 10 mahasiswa IPA didapatkan persentase sebesar 60 % dengan kriteria cukup.

Untuk mengintegrasikan antara sains dan kewirausahaan agar dapat berjalan beriringan maka diperlukannya media lain sebagai sarana alat bantu, salah satu caranya dengan melakukan pengembangan media berbasis *science entrepreneurship*. *Science entrepreneurship* merupakan pembelajaran dengan mengaplikasikan konsep IPA ke dalam kehidupan sehari-hari melalui perancangan dan pembuatan produk yang bernilai ekonomi dan sesuai dengan perkembangan lingkungan. Pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* ini dianggap mampu membekali mahasiswa baik ilmu pengetahuan maupun teknologi secara teoritis maupun praktik. Pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* dapat memberikan pembekalan dalam mengembangkan keterampilan proses mahasiswa dan juga minatnya menerapkan berbagai konsep sains sebagai acuan atau dasar menghasilkan produk bermanfaat bagi manusia. (Alfiatun dkk. 2017). Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Putut Martin 2012) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *science entrepreneurship* mampu mendorong mahasiswa merancang produk inovatif bernilai ekonomi dalam bentuk proposal program

keaktivitas mahasiswa (PPKM)".

Jilbab merupakan kerudung lebar yang dipakai perempuan muslim untuk menutupi kepala, leher, sampai dada. Pemilihan jilbab sebagai medianya dilihat dari penggunaan jilbab sudah menjadi trend fashion dengan corak dan warna yang semakin berkembang sehingga membuat jilbab merebah hampir semua kalangan baik tua maupun muda.

Motif jilbab saat ini sangat beragam dan terus berkembang mulai dari yang tidak bermotif (polosan) sampai dengan beragam motif yang disesuaikan oleh orang yang mendesain dan tentu harganya sangat bervariasi sesuai dengan kualitas bahan dan juga motif. Pengembangan motif jilbab ini peneliti terinspirasi dari motif sains kimia. Pemilihan motif sains dilihat dari tingkat keunikan dan keindahan serta struktur gambar untuk diaplikasikan menjadi motif jilbab seperti struktur glukosa sebagai senyawa organik yang ada didalam tubuh manusia.

Yang dapat dikemas sedemikian rupa supaya terlihat lebih estetik dan berbeda dari motif-motif jilbab yang sudah ada sehingga dapat menambah nilai jualnya. Adanya unsur sains yang dituangkan kedalam sebuah motif jilbab dapat dimanfaatkan sebagai media belajar serta sumber informasi sains bagi orang yang melihat sehingga menjadi keunggulan produk yang dikembangkan. Pengembangan motif jilbab ini merupakan produk yang multi fungsi karena bisa dimanfaatkan sebagai media ajar serta digunakan sebagai fashion dan tentunya mempunyai nilai ekonomi.

Pengembangan media pembelajaran berupa jilbab berbasis *science entrepreneurship* ini masih terbilang baru dan belum pernah terlihat khususnya di daerah Bengkulu, hasil pengembangan ini diharapkan mahasiswa dapat terinspirasi dan berkesan bahwasannya rumus dan struktur dan teori sains yang ada di buku dapat dimodifikasi menjadi lebih indah dan bermakna dan tentunya dapat meningkatkan minat wirausahanya sesuai yang diharapkan peneliti.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media pembelajaran jilbab yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022. Uji coba terbatas dilakukan di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 program studi IPA dengan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship*. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang digagas oleh Robert Maribe Brach (2009). Model pengembangan ADDIE ada 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*), akan tetapi karena keterbatasan waktu yang biaya yang dimiliki peneliti maka hanya dibatasi pada 4 (empat) tahap saja, yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini sebuah media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan antara pembelajaran IPA dan wirausaha, yang memiliki kelayakan, dan kepraktisan dalam menunjang pembelajaran pada konsep karbohidrat, menumbuhkan minat wirausaha mahasiswa serta meningkatkan antusias belajar dengan media yang lebih variatif.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner dengan skala likert dengan rentang skor 1-5. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Instrumen yang digunakan ada empat yaitu angket keterbutuhan awal, lembar validasi ahli, angket respon dosen dan mahasiswa, angket minat berwirausaha mahasiswa. Angket

keterbutuhan awal digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap media jilbab yang dikembangkan. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dibuat oleh peneliti, validasi media dilakukan dengan melibatkan 3 orang dosen ahli, yaitu 1 orang ahli media pembelajaran, 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli desain. Kepraktisan media yang dibuat dapat diketahui dengan menggunakan angket respon dosen dan mahasiswa.

1. Teknik analisis data
 - a. Analisis validasi media

Hasil penilaian validator dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase data angket

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Tidak Layak
0% – 20 %	Sangat Tidak Layak

(sumber : sugiono.2017)

Hasil analisis validasi sudah dapat dikatakan valid atau layak karena masing-masing validator adalah orang yang berkompeten dan ahli dalam bidangnya. Adapun catatan dan saran yang diberikan validator menjadi revisi terhadap media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dilakukan hingga mendapatkan suatu media yang layak.

- b. Analisis kepraktisan media
- Hasil penilaian yang diberikan dosen dan mahasiswa pada angket respon media diinterpretasikan dengan kriteria berikut:

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$85 \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$75 \leq P \leq 85\%$	Praktis
$60 \leq P \leq 75\%$	Cukup Praktis

$55 \leq P \leq 60\%$ Tidak Praktis
 $0 \leq P \leq 55\%$ Sangat Tidak Praktis
 (sumber : sugiono.2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* ini menggunakan model pengembangan Robert Maribe Brach yang dibatasi pada 4 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*.

HASIL

1. Hasil analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kebutuhan awal dalam prosedur pengembangan dalam penelitian ini. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi berupa wawancara angket terhadap mahasiswa dan dosen. Angket kebutuhan dosen dan mahasiswa diberikan kepada dosen ipa pada matakuliah biokimia dan mahasiswa IPA semester 4 (empat), untuk mahasiswa diberikan dua jenis angket yang berbeda. Angket pertama yaitu angket kebutuhan media pembelajaran kemudian yang kedua adalah angket minat wirausaha mahasiswa yang digunakan untuk mengetahui seberapa tinggi minat wirausaha yang sudah dimiliki mahasiswa.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa, dapat diketahui bahwa dosen hanya memanfaatkan sarana yang diberikan pihak kampus seperti penggunaan LCD proyektor, menampilkan *powerpoint* serta makalah, papan tulis dan peralatan pratikum lainnya. Tidak hanya itu berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan kepada dosen mereka masih belum mengintegrasikan pembelajaran dengan kewirausahaan hal ini masih dirasa berat karena untuk mencapai hasil pembelajaran saja mahasiswa masih kewalahan, sedangkan untuk kewirausahaan itu sudah ada mata kuliahnya tersendiri.

Sehingga hal tersebut mengakibatkan mahasiswa merasa bosan karena media yang digunakan dianggap monoton bagi mereka. Minat berwirausaha yang dimiliki mahasiswa masih dalam kategori rendah, padahal minat berwirausaha merupakan salah satu unsur

dalam membangun *Life Skill* yang sangat diperlukan sebagai seorang mahasiswa dalam menghadapi perubahan zaman yang begitu pesat. Dijelaskan bahwa sebenarnya media pembelajaran perlu dilakukan pengembangan yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin disampaikan, sehingga dosen dan tenaga pengajar dianjurkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif sehingga dapat dipahami oleh mahasiswa. Akan tetapi hal ini masih bertolak belakang dengan situasi yang ada di lapangan.

2. Hasil perencanaan (*Design*)

Berdasarkan perolehan data awal observasi, maka penelitian yang dilakukan akan diawali dengan membuat spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa jilbab, jilbab tersebut memuat unsur sains meliputi gambar dan struktur materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mengarahkan stimulus dalam meningkatkan minat wirausaha mahasiswa.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

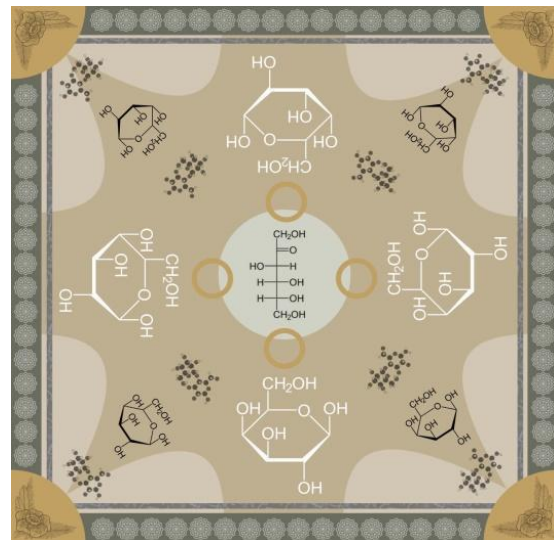
Berdasarkan tahap perencanaan media pembelajaran jilbab yang sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa guna memudahkan proses belajar mengajar. Media jilbab didesain dengan bentuk persegi dengan ukuran 110 cm X 110 cm, untuk bahan yang digunakan adalah kain voal premium yang biasa digunakan oleh industrial pembuatan jilbab. Proses pembuatan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

Pertama, pengumpulan bahan. Bahan yang dibutuhkan meliputi gambar digunakan untuk menyusun media motif jilbab didapatkan dari berbagai sumber, mulai dari buku dan internet.

Kedua, melakukan desain motif jilbab, desain dirancang dengan memilih gambar yang akan dijadikan sebagai motif utama dan motif tambahan, disini peneliti memilih struktur

karbohidrat dilihat dari keunikan dan keindahan strukturnya, kemudian ditambah dengan motif lain seperti bunga *Rafflesia Arnoldi* bentuk garis dan desain abstrak lainnya sebagai tambahan motif pengembangan jilbab. Memilih warna background dasar pada jilbab serta warna pada gambar yang digunakan. Desain disesuaikan dengan sub materi dan tujuan pembelajaran

Ketiga, proses penggabungan dilakukan dengan memadu-padankan gambar-gambar yang telah dipilih dengan bantuan aplikasi Photoshop Cs6 pada masing-masing motif yang dirancang di awal. Setelah semua desain sudah benar-benar sesuai maka desain media jilbab dicetak agar dapat dilakukan proses validasi guna mengetahui kelayakan media pembelajaran jilbab.



Gambar 1. Desain Media Jilbab

a. Uji coba awal

Desain media pembelajaran jilbab berbasis *science entrepreneurs* yang sudah disusun dan sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing selanjutnya dilakukan uji validasi. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan produk yang sedang berlangsung, dilakukannya uji validasi juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari produk sebelum di uji cobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh 3 orang dosen ahli dibidangnya, yaitu ahli media, ahli materi dan

ahli desain.

Penilaian validator terhadap produk pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship akan menghasilkan data hasil uji kevalidan produk. Instrumen validasi produk dilakukan menggunakan angket, sehingga data yang akan disajikan merupakan hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship.

1. Hasil validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Naintyn Novitasari, M.Pd untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validator Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Tampilan Gambar	15
2.	Tampilan Media	12
3.	Kualitas Media	8
4.	Manfaat Media	10
5.	Serta Daya Tarik Media	8
Jumlah Skor		53
Skor Maksimal		65
Presentase Kriteria		81,53 % Sangat Layak

2. Hasil validasi ahli materi

Validasi materi untuk menilai layak atau tidaknya materi yang dicantumkan dalam produk pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship oleh Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validator Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Materi	26
2.	Kesesuaian Gambar	8
3.	Kemutakhiran	7
4.	Merangsang Minat Melalui Science Entrepreneurship	16
5.	Mengembangkan Kecakapan Hidup	17
6.	Wawasan Kontekstual	4
Jumlah Skor		78

Skor Maksimal	95
Presentase	82,10 %
Kriteria	Sangat Layak

3. Hasil validasi desain

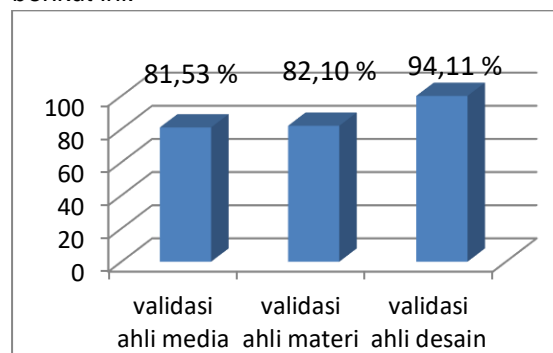
Validasi desain untuk menilai layak atau tidaknya desain pengembangan produk media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship. Proses validasi dilakukan oleh Ibu Sheren Dwi Oktaria, M.Pd

Tabel 3. Hasil Validator Ahli Desain

No	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Tampilan umum	23
2.	Tampilan khusus	34
3.	Aspek grafis	23
Jumlah Skor		80
Skor Maksimal		85
Presentase Kriteria		94,11 % Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli desain yang dapat dilihat di atas, dapat diketahui bahwa desain media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa mendapat presentase skor sebesar 94,11 % dan dapat dikategorikan sangat layak.

Dari analisis pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata uji validasi media pembelajaran jilbab adalah 85,91 % yang terletak antara rentang 81% - 100%. Sehingga kategori validasi dapat dikriteriakan sangat layak. Hasil presentase skor validasi yang telah diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli desain dapat dilihat secara keseluruhan pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validasi

Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa
Yesy Afriansari¹, Khairiah², dan Ahmad Walid³

Semua validasi dilakukan hanya 1 kali dengan catatan dari masing-masing validator adalah sebagai berikut:

Validator	Catatan	Hasil revisi
Naintyn Novitasari, M.Pd	Silahkan digunakan di lapangan tanpa perbaikan	-
Erik Perdana Putra, M.Pd	Silahkan digunakan di lapangan dan cek kembali penulisan-penulisan yang masih keliru	Penulisan-penulisan yang keliru sudah diperbaiki
Sheren Dwi Oktaria, M.Pd	Pemilihan motif dan tata letak gambar lebih diperhatikan lagi	Gambar sudah diperbaiki sesuai arahan validator.

b. Uji respon dosen

Uji respon dilakukan kepada dosen pada mata kuliah biokimia oleh Ibu Qomariah Hasanah, M. Si seorang dosen IPA di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana respon dosen terhadap produk pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship*. Hasil penilaian dari respon dosen dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil penilaian Respon Dosen

No	Aspek yang diamati	Jumlah skor
1.	Penyajian	20
2.	Tampilan media	12
3.	Ketertarikan	15
4.	Penggunaan media	15
5.	Membangun Kecakapan Diri Melalui <i>Science Entrepreneurship</i>	19
Jumlah Skor		81
Skor Maksimal		85
Presentase		95,29 %

Kriteria | Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh satu orang dosen IPA pada tabel diatas dapat terlihat bahwa diperoleh jumlah skor total 81 sedangkan skor maksimal adalah 85, sehingga setelah dilakukan penghitungan berdasarkan rumus yang tertera diperoleh presentase sebesar 95,29 % dan dinyatakan dalam keterangan baik dan menarik. Adapun catatan yang diberikan oleh dosen mata kuliah dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 saran perbaikan dan hasil perbaikan respon dosen

Validator	Catatan	Hasil Revisi
Qomariah hasanah, M. Si	Untuk gambar struktur silahkan untuk lebih diperjelas lagi	Catatan yang diberikan dosen sudah diperbaiki dengan semestinya

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk skala kecil dengan melibatkan 10 orang mahasiswa Tadris IPA semester IV (empat). Uji coba terbatas/skala kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran jilbab dan untuk melihat ada tidaknya perubahan pada sisi minat wirausaha mahasiswa, sehingga pada uji terbatas diberikan 2 angket berbeda kepada mahasiswa. Angket pertama berisi pertanyaan terkait media pembelajaran jilbab diberikan ketika peneliti mendemonstrasikan media, setelah proses pembelajaran selesai lalu peneliti memberikan angket kedua tentang minat wirausaha.

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media Jilbab

Responden	Skor	Presentase
Re 1	61	93,84 %
Re 2	56	86,15 %

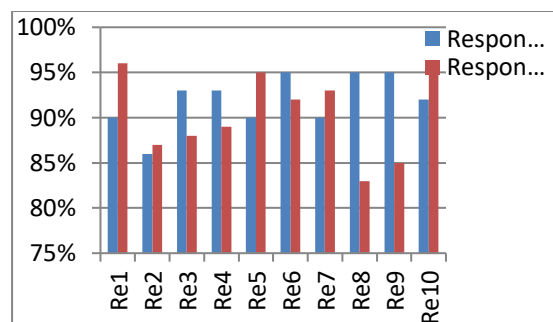
Re 3	61	93,84 %
Re 4	61	93,84 %
Re 5	59	90,76 %
Re 6	62	95,38 %
Re 7	59	90,76 %
Re 8	62	95,38 %
Re 9	62	95,38 %
Re 10	60	92,30 %
Rata-Rata Presentase Skor		92,76 %
Kriteria		Sangat Layak

Sedangkan untuk hasil analisis angket respon terhadap minat berwirausaha mahasiswa dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. hasil Angket Minat Berwirausaha Mahasiswa

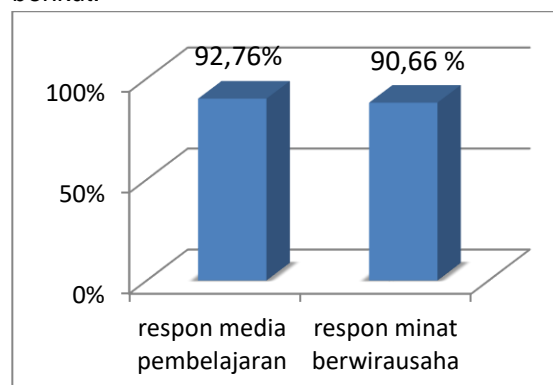
Responden	Skor	Presentase
Re 1	116	96,66 %
Re 2	105	87,5 %
Re 3	106	88,33 %
Re 4	107	89,16 %
Re 5	114	95 %
Re 6	111	92,5 %
Re 7	112	93,33%
Re 8	100	83,33 %
Re 9	103	85,83 %
Re 10	114	95 %
Rata-Rata Presentase Skor		90,66 %
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang dapat dilihat pada ke 2 tabel di atas dapat kita lihat bahwa mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dengan skor yang diperoleh sebesar 92,76 % sehingga dapat dikategorikan baik dan menarik. Media jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* juga dapat memberikan stimulus yang positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa sebagaimana perolehan rata-rata presentase skor sebesar 90,66% dengan kategori juga sangat baik. Hasil presentase dari angket respon terhadap media pembelajaran dan minat berwirausaha dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Angket Masing-Masing Mahasiswa

Sedangkan untuk perbandingan secara keseluruhan dari hasil respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dan tingkat minat wirausaha dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Perbandingan Hasil Respon Mahasiswa

PEMBAHASAN

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin kedalam perwujudan sebuah jilbab, yang memiliki ciri khasnya sendiri dibanding dengan jilbab-jilbab yang beredar di khalayak ramai saat ini. terkhusus pada motif jilbab yang memuat unsur sains berupa struktur glukosa dipilih berdasarkan tingkat keunikan berdasarkan perspektif peneliti, kemudian dipadu padankan dengan bunga *Rafflesia Arnoldi* dan unsur garis dan abstrak lainnya yang dapat menambah nilai keindahan pada motif jilbab.

Selama ini masyarakat hanya mengetahui peranan jilbab sebagai model fashion, sebagai penutup kepala dan penutup aurat bagi wanita muslim, menggunakan jilbab juga merupakan kewajiban bagi wanita muslim,

sebagaimana perintah Allah SWT dalam Q. S Al-Ahzab: 59 yang artinya:

"Hai Nabi, Katakanlah kepada isteri-isterimu, anak-anak perempuanmu dan isteri-isteri orang mukmin: "Hendaklah mereka mengulurkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka", yang demikian itu supaya mereka lebih mudah untuk dikenal, karena itu mereka tidak di ganggu. Dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.

Media pembelajaran jilbab berbasis science entrepreneurship merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memuat konsep IPA dalam merancang dan membuat produk yang punya nilai ekonomi. Media jilbab ini selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran juga mempunyai nilai ekonomi yang dapat diperjual belikan dan memang sedang berkembang dalam dunia industri pakaian saat ini. Sebagai media pembelajaran, pengembangan media jilbab sudah melewati proses uji validasi yang dilakukan oleh 3 dosen ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain. Tiga orang validator merupakan orang sudah berkompeten dan ahli pada bidangnya masing-masing.

Data validasi diberikan dalam bentuk angket kepada validator sehingga nilai yang diperoleh merupakan murni data angket, dari masing-masing validator diperoleh presentase skor yaitu, ahli media memberikan skor sebesar 81,53 % dengan kategori sangat layak sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Indra Kusuma dkk (2017) diperoleh hasil uji validasi media diperoleh skor sebesar 0,75 dalam kategori tinggi sehingga sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Ahli materi memberikan skor sebesar 82,10 % dengan kategori sangat layak berdasarkan penelitan Novitasari (2018) hasil uji ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 3,67 dari empat skor rata-rata dengan kriteria sangat baik, dan ahli desain dengan skor 94,11 dapat dikategorikan sangat layak.

Dari hasil presentase skor yang diberikan validator diperoleh rata-rata presentase sebesar 85,91 % yang terletak antara rentang 81% - 100%. Sehingga kategori

validasi dapat dikriteriakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses belajar.

Kepraktisan media pembelajaran jilbab diperoleh dari data respon dosen dengan skor perolehan sebesar 95,29% dikategorikan dengan sangat baik, kemudian dengan melihat hasil respon dari 10 orang mahasiswa diperoleh skor rata-rata 92,76%, terlihat bahwa dosen dan mahasiswa sama-sama memberikan respon positif terhadap pengembangan media jilbab.

Media pembelajaran yang berbasis kewirausahaan juga mampu memberikan dampak positif terhadap minat wirausaha, terlihat dari hasil angket minat wirausaha yang diberikan kepada mahasiswa diperoleh skor presentase sebesar 90,66 % dengan kategori sangat baik. Minat wirausaha yang dimiliki mahasiswa di awal sebelum adanya media jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* adalah sebesar 60 % dengan kategori cukup, sehingga kita dapat melihat jarak signifikan antara sebelum dan sesudah adanya media berbasis *Science Entrepreneurship*. Pengintegrasian pengetahuan sains secara inovatif dan kreatif dengan pemikiran yang berorientasikan kewirausahaan mampu memberikan konsep pembelajaran dan pengajaran sains yang dapat menghasilkan peserta didik yang mempunyai pemikiran kewirausahaan (M. Syukri, 2013).

Sampai disini kita bisa melihat bahwa penggunaan media belajar pada proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan aktivitas belajar bahkan dapat memberikan dampak dan efek psikologi terhadap peserta didik. Penggunaan media belajar sangat membantu keefektifan kegiatan pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran. Di samping itu penggunaan media yang tepat mampu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, sebagaimana Arsyad (1997) mengungkapkan bahwa "Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar".

Media jilbab yang dikembangkan juga

termasuk kedalam jenis media grafis yaitu suatu media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Mempunyai fungsi dapat memperjelas penyajian pelajaran, menarik perhatian, mengilustrasikan suatu informasi atau konsep yang biasanya mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penerangan verbal.

Jika ditinjau secara garis besar, pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. *Kelebihan* dari media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* adalah: *pertama*, media dapat memberikan kesan yang berbeda, pembelajaran yang biasanya menggunakan media cetak, sekarang dapat melakukan pembelajaran melalui media yang berbentuk grafis dengan lebih *ashtetic*. Gambar struktur dapat dilihat dari motif-motif pada jilbab. *kedua*, media ini masih terasa asing, sehingga mahasiswa sangat antusias pada saat dilakukannya demonstrasi dalam proses pembelajaran. *ketiga*, media yang sifatnya multifungsi, selain digunakan untuk media pembelajaran dapat juga digunakan sebagai bentuk fashion. *keempat*, memiliki nilai jual sehingga dapat dimanfaatkan sebagai produk wirausaha. *kelima*, media menjadi salah satu referensi dalam mengintegrasikan pembelajaran dengan kewirausahaan.

Kekurangan dari media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship*: *pertama*, materi yang dapat ditampilkan terbatas hanya pada satu pokok bahasan saja. *kedua*, keterbatasan tempat percetakan untuk di wilayah Bengkulu itu sendiri.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dalam meningkatkan minat berwirausaha dengan model pengembangan Robert Maribe Brach yang telah diuraikan di atas, maka dapat kita ditarik kesimpulan yaitu; Media pembelajaran jilbab berbasis *Science Entrepreneurship* dikembangkan berdasarkan

model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada 4 (empat) tahap saja, yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).

Kelayakan media berdasarkan dari perolehan skor validasi masing-masing ahli yaitu, ahli media sebesar, 81,53%, ahli materi sebesar 82,10% dan ahli desain sebesar 94,11%. Sehingga didapatkanlah rata-rata uji validasi media pembelajaran jilbab adalah 85,91 % yang terletak antara rentang 81% - 100%. Sehingga kategori validasi dapat dikriteriakan sangat layak. Sedangkan untuk kpraktisan presentase skor yang didapatkan adalah sebesar 95,29%.

Hasil uji lapangan terbatas dinyatakan praktis dengan respon positif yang diberikan mahasiswa dengan melibatkan 10 orang mahasiswa IPA semester 4 dengan rata-rata presentase skor sebesar 92,76% dengan kriteria presentase sangat praktis dan menarik, kemudian untuk minat wirausaha mahasiswa meningkat dari 60% menjadi 90,66% sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

SARAN

Berdasarkan data hasil perolehan penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut yaitu:

Pertama Bagi mahasiswa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media belajar yang menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian yang kedua Bagi dosen hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi dalam mengintegrasikan pembelajaran ipa dan kewirausahaan. Dan ketiga Untuk penelitian selanjutnya silahkan untuk mengembangkan media dengan teori lainnya.

REFERENCES

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tafsir dan terjemah Al qur'an surat al-ahzab ayat 59

Electronic Books

Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.

Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Prof. Dr Sugiono, (2017), *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta Bandung,

Pengembangan Media Pembelajaran Jilbab Berbasis *Science Entrepreneurship* Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa
Yesy Afriansari¹, Khairiah², dan Ahmad Walid³

A Translation

- Autio, E., Keeley, R. H., Klofsten, M., & Ulfstedt, T. (1997). Entrepreneurial intent among students: Testing an intent model in Asia, Scandinavia and USA. Babson College Frontiers of Entrepreneurship Research. Diakses 20 April 2021 <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.5851&rep=rep1&type=pdf>
- Robert, Maribe Branch. Instructional Design: The ADDIE Approach. Department Of Educational Psychology And Instructional Technology. Universitas Of Georgia. 604 Aderhold Hall Athens, GA 30602 USA. <https://books.google.co.id/books?id=mHSWJPE099EC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Newspaper Article

- Rensis Likert, Ph, D. 1932. A technique for the measurement of attitudes. New York University. Archives Of Psychology <http://well.blogs.nytimes.com>

Skripsi

- Adining Astuti (2016). *Pelatihan Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Membangun Sikap Kewirausahaan (Studi Pada Pusat Pengembangan Anak (Ppa) Io-583 Condrokusumo, Kota Semarang)* Jurusan Pendidikan Nonformal Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES, Semarang.

Conference Proceedings

- Prof.Dr.Ir. Akhmad Sodiq, M.Sc.agr.(2014) Entrepreneurship melalui Sains dan pembelajaran Sains dalam mengoptimalkan sumber daya manusia: Lessons Learnt Implementasi di Fakultas Peternakan Universitas Jenderal Soedirman". Fakultas Peternakan Universitas Jenderal Soedirman

Article From an Online Periodical with no DOI

Assigned

- Ulfiatun.dkk. Efektivitas Penggunaan LKS IPA Terpadu Bervisi Salingtemas (Sains Lingkungan-Teknologi-Masyarakat) Berbasis *Science Entrepreneurship* terhadap Keterampilan Komunikasi Ilmiah dan Minat Berwirausaha Siswa. Program Studi Pendidikan IPA, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

<https://scienceedujournal.org/index.php/PSEJ/article/view/81/51>

- Indra Kusuma Harta, I Gede Nurhayata, Luh Krisnawati. 2017. Pengembangan Prototype Egg Boiler Sebagai Media Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Materi Teknologi Tepat Guna Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11104>
- Novitasari Supardi, Achi Rinaldi. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Matero Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Decimal: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2012>
- F. Putut Martin Hb (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Science Entrepreneurship Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa*. Jurusan Biologi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang <https://media.neliti.com/media/publications/126014-ID-pengembangan-bahan-ajar-science-entrepre.pdf>
- Muhammad Syukri Dkk. 2013. Pendidikan Stem Dalam Entrepreneurial Science Thinking "Escit": Satu Perkongsian Pengalaman Dari Ukm Untuk Aceh https://www.academia.edu/28202744/Pendidikan_STEM_dalam_Entrepreneurial_Science_Thinking_ESciT_Satu_Perkongsian_Pengalaman_dari_UKM_untuk_ACEH

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *OPEN ENDED* DALAM MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 7 BATANGHARI PADA PEMBELAJARAN IPA

Bob Widodi*, Desmi Yetti², Maison³ dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4}Universitas Jambi

²SMPN 7 Batanghari

* E-mail: Bob.widodi8@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan model pembelajaran *open ended* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif tipe studi kasus. SMPN 7 Batanghari adalah tempat pelaksanaan penelitian. Sampel yang digunakan adalah peserta didik dan guru pengampu pelajaran IPA di Sekolah menengah pertama negeri 7 Batanghari. Teknik pengumpulan data berupa wawancara. Dengan menggunakan model Miles dan Huberman sebagai teknik analisis data. Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa di SMPN 7 Batanghari masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Penelitian ini berkesimpulan bahwa dalam sebuah pembelajaran, sangat penting jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat. Motivasi belajar tersebut bisa ditingkatkan dengan beberapa cara salah satunya menerapkan model *open ended pada saat* pembelajaran. Model pembelajaran *open ended* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Model Pembelajaran *open-ended*, Motivasi belajar, IPA

Abstract

The purpose of this study was to see the effectiveness of the open-ended learning model in increasing students' learning motivation, in science learning. This research uses a qualitative case study type. SMPN 7 Batanghari is where the research is carried out. The sample used was students and teachers of science lessons at the 7 Batanghari State Junior High School. The technique of collecting data is in the form of interviews. By using the Miles and Huberman model as a data analysis technique. The result of this research is that students' learning motivation at SMPN 7 Batanghari is still relatively low and needs to be improved. This study concludes that in learning, it is very important if students have strong learning motivation. This learning motivation can be increased in several ways, one of which is applying the open-ended model during learning. The open-ended learning model is very effectively used to increase students' learning motivation.

Keywords: Open-ended learning, learning motivation, science

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Menurut Kholilah et al (2020) Karena bersifat sangat penting, sehingga pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia. Dan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk melalui pendidikan, baik dalam membentuk perilaku maupun pengetahuan (Fitriani et al., 2021). Berlangsungnya pendidikan itu seumur hidup baik dalam lingkungan Keluarga, Sekolah atau masyarakat. Sehingga Keluarga,

Masyarakat, dan pemerintah bertanggung jawab atas keberlangsungan pendidikan (Adi, 2022). Pentingnya pendidikan tentunya juga berkaitan dengan sekolah, terutama pendidikan yang ada di SMP atau Sekolah menengah pertama.

Pendidikan tentunya berkaitan dengan sebuah pembelajaran, salah satu pembelajaran di SMP yaitu Pembelajaran IPA. Menurut Putri et al (2021) IPA atau Ilmu pengetahuan alam adalah Kumpulan dari ilmu-ilmu yang serumpun dan membahas fenomena fenomena yang terjadi di alam. Beberapa materi IPA tidak

bisa diamati langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga beberapa materi IPA dianggap abstrak oleh peserta didik (Wulandari & Mudinillah,2022). Karena materi IPA itu abstrak, sehingga diperlukan Kemampuan berfikir tingkat tinggi di dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu banyak siswa yang menganggap Pembelajaran IPA itu sulit dan membosankan. (Yunarti,2021). Oleh karena itu, Dalam pembelajaran IPA peserta didik memerlukan motivasi belajar yang tinggi.

Pemahaman Peserta didik pada pembelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan Motivasi belajar yang tinggi. Dalam melakukan aktivitas belajar tertentu baik itu berasal dari dalam maupun dari luar individu diperlukan daya pendorong yang disebut motivasi belajar. Dengan daya pendorong tersebut dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar (Andriani & Rasto ,2019). Aktivitas belajar akan terasa senang dengan adanya dorongan dari motivasi belajar (Arianti,2019). Oleh karena itu, agar Peserta didik termotivasi dalam belajar maka Motivasi belajar dalam diri peserta didika harus dibangkitkan (Emda,2018). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik akan membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Model pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah yang terstruktur dalam menyusun pengalaman pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat dijadikan pedoman bagi para pengajar dan perancang dalam merencanakan sebuah pembelajaran (Seragih et al.,2021). Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah jika dalam proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran yang efektif (Asyafah,2019). model Pembelajaran *Open-ended* merupakan Salah satu model pembelajaran yang efektif di terapkan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Model *Open ended* adalah sebuah model pembelajaran mempunyai bermacam cara penyelesaian dan jawaban yang benar didalam sebuah permasalahan atau soal yang

diberikan (Muazaroh & Abadi,2020). Pemberian masalah terbuka atau *open ended* dapat membuat siswa lebih aktif dan dapat menyampaikan idenya, termotivasi dalam diri untuk menjelaskan dan mendapat pengalaman untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Wiyasa,2018). Peserta didik bisa menjadi lebih aktif berpartisipasi di dalm kelas dengan diterapkannya model pembelajaran *open ended*. Karena peserta didik mempunyai kesempatan yang lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilannya secara menyeluruh (Sholikhah et al,2018). Sehingga peserta dapat lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPA dengan diterapkannya Model pembelajaran *Open ended*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat dilihat penting nya penerapan model pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk melihat seberapa efektifnya model pembelajaran *open ended* ini dalam meningkatkan motivasi belajar Peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif tipe studi kasus. Studi kasus adalah strategi penelitian yang didalamnya peneliti meneliti suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu secara cermat (Fitrah,2018). Penelitian ini dilakukan pada awal bulan april 2022 di SMPN 7 Batanghari. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Dengan Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA di SMPN 7 Batanghari. Dan menggunakan teknik Miles dan Hubermann sebagai teknik analisis datanya.

Proedur penenelitian diawali dengan mengajukan surat permohonan observasi. Setelah memperoleh izin observasi dimulai dengan pengamatan pembelajaran di kelas,

lalu wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran IPA. dari sample yang telah dipilih, setelah itu dilanjutkan dengan mengolah data serta kesimpulan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama guru mata pelajaran IPA di SMPN 7 Batanghari. Adapun hasil wawancara guru pengampu Mata pelajaran IPA Sebagai berikut :

Q1: bagaimana cara ibuk menyampaikan materi kepada siswa ?

A1: Lebih sering dengan diskusi, agar anak bisa berbagi ilmu dengan siswa yang lain, jadi ilmu tidak harus selalu didapatkan dari gurur.

Q2 : Model Pembelajaran apa yang diterapkan dikelas ?

A2 : Model yang diskusi, eksperimen dan demonstrasi agar materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa.

Q3: Apakah ibuk pernah menerapkan model pembelajaran *open ended*?

A3: Jarang menggunakan tapi pernah menggunakan.

Q4: Menurut ibuk apakah Efektif penerapan model pembelajaran *open ended* di dalam pembelajaran ?

A4 :Sebenarnya bisa efektif tergantung peserta didik. Ada beberapa peserta didik yang memang paham tapi juga ada peserta didik yang benar benar tidak tahu. Jadi untuk menggunakan model pembelajaran ini masih tergolong susah.

Q5: Menurut ibuk dapatkah model pembelajaran *open ended* itu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.?

A5: Tergantung bagaimana cara guru menyajikannya. Kalau guru nya tau cara menyajikannya maka akan sangat membantu

dalam meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Semua balik lagi ke guru ya.

Q6: bagaimana motivasi belajar siswa di dalam kelas?

A6: Beberapa peserta didik memang punya keinginan belajar yang sangat tinggi dan juga ada peserta didik yang kesekolah hanya untuk duduk aja dikelas.

Q7: menurut ibu bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *open ended* ini ?

A7 :Untuk menerapkan model pembelajaran tersebut sebenarnya butuh proses yang sangat panjang. Dimana kita perlu melatih siswa dulu pelan pelan. Setelah semua siswa dirasa sudah siap menggunakan model pembelajaran ini maka saya rasa motivasi atau semangat belajar siswa akan meningkat.

Q8: kira kira untuk kedepannya ibuk tertarik tidak untuk menggunakan model pembelajaran *open ended* ?

A8: Sangat tertarik, dengan syarat kita harus melatih siswa terlebih dahulu agar siswa siap dengan model pembelajaran yang baru.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil wawancara guru IPA SMPN 7 Batanghari, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *open ended* adalah model pembelajaran yang bagus diterapkan di dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. model pembelajaran *open ended* merupakan model pembelajaran yang bagus digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, sebelum menerapkan model pembelajaran tersebut perlu adanya penyesuaian diri dulu bagi siswa agar siswa tidak kaget dengan model pembelajaran yang baru. Model pembelajaran *open ended* ini akan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar jika guru yang menyajikannya juga paham dengan karakter siswa dikelas. Dan perlu ada tahapan yang panjang sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut.

Contohnya ada semacam pretest sebagai bentuk pemanasan yang dilakukan sebelum Pembelajaran.

Model pembelajaran *open ended* sangat membantu meningkatkan keinginan, semangat dan motivasi belajar siswa. Dilihat dari sistem belajarnya dimana siswa akan lebih antusias dalam belajar. Karena pusat pembelajaran ada pada siswa. Dengan model pembelajaran *open ended* dapat menggali kreatifitas di dalam diri siswa, yang menyelesaikan permasalahan dengan berbagai jawaban yang bervariasi. Pernyataan ini diperkuat dengan pernyataan menurut Rahayu & Festiyed (2019) menyatakan bahwa terdapat suatu pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai minat dan bakat Peserta didik, dihadapkan dengan masalah terbuka, dengan tujuan utamanya bukan hanya untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana peserta didik sampai pada suatu jawaban. Pendekatan itu adalah Model pembelajaran open-ended.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Nada et al., (2018) yang meneliti tentang model *open ended* problems dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. tetapi bedanya dari penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian yang berbeda dan juga penelitian ini lebih fokus pada keefektifan penggunaan model pembelajarannya dalam menumbuhkan semangat atau motivasi belajar dari peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Djami & Sundaygara (2020) yaitu meneliti tentang Motivasi dan Prestasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh Model pembelajaran *Open ended* juga sejalan dengan penelitian ini. Namun perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu fokus penelitian ini lebih ke pengaruh model pembelajaran *open ended* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan yang sebelumnya lebih meneliti perbandingan motivasi belajar kelas yang konvensional dengan kelas yang menerapkan model *open ended*.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Didalam sebuah pembelajaran, motivasi belajar dan semangat belajar yang tinggi sangat diperlukan oleh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik tersebut bisa ditingkatkan dengan beberapa cara salah satunya menerapkan cara mengajar atau model pembelajaran yang tepat. Agar bisa meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. *open ended* sangat cocok dan sangat efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran. Dimana dengan suatu permasalahan atau pertanyaan yang memiliki berbagai macam solusi yang benar dapat meningkatkan semangat, keinginan dan motivasi belajar siswa.

REFERENCES

- Adi, L. (2022). Pendidikan keluarga dalam perspektif Islam. *jurnal pendidikan ar-rasyid*, 7(1), 1-9.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Djami, S. R., Ain, N., & Sundaygara, C. (2020). pengaruh model pembelajaran open-ended problem terhadap motivasi dan prestasi belajar fisika siswa kelas viii smp negeri 2 Malang. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 2(1), 17-22.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fitriani, R., Putri, W. A., Rini, E. F. S., Sehab, N. H., & Pratiwi, M. R. (2021). Pengaruh Kerja

- Keras terhadap Hasil Belajar Siswa IPA di SMAN 1 Kota Jambi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3).
- Kholilah, K., Ramadhanti, A., Fitriani, R., Febri, E., & Pratiwi, M. R. (2020). hubungan kerja keras dan hasil belajar fisika di sma negeri 1 kota jambi. *journal of science education and practice*, 4(1), 41-48.
- Muazaroh, A. N., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran *Open ended* Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 372-384.
- Putri, W. A., Fitriani, R., Rini, E. F. S., Aldila, F. T., & Ratnawati, T. (2021). Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa IPA di SMAN 6 Muaro Jambi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3).
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. (2018). Penerapan model *open ended* problems berbantuan CD pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 golantepus. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 216-227.
- Rahayu, C., & Festiyed, F. (2019). Validitas perangkat pembelajaran fisika SMA berbasis model pembelajaran generatif dengan pendekatan open-ended problem untuk menstimulus keterampilan berpikir kritis peserta didik. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 1-6.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Open ended* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Sholikhah, Z., Kartana, T. J., & Utami, W. B. (2018). Efektifitas Model Pembelajaran Open-Ended terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari kreativitas siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 4(1), 35-46.
- Wiyasa, I. K. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Open ended* Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yunarti, N. (2021). Analisa Kesulitan Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SMP Negeri 1 Rambang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1745-1749.
-

PENGUNAAN MEDIA *LIVEWORKSHEET* UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH

Brigida Intan Printina

Universitas Sanata Dharma

* E-mail: brigidaintan91@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran sejarah, implementasi teknologi telah menjadi tuntutan bagi para pendidik. Tidak hanya memiliki keterampilan berteknologi dalam sarana pembelajaran, bahkan dalam evaluasi pembelajaran, pendidik sejarah harus mampu menggali berbagai teknologi sebagai sarana evaluasi pembelajaran Sejarah. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan penggunaan media *Liveworksheet* untuk Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Metode penulisan artikel ini ialah metode kualitatif meliputi observasi, studi pustaka, dan kritik sumber. Hasil dari penelitian ini yang pertama ialah menguraikan konsep media belajar *Liveworksheet*. Kedua penggunaan *liveworksheet* dalam evaluasi pembelajaran Sejarah. Harapannya dengan media *liveworksheet* ini dapat membantu pendidik sejarah dalam mengimplementasikan evaluasi pembelajaran sejarah yang tanggap zaman dan inovatif.

Kata kunci: Media *Liveworksheet*, Evaluasi Pembelajaran Sejarah

Abstract

In history learning, the implementation of technology has become a demand for educators. Not only having technological skills in learning facilities, even in evaluating learning, history educators must be able to explore various technologies as a means of evaluating history learning. This article aims to describe the use of Liveworksheet media for Evaluation of History Learning. The method of writing this article is a qualitative method including observation, literature study, and source criticism. The first result of this research is to describe the concept of Liveworksheet learning media. The second is the use of live worksheets in the evaluation of History learning. It is hoped that this live worksheet media can help history educators in implementing an evaluation of historical learning that is responsive to the times and innovative.

Keywords: *Liveworksheet Media, Evaluation of History Learning*

PENDAHULUAN

Penggunaan berbagai media sebagai sarana belajar menjadi pendukung proses pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang yang harus dihadapi para pendidik dalam menghadapi proses pembelajaran agar mampu dipahami serta digali peserta didik.

Tidak hanya itu tantangan era disrupsi menjadikan banyak pendidik untuk mencoba berbagai sarana belajar khususnya media digital baik dalam kegiatan pembelajaran

maupun dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini sebagai upaya salah satunya menarik motivasi belajar.

Dalam meracik pembelajaran sejarah para pendidik selain dibekali kemampuan pedagogi namun juga ditantang untuk memiliki kemampuan memilah media yang sesuai dengan materi sejarah, motivasi belajar peserta didik yang dinamis, serta tuntutan digital yang semestinya bukan lagi menjadi tantangan namun menjadi peluang untuk mengemas pembelajaran sejarah yang inovatif dan inspiratif.

Adapun penulisan artikel ini dilandas oleh pelatihan media pembelajaran *Liveworsheet* untuk evaluasi pembelajaran sejarah kepada guru MGMP Sejarah Se-DIY. Dalam sesi diskusi banyak guru merasakan bahwa untuk mencoba media pembelajaran baru perlu banyak waktu, sedangkan di sekolah sudah ada banyak tawaran media dan perlu waktu untuk penguasaan terhadap implementasi media tersebut.

Menurut Edgar Dale (2004:161) dalam kerucut pengalaman belajar dari pengalaman abstrak ke konkret, ada berbagai sarana media yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Pengalaman demonstrasi merupakan sarana belajar yang menempati posisi 70% untuk menangkap pengetahuan dan pengalaman peserta didik.

Kemudian beberapa penelitian relevan dapat menjadi dasar dari penulisan ini diantaranya penelitian oleh Lisnuriyanih (2021) yang mengungkapkan bahwa media *liveworksheet* adalah suatu platform sebagai penyedia sarana untuk membuat LKPD digital. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Darusman, 2008) bahwa LKPD dapat dibuat secara terprogram untuk menjadi pedoman siswa dalam mengisi evaluasi pembelajaran.

Di lain hal dengan menggunakan kajian penelitian kuantitatif di SMP N 1 Selat Nasik ada sebesar 48,44% siswa yang menggunakan media konvensional dan ada 74,29% siswa senang menggunakan media *liveworksheet*. (Hazlita, 2021)

Namun, dengan berbagai sarana yang ditawarkan dalam media *liveworksheet* ada beberapa hal yang dapat dipaparkan dalam artikel ini khususnya sebagai sarana evaluasi belajar sejarah.

Tujuan penulisan ini ialah yang pertama memaparkan konsep media *liveworsheet*, memaparkan aplikasi *liveworksheet* untuk evaluasi pembelajaran sejarah, yang terakhir memaparkan keunggulan dan keterbatas media *liveworksheet*.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru MGMP Sejarah di Yogyakarta, pada tahun 2021 dalam pelatihan evaluasi pembelajaran menggunakan *liveworksheet*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif Pada penerapannya penelitian ini lebih menekankan pada proses melihat, memotret, dan menganalisis kegiatan serta informasi tentang keadaan (kasuistik) yang sedang berlangsung bertujuan memperoleh gambaran proses dan makna dari suatu peristiwa atau kejadian.

Creswell (2018) menjelaskan studi kasus merupakan salah satu jenis pendekatan kualitatif yang menelaah sebuah "kasus" tertentu dalam konteks atau setting kehidupan nyata kontemporer.

Sumber data penelitian terdiri atas yaitu

1) kasus hasil observasi langsung saat pelatihan guru-guru MGMP Sejarah di Yogyakarta, 2) informasi dari informan guru sejarah, 3) dokumen meliputi buku, jurnal, makalah, dan bahan lainnya yang relevan, 4) dokumentasi berupa foto saat proses observasi. Adapun teknik pengumpulan data meliputi; 1) observasi dilapangan yaitu workshop evaluasi pembelajaran sejarah dengan media *liveworksheet* 2) depth interview dengan guru sejarah, dan 3) studi dokumen yang mendukung jalannya penelitian.

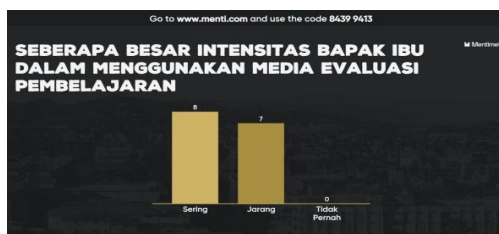
Data-data yang sudah diperoleh kemudian oleh peneliti dilakukan triangulasi data. Teknik triangulasi dilakukan guna memeriksa keabsahan data. Keabsahan perlu dilakukan terkait dengan kepercayaan terhadap hasil penelitian. Hasil penelitian dikatakan valid apabila dilaksanakan pemeriksaan secara cermat dan menggunakan teknik yang tepat. Menurut Sugiyono (2010) ada tiga triangulasi yang harus dilakukan yaitu 1) Triangulasi sumber: mengecek data dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini data observasi dicocokkan dengan wawancara dan dokumen; 2) Triangulasi Teknik : mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini data wawancara dicocokkan

antara satu informan dengan informan lainnya; 3) Trianggulasi waktu : mengecek data antara rentan waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini melihat observasi pembelajaran daring antara hari satu dengan lainnya, serta hasil wawancara antara hari satu dengan berikutnya. Sedangkan analisis data menggunakan analisis mengalir interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada pertengahan tahun 2021, para dosen dan alumni Pendidikan Sejarah Universitas Sanata Dharma melakukan pelatihan dan observasi kepada para guru MGMP Sejarah di Yogyakarta dan sebagian besar merasa kesulitan mempelajari media baru hal ini menjadi landasan penggunaan media liveworsheet sebagai salah satu sarana evaluasi pembelajaran sejarah.



Gambar 1. Hasil Observasi sebagai Landasan Penggunaan Media Liveworksheet

Dari pertanyaan ini lebih dari setengah menjawab sering menggunakan media evaluasi pembelajaran bahkan secara daring. Maka ini menjadi tantangan bagi pemateri, meski aplikasi *liveworksheet* jarang bahkan tidak pernah digunakan, seringkali para peserta apalagi guru dengan segala administrasinya akan banyak mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi baru.

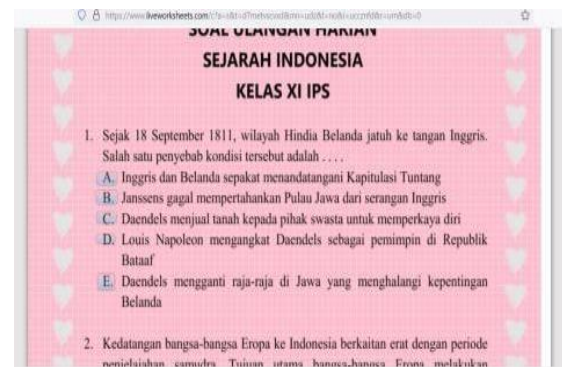
Adapun langkah-langkah menggunakan liveworksheet ada pada tutorial yang ditawarkan internet dan dapat membuka aplikasi *liveworksheet.com*



Gambar 2. Tutorial Liveworksheet dapat dilihat di youtube atau google

Sebagai untuk mengunggah materi para pendidik hanya harus menuliskan soal/LKPD dalam bentuk word/pdf dan mengunggah dalam aplikasi *liveworksheet* sesuai tutorial.

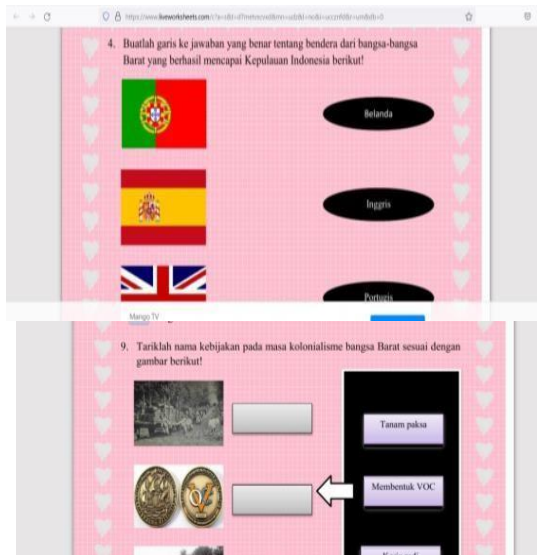
Setelah itu membuka aplikasi pada menu teachers. Berikut merupakan tampilan untuk evaluasi pembelajaran sejarah.



Gambar 3. Tampilan soal objektif Sejarah Indonesia



Gambar 4. Tampilan soal tebak gambar tokoh penjelajahan samudera



Gambar 5. Tampilan soal menjodohkan



Gambar 6. Tampilan soal isian singkat

Untuk hasil akhir dapat terlihat setelah peserta didik dapat meng-*klik finish*.

Adapun keunggulan dari aplikasi ini ialah dapat dengan mudah diunggah menggunakan format word/pdf. Para editor/pendidik juga dapat mengedit apakah skor akhir dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

Sedangkan kelemahan dari aplikasi ini ialah jumlah halaman mungkin akan terbatas jika tidak berbayar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa media evaluasi pembelajaran sejarah *liveworksheet* merupakan media yang mampu menggali pemahaman dan motivasi belajar sejarah peserta didik. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa media *liveworksheet* menempati posisi 70% penggalan pengalaman belajar

dari abstrak ke konkret salah satunya pengalaman demonstrasi yaitu untuk melihat seberapa tinggi pemahaman peserta didik pada suatu materi.

PENUTUP

Kesimpulan dari penulisan artikel ini ialah bahwasanya pendidik tidak hanya menguasai media untuk mengolah aktivitas belajar namun juga media untuk evaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Secara khusus dalam tulisan ini untuk memaparkan implementasi media *liveworksheet* dalam pembelajaran sejarah.

REFERENCES

Creswell, John W. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hazlita, S, JIRA. (2021). *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, diunduh tanggal 10 Desember 2021 Keputusan Balitbang dan Perbukuan Kemendikbud No 018/H/KR/2020. 2020.Ringkasan KI dan KD K-13: Jakarta

Kara Dawson dan Ann Kovalchick.ed, *Education and technology: an encyclopedia* (California: ABC- CLIO, Inc. 2004), 161.

Lisnuriyanti, Siska. (2021). *Membuat Bahan Ajar Inovatif dengan Aplikasi Liveworksheet*. diunduh tanggal 12 Mei 2022

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI BEBAS SISWA DI SDN 10 SIGAOL SIMBOLON

Ester

Universitas Negeri Medan
Ester.nainggolan27@gmail.com

Abstrak

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil akhir dari penggunaan model pembelajaran sinektik terhadap kemampuan menulis puisi bebas siswa sekolah dasar yang dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Sigoal Kecamatan Palipi Kabupaten Samosir. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan penggunaan desain kuasi eksperimen sebagai cara pengambilan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil tes kemampuan menulis puisi bebas. Dengan uji independent sampel t tes sebagai teknis pengumpulan data. Hasil akhir dari penelitian ini adalah terlihat perubahan yang signifikan antara rata-rata kemampuan menulis puisi bebas siswa yang diajar dengan model pembelajaran sinektik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional ($F_{hitung} = 4,005$; $sig. = 0,004$).

Kata Kunci: Model Sinektik, Menulis Puisi Bebas

Abstract

The ultimate goal of this research is to see the final result of using the synectic learning model on the ability to write free poetry for elementary school students compared to conventional learning models. This research was conducted at SDN 10 Sigoal, Palipi District, Samosir Regency. The approach used is quantitative with the use of a quasi-experimental design as a way of collecting data. Data collection in this study was done by looking at the results of the free poetry writing ability test. With independent test sample t test as a technical data collection. The final result of this study is that there is a significant change between the average ability to write free poetry of students who are taught with the synectic learning model compared to the conventional learning model ($F_{count} = 4.005$; $sig. = 0.004$).

Keywords: Synectic Model, Free Poetry Writing

PENDAHULUAN

Pada dasarnya ada beberapa pembelajaran di sekolah dasar harus selalu diobservasi salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Di sekolah dasar pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari beberapa kategori keterampilan berbahasa diantaranya ada berbicara, mendengarkan, membaca, & menulis. Pada hakikatnya dalam proses keterampilan berbahasa, seseorang harus mampu memberikan stimulus intraksi yang bagus sehingga keterampilan berbicara tercapai antara satu sama lain. Hal ini sejalan dengan Syarif (2009:1) yang memberikan pengertian bahwa pada dasarnya dalam kemampuan berbahasa terdapat beberapa jenis kemampuan diantaranya kemampuan

reseptif yang terdiri dari keterampilan menyimak & membaca. Selanjutnya pada kemampuan produktif terdiri dari kemampuan berbicara & menulis. Sehingga pada keempat keterampilan tadi mempunyai aneka macam konflik yang dialami sang murid. Secara generik konflik yang dialami saat keberlangsungan proses belajar bahasa pada sekolah dasar adalah materi aspek keterampilan menulis. Rendahnya kemampuan murid pada aktivitas menulis terlihat, lantaran kesulitan murid pada membicarakan ide, gagasan, & perasaan pada bentuk tulisan. Sebagaimana sudah dikemukakan sang Taufik Ismail (2003:9) bahwa bangsa Indonesia tidak terlalu tertarik dengan keterampilan bahasa Indonesia yang mengharuskan siswa untuk membaca dan menulis. Sehingga dapat

diartikan secara global pendidikan khususnya murid sekolah dasar berdasarkan kelas satu hingga kelas enam belum sanggup menulis secara berkali-kali menggunakan output yang memuaskan, termasuk pada menulis sastra.

Siswa mengapresiasi puisi melalui ide atau penghayatan & pemahaman, namun pula mempunyai dampak mengasah kepekaan perasaan, nalar, & kepedulian terhadap sesama. Kemampuan ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdiri dari faktor krusial di antara faktor tersebut terdapat beberapa cara dalam menulis puisi diantaranya menerapkan model, metode & taktik yang tepat, yang pula sangat memilih merupakan kiprah pengajar pada proses pembelajaran bagi murid. Hal ini diperkuat oleh Slameto (2003:11) yang menyatakan bahwa metode pedagogi bisa mensugesti proses pembelajaran. Cara mengajar guru yang kurang tepat sangat memberikan dampak yang kurang baik terhadap kemampuan menulis puisi bebas.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas ada beberapa cara yang bisa dilakukan. Peneliti perlu melakukan pemugaran yaitu menggunakan memakai contoh pembelajaran yang bisa menaruh anak didik kemampuan menulis puisi & berpikir kreatif sebagai akibatnya proses belajar sebagai lebih menyenangkan.

Berdasarkan observasi pada lapangan pada Sekolah Dasar Negeri 10 Sigoal, masih terlihat ada beberapa kendala yang menjadi hambatan dalam keberlangsungan pembelajaran Bahasa Indonesia materi kemampuan menulis puisi bebas. Diantaranya : yaitu: (1) rendahnya fokus siswa pada saat proses belajar sedang berlangsung, sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. (2) jarang nya pembelajaran menulis puisi di kelas berakibat pada kesulitan anak dalam membuat puisi dikarenakan sulitnya mencari inspirasi dalam menulis puisi. (3) anak didik gundah pada menentukan istilah yang sempurna pada membangun puisi. Saat anak didik menulis puisi, peneliti melihat kurangnya kemampuan anak didik dalam aspek diksi

(pilihan istilah), imajinasi, tipografi, & amanat, (4) kurangnya pengajar berdiskusi beserta sebagai akibatnya anak didik nir mengetahui kekurangan pada menulis puisi. , terutama pada diksi (pilihan). istilah), citraan, tipografi, & amanat.

Model sinektik adalah contoh pembelajaran yang bisa dikembangkan pada proses pembelajaran menulis puisi & berpikir kreatif yang dimulai menggunakan menggambarkan situasi yang berkaitan menggunakan visualisasi & perasaan, menciptakan analogi buat bisa mengkaji balik tugas-tugas yang sudah dikerjakannya. Model sinektik ini jua bisa menaruh anak didik keleluasaan buat berpikir kreatif yang mengarahkan anak didik buat bisa memiliki cara berpikir yang sesuai dengan perkembangan siswa yang disesuaikan dengan taraf tinggi hal ini sejalan dengan pernyataan Gordon (Joyce, 2011: 34) yang berasumsi bahwa pada akhirnya pembelajaran sinektik ini sangat baik jika diterapkan pada pendidikan sekolah dasar terutama dalam melihat kemampuan menulis puisi bebas siswa.

METODE PENELITIAN

penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negeri 10 Sigoal 2021/2022. Jumlah sampel yang diteliti berjumlah 60 anak didik. Ke-60 anak didik tadi terdiri menurut 30 anak didik dalam kelas eksperimen & 30 anak didik dalam kelas kontrol. Alat pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini merupakan tes kemampuan menulis puisi bebas. Serta pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan T test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

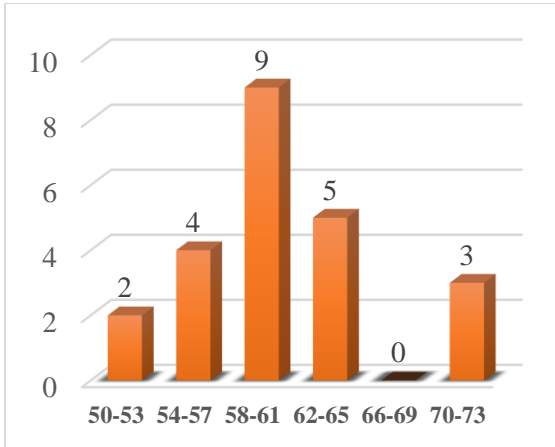
HASIL

a) Deskripsi Data

1. *Pre Test* Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Eksperimen

Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 60,65;

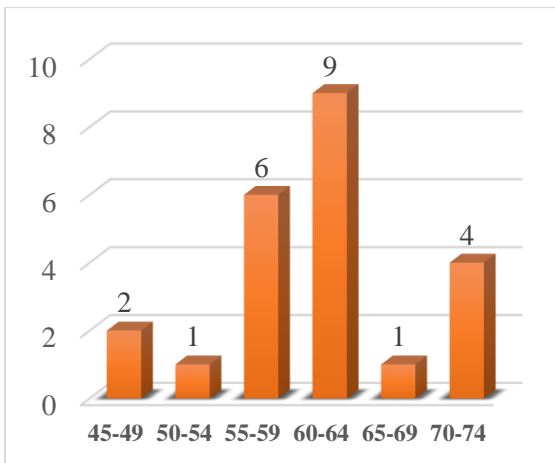
mediannya adalah 60,00; dan modusnya adalah 60; standar deviasi 5,70; dan variansnya adalah 32,51. Distribusi frekuensi nilai kemampuan menulis puisi bebas kelas eksperimen disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1 Histogram Pre Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Eksperimen

2. Pre Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Kontrol

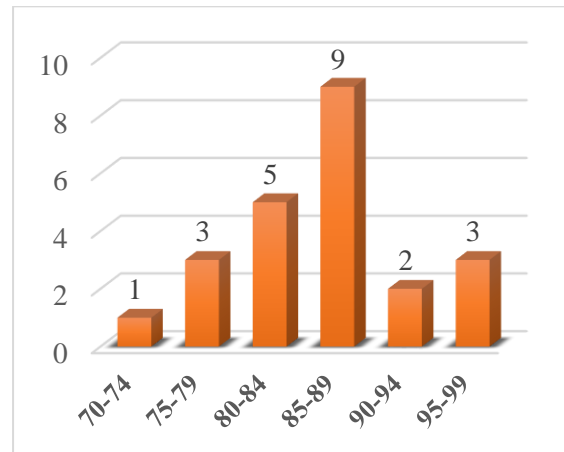
Nilai terendah yang didapat siswa adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 70. Berdasarkan hasil pre tes data rata-rata yang diperoleh 58,91; median 60,00; dan modus yaitu 60; standar deviasi sebesar 7,06; dan varian sebesar 49,90. Distribusi frekuensi kemampuan menulis puisi bebas kelas kontrol disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 2 Histogram Pre Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Kontrol

3. Post-Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Eksperimen

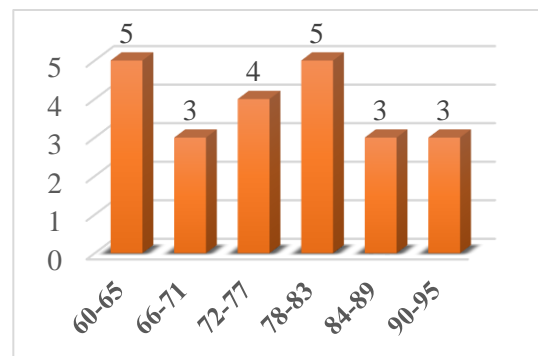
Nilai terendah yang didapat siswa adalah 70, dan nilai tertinggi yaitu 95, Berdasarkan hasil pre tes data terakhir yang didapatkan dari hasil kemampuan menulis puisi bebas 83,70; varian sebesar 43,68 dan standar deviasi sebesar 6,61. Distribusi frekuensi nilai kemampuan menulis puisi bebas kelas eksperimen disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3 Histogram Post-Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Eksperimen

4. Post-Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Kontrol

Nilai terendah yang didapat siswa adalah 60, dan nilai tertinggi yaitu 95, Berdasarkan hasil pre tes data rata-rata yang diperoleh 76,30; varian sebesar 93,68 dan standar deviasi sebesar 9,68. Distribusi frekuensi kemampuan menulis puisi bebas kelas kontrol disajikan pada gambar berikut ini



Gambar 4 Histogram Post-Test Kemampuan Menulis Puisi Bebas Kelas Kontrol

b) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,204	23	,014	,930	23	,108
Kelas Kontrol	,127	23	,200*	,965	23	,566

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas data kelas eksperimen memperoleh nilai sig. sebesar 0,108 > 0,05, dan kelas control 0,566 > 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan *normal*.

b. Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Kemampuan Menulis Puiti Bebas

F	df1	df2	Sig.
4,005	1	44	,052

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa pengujian homogenitas data penelitian diperoleh nilai sig. sebesar

0,052 > 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok data penelitian bersifat homogen.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan independent sampel t test. Data pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Output SPSS Uji Independen Sampel T-test Kemampuan Menulis Puiti Bebas

		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	
Memulis Puiti Bebas	Equal variances assumed	4,005	,052	3,025	44	,004	7,391	2,444	2,466	12,315	
	Equal variances not assumed			3,025	38,852	,004	7,391	2,444	2,448	12,335	

Tabel 3 Perbandingan nilai akhir dari siswa terhadap Kemampuan Menulis Puiti Bebas Siswa Kelas A dan Kelas B

		Group Statistics				
		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Memulis Puiti Bebas	Eksperimen		23	83,70	6,609	1,378
	Kontrol		23	76,30	9,679	2,018

Hipotesis Penelitian

$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$

$H_a : \mu A_1 \neq \mu A_2$

Pada akhirnya nilai akhir dari spss pada pada tabel 4.13, memiliki nilai F_{hitung} yaitu senilai 4,005 dan nilai signifikan yaitu 0,004 dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan 0,004 < 0,05 sehingga pada hasil akhir dari nilai terakhir ialah hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian dapat dilihat bahwa pada halilatnya terjadi sebuah perubahan antara hasil akhir yang diteliti dari kemampuan menulis puiti bebas siswa yang berlakukanya proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran sinektik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dilihat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran sinektik mendapatkan skor 83,70 pada kemampuan menulis puisi bebas siswa. Sedangkan dengan menggunakan model konvensional mendapatkan skor 76,30 pada kemampuan menulis puisi bebas siswa. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa hasil akhir yang diperoleh berdasarkan kemampuan menulis anak didik yang dibelajarkan menggunakan contoh pembelajaran sinektik lebih tinggi dibandingkan menggunakan contoh pembelajaran konvensional menggunakan nilai Mean Difference sebanyak 7,40.

Berdasarkan hasil SPSS, output perhitungan ANOVA dalam Tabel dua dihasilkan nilai Fhitung = 21.164 & nilai sig. contoh pembelajaran $0,000 < 0,05$. Sehingga dengan demikian, dikatakan bahwa masih ada disparitas yang signifikan antara nilai rata-rata output belajar anak didik yang dibelajarkan menggunakan contoh pembelajaran sinektik dibandingkan menggunakan pendekatan konvensional. Selanjutnya, menurut hasil SPSS tentang perbandingan output kemampuan menulis puisi bebas menurut contoh pembelajaran dalam Tabel dua diperoleh bahwa nilai rata-rata anak didik yang diberlakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran sinektik memiliki hasil 87,417. Sedangkan nilai yang dihasilkan saat menggunakan pendekatan konvensional merupakan 78.516. Hal ini dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa anak yang diberlakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sinektik lebih mengalami peningkatan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 & mendapat H_a . Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa kemampuan menulis puisi anak didik yang diberlakukan menggunakan model pembelajaran sinektik lebih tinggi dibandingkan menggunakan anak didik yang dibelajarkan menggunakan pendekatan konvensional.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran sinektik diartikan sebagai pembelajaran yang mampu membentuk siswa dalam menulis secara kreatif. Ada beberapa hal yang harus dikembangkan secara fokus dalam pembelajaran ini. Yang pertama bahwa dalam pembelajaran siswa harus memiliki kreativitas yang baik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kapasitas kreatifitas siswa. yang kedua adalah pentingnya kemampuan irasional yang dimiliki siswa agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Yang terakhir bahwa emosional juga harus terjaga dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran sinektik. Ketiga hal tersebut sangat mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Joyce et al, 2009: 253).

Model sinektik dianggap sebagai pembelajaran yang bagus dalam melihat kemampuan menulis puisi siswa. Kebebasan dalam pembelajaran menjadikan model ini sangat diminati oleh guru dan siswa dalam mengungkapkan inspirasi dan ide tanpa berpikir, merapikan bahasa, cara memulai menulis, dll. Secara konkret, penerapan pembelajaran diarahkan pada penerapan perilaku analogi & metaforis pada kemampuan menulis puisi. Pada dasarnya kemampuan menulis puisi bebas siswa dapat dilihat dari diantaranya setiap menulis puisi harus memiliki konsep analogi dan metafora atau sering disebut dengan *erm play*, sehingga nanti pada akhir pembelajaran menulis puisi bebas akan diarahkan sesuai dengan metode yang digunakan. Tujuan akhir yang akan dicapai pada kegiatan tersebut adalah ingin mengembangkan kreativitas siswa dalam hal menulis puisi bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa namun mampu memberikan istilah-istilah yang luar biasa pada puisi, kemampuan berimajinasi menggunakan istilah, dan menggali kedalaman karya sastra melalui bahasa yang digunakan.

Berdasarkan observasi kondisi pertama siswa pada kegiatan menulis puisi bebas baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai yang kurang bagus hal ini dilihat dari pretest menulis puisi. Kegiatan pretest

yang dilaksanakan kepada siswa, yang dilakukan di kelas A dan kelas B, dilakukan dalam bentuk latihan menulis puisi individu. Pada saat berlangsungnya pretest pada kemampuan menulis puisi bebas siswa, dari beberapa siswa dalam menulis puisi bebas mereka sudah memperhatikan apa-apa yang harus dipenuhi dalam menulis puisi bebas diantaranya dilihat dari kemenarikan sebuah puisi, makna, tema, gaya Bahasa saat menampilkan dan kesesuaian kata dalam gaya Bahasa. Berikut ini adalah model puisi yang ditulis siswa di kelas eksperimen.

Ibu....

Jasa mu begitu berharga

Kasih sayangmu tak pernah tergantikan

*Belaian lembut mu sungguh sangat
kurindukan*

*Caramu berbicara tak pernah aku
hilangkan*

Puisi pada atas memperlihatkan bahwa waktu pretest murid telah tahu penggunaan unsur citraan pada puisi. Selain telah tahu unsur citraan, murid pula telah tahu kesesuaian antara tema menggunakan isi atau makna yang wajib dimunculkan pada puisi.

Pada ketika pretest, sebagian besar murid kelas eksperimen & kelas kontrol belum begitu tahu unsur rima atau suara. Rima atau suara krusial terdapat dalam puisi buat memperindah & menaruh kesan puitis yang tidak biasa dalam sebuah karya. Unsur ini kurang terlihat dalam sebagian akbar karya murid.

Berdasarkan operhitungan akhir melalui spss. Skor yang tertinggi dalam pretes kemampuan menulis puisi bebas siwa ialah 70 & nilai terendah merupakan 40 menggunakan nilai mean 58,91, nilai median 60, & nilai modus 60. Sedangkan nilai tertinggi yang dicapai gerombolan eksperimen merupakan 70 & nilai terendah 50 menggunakan nilai mean 60,65, nilai modus 60, & nilai median 60,00. Hasil perhitungan akhir pada kemampuan menulis

puisi murid dalam gerombolan kontrol & gerombolan eksperimen nir terdapat disparitas yang signifikan antara ke 2 gerombolan tadi. Hal ini memperlihatkan bahwa ke 2 gerombolan mempunyai keterampilan awal menulis puisi yang setara.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir dari sebuah penellitian disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang nyata dalam kemampuan menulis puisi bebas yang diajarkan model sinektik dan pembelajaran konvensional hal ini dilihat dari semakin meningkatnya kemampuan menulis puisi siswa dari sebelumnya hal ini di buktikan dengan ($F_{hitung} = 4,005$; $sig. = 0,004$).

REFERENCES

- Joyce, Bruce.,dkk. 2011. *Models of teaching*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Slameto. 2003. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syarif, E, dkk. 2009. *Pembelajaran menulis*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.

ANALISIS KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN FISIKA DI SMAN 11 KOTA JAMBI

Fhadira Insani Putri^{1*}, Febri Masda², Maison³, Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi, Jl Lintas Jambi -Muara Bulian Km.15, Jambi 36361

² Guru fisika, SMA Negeri 11 Kota Jambi, Jl. I. Sersan Anwar Bay, Jambi 36129.

* E-mail: fhadira17@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran fisika menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung kepada siswa tentang konsep, prinsip, dan proses penemuan dalam materi-materi fisika. Maka pentingnya penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui bagaimana karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa di SMAN 11 Kota Jambi terhadap pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui wawancara dengan teknik analisis yang digunakan adalah miles dan huberman. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa siswa di SMA Negeri 11 Kota Jambi memiliki karakter rasa ingin tahu yang cukup baik dalam pembelajaran fisika. Hal ini diperjelas dari hasil wawancara guru, dimana siswa perempuan lebih menonjolkan karakter rasa ingin tahu belajar fisika ketimbang laki-laki dan cenderung siswa mencari tahu bagaimana materi dari mata pelajaran fisika sehingga dengan keingintahuan yang dimiliki, akan tumbuh rasa minat dalam diri siswa yang dapat mempermudah memahami pembelajaran fisika.

Kata kunci: Karakter rasa ingin tahu, Fisika, Pendidikan.

Abstract

The study of physics emphasizes the giving of experience directly to students about concepts, principles, and the discovery process in physics materials. The importance of this research is to be able to determine how the curious character of the students of physics at SMAN 11 Jambi city. The study employed qualitative descriptive methods through interviews with analysis techniques used by miles and huberman. The result of this study was that students at SMAN 11 Jambi City had a fairly good curiosity about physics. This is made clear by teacher interviews, where female students highlight the character curiosity of learning physics over men and tend to find out how materials are made from physics so that with the knowledge available, there will be an interest in students that will make learning physics easier.

Keywords: Curious character, physics, education

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses memperoleh dan menanamkan keterampilan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan bertujuan untuk membentuk karakter, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan untuk meningkatkan kualitas hidup siswa (Novelyya, 2019). Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku tiap individu yang menjadi ciri khas untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Suradi, 2017). Pendidikan karakter merupakan proses membentuk lingkungan sekolah yang dapat membantu siswa dalam pengembangan karakter yang baik serta bertanggung jawab (Wulandari & Kristiawan, 2017). Dalam tingkat pendidikan sekolah menengah atas, fisika

adalah salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari (Joneska et al., 2016).

Fisika merupakan ilmu yang mempelajari tentang bagaimana alam bekerja (Hekmah et al., 2019). Di pendidikan menengah, fisika merupakan salah satu mata pelajaran wajib, namun fisika termasuk mata pelajaran yang kurang disukai siswa (Astalini et al., 2019). Selain itu siswa harus menguasai beragam rumus kemudian mengaplikasikan dalam perhitungan (Oktaviana et al., 2016), sehingga siswa kesulitan memahami konsep materi karena sulit dan memuat hal-hal yang bersifat abstrak (Priyadi et al., 2019).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fisika, maka pemahaman konsep terhadap objek fisika mutlak diperlukan (Sarjana et al., 2016). Tidak dapat dipungkiri bahwa pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam mencapai tujuan pendidikan

yang dilaksanakan. Salah satu aspek adaptasi terhadap pertumbuhan siswa adalah aspek keingintahuan atau *curiosity* (Muldayanti, 2013).

Keingintahuan merupakan suatu faktor yang diyakini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Nehru & Irianti, 2019). Sifat keingintahuan meliputi kemauan peserta didik untuk mengeksplorasi hal-hal baru dan dan keinginan untuk menemukan sesuatu yang tidak diajarkan dikelas dan untuk mencarinya secara mandiri dari berbagai sumber yang tersedia. Peserta didik yang mempunyai keingintahuan yang tinggi cenderung berusaha untuk memperoleh apa yang mereka inginkan dari proses pembelajaran yang mereka alami. Dengan rasa ingin tahu, peserta didik menggunakan berbagai macam sumber belajar untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Menurut Setiyani (2020) segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik gabungan maupun terpisah, guna kepentingan pembelajaran bertujuan meningkatkan efisiensi dan efektifitas tujuan pembelajaran adalah sumber pembelajaran. Peserta didik akan memanfaatkan sumber belajar seperti internet dan media baca lainnya untuk menunjang kemampuan intelektualnya jika tingkat keingintahuan dan minat yang dimilikinya tinggi (Teguh, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terlihat karakter rasa ingin tahu terhadap pembelajaran fisika di SMA Negeri 11 Kota Jambi cukup baik, fenomena yang terjadi didalam kelas bahwa dalam pembelajaran fisika terdapat beberapa siswa yang aktif dalam belajar. Seperti aktif melakukan tanya jawab dan fokus memperhatikan guru mengajar. Kebanyakan dari mereka, siswa perempuan cenderung bertanya. Sedangkan siswa laki-laki cenderung mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan. Tidak jarang siswa laki-laki maupun perempuan memiliki sikap acuh tak acuh dalam pembelajaran fisika. Hal ini disebabkan karena belajar fisika sangat sulit dipahami dan banyak mengalami kendala dalam memecahkan soal fisika (Mattingly & Kraiger, 2019). Sikap yang ditunjukkan pada

siswa tersebut merupakan bentuk dari minat belajar yang dimilikinya (Hudaya, 2018). Sehingga minat siswa mempengaruhi keadaan belajar, bila mana siswa merasa bosan dalam belajar, siswa akan kesulitan menerima dan memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Ardila & Hartanto, 2017).

Peneliti juga mewawancarai salah satu guru fisika di SMAN 11 Kota Jambi. Menurutnya, siswa perempuan cenderung lebih memiliki rasa ingin tahu saat belajar fisika. Fisika mendorong mereka untuk lebih mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Siswa perempuan akan terus belajar jika tidak memahami mengenai materi fisika. Dan tidak sedikit pula siswa laki-laki akan terus belajar bila mereka belum memahami mengenai materi fisika. Dari penjelasan guru pun sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan. Guru fisika mengatakan bahwa siswanya begitu aktif dalam pembelajaran fisika sehingga hasil dari observasi pun terlihat saat terjadi tanya jawab antara guru dan siswa. Dari hasil tersebut, rasa ingin tahu siswa menjelaskan bahwa sesulit apapun pelajaran yang dipelajari oleh siswa terutama pelajaran fisika, siswa akan terus berusaha dalam pembelajaran agar siswa tersebut tidak menjadikan dirinya yang pemalas dan mudah putus asa. Cara siswa yang terus bertanya saat memahami materi fisika tentu saja itu menjadikan point utama dalam meningkatkan rasa ingin tahu (Hakim & Marzuki, 2019). Oleh karena itu, guru harus melakukan upaya dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran khususnya fisika.

Upaya yang harus dilakukan agar siswa dapat memiliki rasa ingin tahu yang baik dalam pembelajaran fisika dengan memberikan pendekatan-pendekatan (Nursamsudin, 2016). Seperti memberikan siswa kesempatan pada untuk belajar dalam lingkungan yang mendukung. Siswa akan merasa bosan jika belajar dengan keadaan yang sama. Sehingga guru dapat mengajak siswa untuk belajar di perpustakaan atau diluar (Hidayah et al., 2020). Selain itu guru dapat menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik dalam mengajar individual anak didik, agar anak

dengan mudah memahaminya.

Oleh karena itu, rasa ingin tahu mempunyai peran yang sangat penting dalam lingkungan belajar siswa. Rasa ingin tahu yang rendah akan sulit untuk memusatkan perhatian pada proses belajar mengajar. Jadi rasa ingin tahu pada siswa harus menjadi perhatian khusus bagi guru dalam proses pembelajaran fisika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memutuskan untuk mengkaji karakter rasa ingin tahu siswa dalam belajar, terutama karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran fisika. Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui bagaimana karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa SMAN 11 Kota Jambi dalam pembelajaran fisika. Sehingga hasil penelitian ini yang sekiranya mampu digunakan sebagai informasi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah suatu proses, prinsip, atau prosedur untuk mengatasi suatu masalah dan menemukan jawabannya. Intinya, penelitian kualitatif mengamati siswa saat pembelajaran dan lingkungan sekitar (Sidiq & Choiri, 2019). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Jambi. Total keseluruhan siswa dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa. Dimana 30 siswa berasal dari kelas X MIPA 3 dan 30 lainnya berasal dari kelas X MIPA 4. Populasi merupakan sekumpulan subjek penelitian yang akan diteliti (Tegeh et al., 2019). Sampel merupakan sebagian dari populasi yang ingin diambil (Rukin, 2019). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini tercantum pada tabel 1:

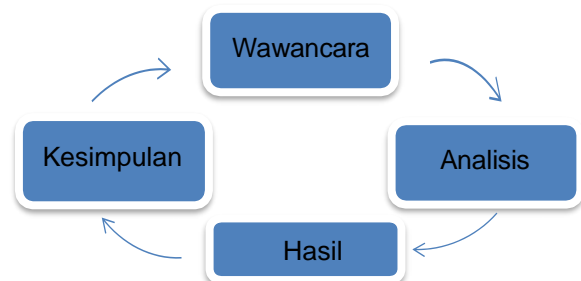
Tabel 1. Sampel Penelitian

X MIPA 3	X MIPA 4	JUMLAH
30	30	60

Instrumen yang digunakan adalah penggunaan lembar wawancara. Dimana butir pertanyaan yang digunakan terkait karakter rasa ingin tahu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui observasi non

partisipan terhadap siswa selama proses pembelajaran, melakukan wawancara untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai seorang guru fisika dan siswa untuk mengkarakterisasi rasa ingin tahu siswa.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode Miles and Huberman yaitu menentukan informan dengan memilih informan sesuai dengan kriteria dan kebutuhan penulis penelitian (Kurniawan et al., 2019). Proses survei ini dimulai dengan penyusunan pertanyaan. Langkah selanjutnya, peneliti mengajukan surat permohonan izin ke sekolah yang diteliti, setelah mendapatkan izin peneliti melakukan wawancara kepada guru fisika. Setelah wawancara kepada guru, peneliti menggunakan metode miles dan huberman untuk melanjutkan ke tahap analisis data. Adapun alur dari penelitian yang dilakukan tercantum pada gambar berikut :



Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru guna melihat karakter rasa ingin tahu siswa dari pandangan guru yang mengajar. Peneliti juga mewawancarai siswa untuk melihat bagaimana karakter rasa ingin tahu siswa dari siswanya secara langsung. Adapun bentuk percakapan yang dilakukan pada wawancara ini sebagai berikut. P merupakan peneliti, G merupakan guru yang mengajar dan S merupakan siswa.

P : Bagaimana karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa saat pembelajaran fisika ?

G : Karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa cukup baik. Ada beberapa siswa yang antusias dan ingin tahu dalam pembelajaran fisika, para siswa tidak malu

untuk bertanya dan menjawab sehingga aktif dalam diskusi dan lain- lain. Jika diperhatikan siswa perempuan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih menonjol dalam mempelajari fisika dari pada siswa laki -laki.

P : Apa yang menyebabkan rasa ingin tahu belajar siswa tinggi atau rendah?

G : Untuk rasa ingin tahu belajar siswa yang tinggi, tergantung dari siswanya sendiri, selain itu bisa juga dari faktor cara mengajar guru, media yang digunakan dalam pembelajaran fisika, serta materi pembelajaran.

P : Bagaimana cara menumbuhkan rasa ingin tahu belajar siswa?

G : Menumbuhkan rasa ingin tahu belajar siswa selalu berusaha memberikan apersepsi dan mengaitkan materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari hari, sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

P : Bagaimana perasaan yang dirasakan saat pembelajaran fisika berlangsung?

S : Senang saat pembelajaran fisika namun terkadang tergantung pada materi yang diajarkan.

P : Kapan adik-adik merasa senang saat pembelajaran fisika berlangsung?

S : Saat pratikum berlangsung lebih mudah dalam memahami materi dan juga membuat suasana belajar tidak bosan.

P : Bagaimana cara adik-adik menumbuhkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran fisika

S : Saya biasanya mencari tahu terlebih dahulu materi yang akan dipelajari sebelumnya, sehingga saat guru menjelaskan saya jadi lebih mengerti dengan penjelasannya.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat menjelaskan bahwa sesulit apapun pelajaran yang dipelajari oleh siswa terutama pelajaran fisika. Siswa selalu ingin mencari tahu apa yang mereka pelajari.

PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan guru, siswa belajar fisika karena tertarik dengan ilmu fisika. Menurutnya, siswa perempuan memiliki rasa ingin tahu yang lebih menonjol dalam mempelajari fisika. Hal ini bukan karena siswa perempuan menganggap fisika mudah, tetapi

karena mereka adalah pembelajar yang serius dan aktif. Pada saat pembelajaran, para siswa tampak fokus ketika guru sedang mengajar. Sebagian besar anak laki-laki yang lebih memperhatikan apa yang dijelaskan guru daripada mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. Saat belajar, siswa suka bertanya kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengetahui materi. Dalam pembelajaran, guru menjelaskan materi menggunakan alat bantu yang diperlihatkan kepada siswa. Untuk dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran.

Guru dapat memberikan pendekatan yang dapat merangsang rasa ingin tahunya jika siswa merasa belum aktif belajar. Rasa ingin tahu siswa tidak hanya lahir dari pelajaran, tetapi juga dapat siswa dengan cara guru menjelaskan sesuatu dari pelajaran. Faktor penting yang dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa di SMA Negeri 11 Kota Jambi yaitu : (1) Kesiediaan diri siswa untuk berusaha mengubah persepsinya bahwa fisika itu sulit. (2) Sarana dan prasarana merupakan faktor penting. Siswa cenderung tertarik belajar diluar model pembelajaran yang dimana guru berceramah dan cenderung siswa lebih senang saat belajar pratikum atau dengan video pembelajaran.

Adapun kendala yang membuat siswa tidak tertarik untuk belajar fisika adalah: (1) kebiasaan belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi fisika. Artinya, muncul kebiasaan belajar yang buruk mempengaruhi pengetahuan mereka. (2) keterbatasan sumber dalam belajar, siswa yang kurang berminat cenderung kurang berusaha untuk mencari pengetahuan pengetahuan lebih banyak pada sumber yang relevan. Dalam hal ini, sulit untuk menumbuhkan karakter jika siswa merasa tidak memahami materi fisika dan ada batasan dari sumber dan buku. Oleh karena itu, siswa di SMAN 11 Kota Jambi perlu mencari informasi yang lebih dalam untuk mendapatkan pengetahuan diluar penjelasan guru. Siswa di SMAN 11 Kota Jambi sangat aktif dalam diskusi. Kegiatan ini terlihat dari penjelasan guru bahwa siswa

diorganisasikan kedalam kelompok-kelompok untuk memecahkan masalah, dan ada beberapa siswa dalam kelompok ini yang saling berpendapat.

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat dikatakan bahwa karakter rasa ingin tahu siswa di SMAN 11 Kota Jambi terbilang cukup baik. Siswa perempuan lebih menonjolkan karakter rasa ingin tahunya ketimbang laki-laki. Terlihat dari penjelasan yang di jelaskan oleh guru fisika bagaimana keseriusan siswa belajar. Sebagian siswa memiliki karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran fisika karena isi dari materi fisika merupakan suatu pengetahuan yang terus mendorong rasa penasaran siswa sehingga membuat siswa untuk terus mempelajarinya. Sebagian siswa lain memiliki karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran fisika karena gurunya. Saat gurunya mengajar siswa termotivasi untuk terus belajar walau baginya fisika merupakan suatu mata pelajaran yang sulit. Akan tetapi ada sebagian kecil siswa yang kurang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran fisika. Hal itu disebabkan karena siswa yang tidak paham dan cepat putus asa dalam belajar fisika dari kejadian tersebut bisa berdampak dengan pencapaian dari hasil yang diperolehnya. Inti dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana karakter rasa ingin tahu siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Implikasi dari penelitian ini dijadikan sebagai suatu tolak ukur bagi guru yang mengajar untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa khususnya dalam pembelajaran fisika.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah dilakukan ditingkat SMA, bukan di dua sekolah. Hanya satu variabel yang dibandingkan dalam penelitian ini, sedangkan variabel lainnya belum. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian pada variabel lain dan di beberapa sekolah untuk mengetahui bagaimana karakter rasa ingin tahu siswa ketika pembelajaran fisika.

PENUTUP

Karakter rasa ingin tahu siswa di SMAN 11 Kota Jambi dalam pembelajaran fisika terbilang cukup baik. Hal ini diperjelas dari

hasil wawancara guru. Dimana siswa perempuan lebih menonjolkan karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran fisika ketimbang laki-laki. Terlihat dari penjelasan yang di jelaskan oleh guru fisika bagaimana keseriusan siswa belajar. Dari keseriusan belajar tersebut menimbulkan beberapa pertanyaan yang membuat siswa gemar bertanya kepada gurunya. Hal ini menandakan bahwa siswa memiliki ketertarikan untuk mengetahui materi tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan faktor penting yang dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu yaitu kemauan dari dalam diri siswa dan sarana dan prasana yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

REFERENCES

- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Astalini, Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Pathoni, H. (2019). Identifikasi Sikap Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Jambi. *Unnes Physics Education Journal*, 8(1), 34–43.
- Hakim, L., & Marzuki, I. (2019). Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Pembelajaran Konstruktif Dalam Kisah Musa Dan Khidir. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Tadarus Tarbawy*, 1(2), 138–151.
- Hekmah, N., Wilujeng, I., & Suryadarma, I. G. P. (2019). Web-LKS IPA terintegrasi lingkungan untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25402>
- Hidayah, B., Ariyanto, A. A., & Hariyadi, S. (2020). Apakah emotional intelligence dipengaruhi gender?: Analisis perbedaan kecerdasan emosi kaitannya dengan manajemen konflik suami-istri dalam masa kritis perkawinan. *Jurnal Psikologi Udayana*, 7(2), 43–51. <https://doi.org/10.24843/JPU.2020.v07.i02.p05>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of*

- Education*, 4(2), 86–97.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Joneska, A., Astalini, & Susanti, N. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Index Card Match Pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari. *Jurnal EduFisika*, 01(01), 28–31.
- Kurniawan, D. A., Astalini, A., Darmaji, D., & Melsayanti, R. (2019). Students' attitude towards natural sciences. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(3), 455–460.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v8i3.16395>
- Mattingly, V., & Kraiger, K. (2019). Can emotional intelligence be trained? A meta-analytical investigation. *Human Resource Management Review*, 29(2), 140–155.
<https://doi.org/10.1016/j.hmr.2018.03.002>
- Muldayanti, N. D. (2013). Pembelajaran biologi model STAD dan TGT ditinjau dari keingintahuan dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 12–17.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2504>
- Nehru, N., & Irianti, E. (2019). Analisis hubungan rasa ingin tahu dengan hasil belajar. 7(1), 53–59.
- Novelyya, S. (2019). Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika di SMP Negeri 08 Muaro Jambi. *BRILIANT:Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2), 174–181.
- Nursamsudin, I. (2016). Konsep dan karakteristik pendekatan pembelajaran SETS (science, environment, technology, society) pada pelajaran kimia SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(5), 450–461.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/3616>
- Oktaviana, D., Jufrida, & Darmaji. (2016). Penerapan RPP Berbasis Multiple Intellegences Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa pada Materi Kalor dan Perpindahan Kalor Kelas X MIA 4 SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Jurnal EduFisika*, 01(01), 7–12.
- Priyadi, R., Maison, & Kurniawan, W. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi dengan Menggunakan Program Wondersharequiz Creator 4.5.1 Rian. *Tesis, Universitas Jambi. Jambi*.
- Sarjana, I. K. D., Margunayasa, I. G., & Sumantri, M. (2016). Pengaruh Model Pogil, Gaya Kognitif, Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal PGSD*, 4(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i1.9006>
- Setiyani, R. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 2(1), 117–133.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *CV.Nata Karya*.
- Suradi. (2017). Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin. *BRILIANT:Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 522–533.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Teguh, M. (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(2), 1-9., 1(2), 18–26.
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–303.
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1477>

PENTINGNYA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF SAAT PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI KELAS AGAR MENCIPTAKAN SUASANA KELAS YANG TIDAK MONOTON

Figo Sakifli Rahmatulloh

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Raya Palka No.Km 3, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kabupaten Serang, Banten 42124

* E-mail: figoskfl@gmail.com

Abstrak

Di era globalisasi sekarang ini, penyiapan segala sesuatu yang berkaitan dengan sumber daya manusia (SDM) sangat penting dan strategis dalam menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa kita ke era dimana masyarakat tidak dapat berkembang tanpa ilmu pengetahuan. Karena setiap usaha untuk meningkatkan kesejahteraan hidup memerlukan bantuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era Revolusi Industri, kita membutuhkan orang-orang dengan kepemimpinan. Kepemimpinan didefinisikan sebagai proses mengarahkan dan mempengaruhi kegiatan yang berhubungan dengan tugas oleh anggota tim. Pemimpin bertanggung jawab untuk membangun komunikasi, memotivasi anggota tim, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Model pembelajaran kolaboratif menekankan bahwa model pembelajaran kolaboratif yang bekerja sama untuk memecahkan masalah dapat menanamkan keterampilan kepemimpinan pada siswa.

Kata kunci: kolaboratif, keterampilan, pengetahuan

Abstract

In the current era of globalization, the preparation of everything related to human resources (HR) is very important and strategic in facing the challenges of the development of increasingly advanced and sophisticated science and technology. The development of science and technology has brought us to an era where society cannot develop without science. Because every effort to improve the welfare of life requires the help of science and technology. In the era of the Industrial Revolution, we need people with leadership. Leadership is defined as the process of directing and influencing task-related activities by team members. The leader is responsible for establishing communication, motivating team members, and working together to achieve set goals. The collaborative learning model emphasizes that collaborative learning models that work together to solve problems can instill leadership skills in students.

Keywords: collaborative, skill, knowledge

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan pendidikan yang kompleks karena tidak hanya tentang bagaimana siswa menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru tetapi juga bagaimana siswa dapat mengembangkan pengetahuan tersebut. Oleh karena itu, pendidikan dapat membantu manusia berkembang agar mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan. Pendidikan tidak statis atau tetap, tetapi dinamis dan membutuhkan perubahan dan peningkatan yang konstan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan nasional memiliki tujuan agar mempunyai jiwa pemimpin, berakhlak mulia, sehat, berani, kreatif, mandiri, demokratis, dan berkewajiban.

Istilah belajar sering disamakan dengan pendidikan. Hal ini juga tercermin dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Republik Indonesia Tahun 2013, pasal 19 ayat 1 tentang "Proses pembelajaran dalam lembaga Pendidikan dengan cara yang menyenangkan, mengedepankan partisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas serta kemandirian sesuai menggunakan talenta, minat, dan

perkembangannya serta kesehatan fisik mental siswa”.

Guru sebagai komponen memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar yang diharapkan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun RPP di kelas, sehingga dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Menurut A.J. Romizowsky, hasil belajar siswa diterjemahkan ke dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap mereka.

Keberhasilan akademik adalah hasil dari proses belajar. Hasil belajar yang diharapkan adalah mahasiswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh pengajar dan memiliki keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran tersebut. Salah satu faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, oleh karena itu sebagai seorang pendidik, sangat penting bagi guru untuk terus berupaya mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswanya. Menurut Maslow (dalam Anita Lie: 5), guru harus berupaya mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa.

Kegiatan belajar mengajar harus menekankan proses daripada hasil berdasarkan fakta bahwa setiap orang memiliki potensi. Sebagai gambaran, model lama mengelompokkan siswa berdasarkan tipe kinerja seperti dalam penilaian penilaian dan nilai ujian. Model lama ini memperlakukan kemampuan sebagai sesuatu yang sudah mapan dan tidak terkekang oleh usaha dan pendidikan. Model baru mengembangkan kapasitas dan potensi siswa dengan prinsip bahwa usaha dan pendidikan dapat meningkatkan kemampuan mereka.

Saat ini proses pelaksanaan dan pendidikan yang berlangsung, khususnya di sekolah, cenderung semakin mengabaikan unsur pendidikan dan pendidikan seolah-olah digantikan oleh kegiatan, lebih fokus pada aspek-aspek tersebut yaitu pelatihan otak.

Kegiatan pendidikan yang seharusnya mengintegrasikan aspek kognitif, afektif dan psikologis diabaikan begitu saja dan ternyata beberapa kegiatan pendidikan kita di sekolah hanya menekankan pada aspek pelatihan kognitif. Karena alasan bahwa waktu yang tersisa sangat sedikit dibandingkan dengan materi program yang lengkap, oleh karena itu waktu dan energi guru dikhususkan untuk konten kognitif materi. Selanjutnya, cara guru mengajar siswa hanya mentransmisikan pengetahuan tanpa memberikan kesempatan yang kaya bagi siswa untuk mencerna pengalaman belajar mereka.

Di era globalisasi saat ini, mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan sumber daya manusia (SDM) memegang peranan yang sangat penting dan strategis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa kita ke era dimana masyarakat tidak dapat berkembang tanpa ilmu pengetahuan. Karena setiap usaha guna meningkatkan kesejahteraan hidup memerlukan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan globalisasi menyebabkan persaingan yang semakin ketat akan tuntutan terhadap sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk memanusiakan atau membudayakan orang pendidikan adalah proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial dan moral, sesuai dengan kapasitas dan martabat manusia. Bahkan pendidikan dianggap sebagai kunci sukses di kompetisi nanti.

Tantangan abad 21 yang bisa kita lihat ialah meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang bisa menjawab tuntutan dunia yaitu menuntut individu untuk tampil sebagai insan cerdas. Dengan kata lain, pendidikan di abad 21 merupakan perkembangan kecerdasan/intelijen yang menuntut individu dibekali kecerdasan dalam rangka memecahkan masalah-masalah kehidupan.

Salah satu prinsip belajar adalah belajar harus menyenangkan dan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan agar penerimaan informasi baru lebih luas dan tersimpan di memori otak dengan baik. Siswa

yang melakukan aktivitasnya dengan senang hati akan belajar secara alami dan tanpa beban, sehingga hasilnya akan sangat produktif. Hal ini dapat terjadi jika kasih sayang antara pendidik dan peserta didik tidak dapat dipisahkan, kegiatan bermasam dan belajar menjadi satu kesatuan.

Dimulai dengan kelas yang umumnya bersifat heterogen, kemudian melaksanakan pelajaran atau perkuliahan di kelas seperti itu menjadi tantangan tersendiri bagi setiap guru atau instruktur. Tantangan terbesar adalah bagaimana guru dapat merancang dan mengimplementasikan pelajaran yang menjamin hak setiap siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Ini bukan hal yang mudah bagi guru.

Metode pembelajaran dimana hanya yang memberikan pengetahuan, menurut Hiltz dalam Apriono (2011) mengatakan adalah tidak bisa mengerti kondisi pembelajaran yang dimana tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bertransaksi antar siswa, yang membuat siswa melakukan pemborosan waktu mereka dalam mendapatkan atau mengalirkan pengalaman belajarnya.

Dalam perkembangan proses belajar mengajar saat ini harus mengutamakan interaksi dua arah yaitu dari interaksi siswa dengan guru dan sebaliknya. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran perlunya untuk mendapatkan pengalaman belajar yang memiliki arti bagi siswa.

Pendekatan kolaboratif didasari pada pemikiran tentang proses belajar siswa sebagai berikut (Semiawan, 1992):

(1) Pembelajaran aktif dan konstruktif. Untuk mempelajari materi pelajaran, siswa harus berpartisipasi aktif dalam materi tersebut. Peserta didik perlu mengintegrasikan materi baru ini dengan pengetahuan mereka yang sudah ada. Peserta didik membangun makna dan menciptakan makna baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran

(2) Belajar tergantung pada konteksnya. Kegiatan pembelajaran memaparkan siswa pada tugas dan masalah terkait konteks yang akrab bagi mereka. Siswa secara langsung terlibat dalam penyelesaian

tugas dan pemecahan masalah.

(3) Siswa dari berbagai latar belakang. siswa berbeda dalam banyak aspek, seperti latar belakang, gaya belajar, pengalaman, dan aspirasi.

METODE PENELITIAN

Dalam jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberi gambaran umum tentang model pembelajaran kolaboratif yang bertujuan untuk melindungi siswa dari sikap pasif dan ketergantungan pada guru yang bertanggung jawab serta memberikan pemaknaan tentang pembelajaran kolaboratif sebagai kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar pembelajaran kolaboratif adalah agar siswa menguasai materi, guru perlu menyediakan segala sesuatu yang berkaitan dengan materi dan materi pendukung pembelajaran, dan keterampilan guru diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran kolaboratif bisa dikembangkan dengan cara desain kasus yang menghubungkan materi yang tertulis pada lembar kerja siswa (LKS) ke diskusi kelompok di mana siswa belajar bersama dan bisa bertukar pendapat masing-masing lalu bisa dipahami (Schwarz, de Groot, Mavrikis, & Dragon, 2015).

Kriteria model pembelajaran kolaboratif meliputi:

1. Menumbuhkan partisipasi siswa. Suatu proses pembelajaran untuk membantu setiap siswa dalam suasana yang nyaman, mengidentifikasi kelemahan dan kelebihanannya, serta secara aktif mengukur dirinya untuk mencapai hasil belajar yang optimal, tanpa harus merasa tidak percaya pada dirinya. Kerjasama siswa dapat menumbuhkan kepositifan dan kemampuan atau keterampilan yang diperlukan untuk saling memahami dan percaya, berkomunikasi dengan jelas dan tegas, dapat menerima dan mendukung satu sama lain.
2. Pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik berbeda dengan pembelajaran yg berpusat di pengajar (teacher centered). Pembelajaran yang berpusat di anak melibatkan anak pada proses belajar dari awal sampai akhir dalam bentuk pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan Student Centered Approach (SCA), dan inisiatif anak lah merupakan faktor penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Peserta didik bereksplorasi dengan lebih mengutamakan lingkungan dan tidak didominasi oleh pengajar.

3. Menumbuhkan keterampilan sosial. Model pembelajaran kolaboratif dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa untuk menghadapi masalah dalam kehidupan. Keterampilan sosialnya ialah kemampuan siswa untuk menghadapi dan beradaptasi dengan situasi baru dan tuntutan lingkungan yang baru secara cepat, tepat dan efektif.

Era revolusi industri membutuhkan tipikal manusia yang memiliki kualitas kepemimpinan. Kepemimpinan didefinisikan menjadi proses memberi arahan serta mempengaruhi aktivitas yg berhubungan menggunakan tugas oleh anggota tim. Pemimpin berperan untuk membangun komunikasi, memotivasi anggota tim, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Ini membantu untuk menanamkan keterampilan kepemimpinan pada siswa. Soebagio A. dari Mujamil Qomar (2010), melalui pendidikan, kami menyiapkan tenaga-tenaga terampil yang terlatih dan siap memenuhi kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya pembinaan kepada siswa dengan cara belajar bersama dalam kelompok belajar.

Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran dimana siswa saling belajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk secara bersama-sama meningkatkan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif melibatkan pertukaran ide di antara anggota kelompok, yang tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berbagi pengetahuan memberikan kesempatan kepada

siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanggung jawab atas keberhasilan akademik mereka sendiri, dan menantang mereka untuk menjadi pemikir.

Pembelajaran kolaboratif bisa meningkatkan cara berpikir kritis. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran ini, dengan dukungan peran guru sebagai mitra belajar dan fasilitator proses pembelajaran, kemampuan berpikir siswa berkembang secara optimal dalam ZPD (zona perkembangan proksimal).

Pembelajaran kolaboratif dicapai dengan tiga prinsip, yaitu:

- 1) Kemampuan bekerja sama untuk berpikir, bertindak, dan bereaksi.
- 2) Suasana kelas selalu senang untuk berkumpul.
- 3) Setiap individu memiliki tanggung jawab pribadi dan sosial.

Pembelajaran kolaboratif merupakan proses sosial yang dinamis dalam kelompok. Pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran dimana siswa dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda bekerja sama dalam kelompok kecil untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mencapai hasil. Pembelajaran kolaboratif menyoroti proses pembelajaran yang membutuhkan integrasi motivasi intelektual, sosial dan emosional siswa dan guru. Teori ini didasarkan bahwa belajar itu konstruktif dan aktif, mengharapkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong dan menghargai inisiatif siswa.

Model pembelajaran kolaboratif berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk belajar bersama dan membangun pengetahuan bersama seperti yang dikatakan Wiersma, menetapkan filosofi pembelajaran kolaborasi adalah bekerja bersama, belajar bersama, membangun pengetahuan bersama, membuat perubahan bersama, dan memiliki peningkatan bersama. Pembelajaran kolaboratif membandingkan upaya kompetitif dan individu, memiliki banyak manfaat dan mengarah pada hasil yang lebih baik dan produktivitas yang lebih tinggi, lebih perhatian, dukungan dan komitmen, manajemen kesehatan mental yang baik,

kompetensi sosial dan harga diri.

Manfaat model pembelajaran kolaboratif yang ditunjukkan oleh Gokhale (1995) adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu memahami, membantu siswa menemukan pemahaman dalam pembelajaran.
- 2) Berbagi pengetahuan dan pengalaman, belajar secara kolaboratif membekali siswa dengan pengetahuan dan pengalaman belajar bersama.
- 3) Menerima feedback yang membantu, membantu siswa menemukan umpan balik atau rangsangan belajar;
- 4) Merangsang cara berpikir, pembelajaran kooperatif dapat merangsang berpikir siswa sehingga dapat berpikir kritis.
- 5) Memiliki perspektif baru, siswa memiliki perspektif baru dalam belajar.
- 6) Suasana lebih santai yang memfasilitasi pemecahan masalah, suasana santai dalam pembelajaran akan memfasilitasi pemecahan masalah.
- 7) Pembelajaran yang menyenangkan, memberikan kesenangan belajar bagi siswa.
- 8) Tanggung jawab yang lebih besar terhadap diri sendiri dan kelompok, siswa akan memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap diri sendiri dan kelompok.
- 9) Menambah relasi, siswa mendapat teman baru, karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok.
- 9) Mengembangkan keterampilan masa depan.

Bruffee menambahkan bahwa pembelajaran kolaboratif bertujuan untuk melindungi siswa dari ketergantungan mereka pada mata pelajaran dan guru. Didefinisikan juga sebagai kegiatan belajar kelompok yang tidak selalu diawasi oleh guru, tetapi guru lebih memiliki peran dan tanggung jawab sebagai anggota yang memahami kemampuan yang dimiliki siswanya.

Inti dari pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran adalah menemukan solusi yang sesuai dengan mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir mandiri dan meminimalkan idealisme pembelajaran kolaboratif (Barkley, 2007: 6).

Nilai-nilai lain dari pembelajaran kolaboratif (Adi W. Gunawan, 2006: 127128) diantaranya:

1. Kepedulian dan kemauan untuk berbagi.

2. Peningkatan rasa hormat terhadap orang lain.

3. Pelatihan kecerdasan emosional.
4. Mengutamakan kepentingan kelompok.
5. Melatih kecerdasan interpersonal.
6. Melatih keterampilan kerja tim.
7. Berlatih mendengarkan pendapat orang lain.
8. Berlatih manajemen konflik.
9. Melatih keterampilan dalam berkomunikasi.
10. Siswa tidak malu bertanya kepada temannya.
11. Kecepatan dan prestasi belajar meningkat pesat.
12. Meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.
13. Meningkatkan motivasi dan suasana belajar.

Pembelajaran kolaboratif dapat didefinisikan sebagai filsafat pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama juga memberikan pelajaran serta berubah bersama. Jelas belajar kolaborasi lebih dari sekedar kooperatif. Jika pembelajaran kooperatif adalah teknik untuk mencapai hasil tertentu lebih cepat, lebih baik, maka pembelajaran kolaboratif mencakup seluruh proses, proses belajar, siswa saling mengajar. Karena bukan tidak mungkin, ada saatnya dimana siswa bisa untuk mengajar gurunya juga.

Untuk melaksanakan pembelajaran kolaboratif, menurut Driver and Leach (1993) dan Connor (1990), Waras (1997) harus menciptakan lingkungan kelas dengan perspektif konstruktivis, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa tidak dilihat sebagai pasif, tetapi aktif dalam aktivitasnya. pembelajaran sendiri. Dimana mereka menempatkan wawasan mereka ke dalam situasi belajar.
2. Mengutamakan proses pembelajaran yang membentuk makna positif siswa, seringkali contohnya melalui negosiasi interpersonal
3. Pengetahuan tidak "di luar sana", tetapi dibangun di atas aspek individu dan sosial.
4. Guru juga menempatkan perspektif mereka sendiri tentang situasi belajar, tidak hanya tentang pengetahuan mereka, tetapi juga tentang bagaimana pendapat mereka tentang belajar dan mengajar dapat mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi, berinteraksi

dengan siswa di kelas.

5. Mengajar tidak mentransmisikan pengetahuan, tetapi melibatkan situasi kelas dan desain latihan yang memfasilitasi pencarian makna bagi siswa.

6. Kurikulum bukanlah sesuatu untuk dipelajari, tetapi program tugas pembelajaran, dokumen, sumber daya lain, dan dari mana siswa membangun pengetahuannya.

Jadi, dalam pembelajaran kolaboratif, lingkungan sosial yang kondusif untuk interaksi diciptakan yang menggabungkan semua keinginan dan kemampuan siswa untuk belajar. Lingkungan dibentuk sebagai kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat atau lima siswa di setiap kelas dengan anggota kelompok yang seheterogen mungkin. Dengan kata lain, anggota kelompok antara lain adalah anak laki-laki dan perempuan, siswa yang relatif aktif dan kurang aktif, siswa yang relatif cerdas, dan siswa yang kurang cerdas. Dengan pola seperti itu diharapkan peran tutor dan interaksi antar teman dalam setiap kelompok dapat diharapkan.

Pembelajaran kolaboratif harus diterapkan di sekolah. Pendekatan pembelajaran kolaboratif ini lebih memberikan motivasi atau mendorong siswa untuk aktif dan interaktif serta kooperatif untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran di ruang kelas. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif pada dasarnya berbeda dengan pendekatan konvensional tradisional yang selama ini ditempuh, yaitu model "transmisi langsung" atau "transmisi satu arah".

Pembelajaran kolaboratif memandang proses pembelajaran sebagai 'berpusat pada peserta didik', bukan 'berpusat pada guru'. Pengetahuan dilihat sebagai konstruksi sosial, difasilitasi oleh interaksi kelompok, evaluasi, dan kerjasama. Oleh karena itu, peran peserta didik telah bergeser dari transmisi informasi (mentransfer pengetahuan), menjadi fasilitator dalam diri peserta didik untuk membangun pengetahuan. Pembelajaran kolaboratif dan yang dipraktikkan di sekolah memiliki sejumlah keunggulan dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan.

Manfaat yang dapat kita peroleh dari pembelajaran tentang kerjasama terutama

dalam hal:

- 1) Pengakuan akan perbedaan.
- 2) Pengakuan individualitas.
- 3) Rasa tanggung jawab.
- 4) Mengembangkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.
- 5) Membantu satu sama lain dan memahami masalah yang dihadapi dan mencari solusi.
- 6) Memberikan tanggapan positif kepada pihak lain.
- 7) Mengembangkan perspektif umum tentang kerja kolaboratif.
- 8) Saling ketergantungan.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran kolaboratif, yaitu peran peserta didik dan peran pendidik. Peran peserta didik yang harus dikembangkan diantaranya:

- (1) Memimpin, yaitu menyiapkan rencana yang akan dilaksanakan dan menyarankan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi.
- (2) Menjelaskan, yaitu memberikan penjelasan atau kesimpulan kepada anggota kelompok lain.
- (3) Mengajukan pertanyaan, yaitu bertanya. pertanyaan untuk mengumpulkan informasi yang ingin diketahui.
- (4) Review, yaitu mengajukan sanggahan, dan memberikan alasan atas saran/pendapat/pernyataan.
- (5) Merangkum, yaitu menarik kesimpulan dari hasil diskusi atau penjelasan yang diberikan,
- (6) Mencatat, yaitu merekam segala sesuatu yang terjadi dan diterima oleh kelompok
- (7) Mediasi, yaitu mengurangi konflik dan berusaha meminimalkan ketegangan yang timbul antar anggota kelompok (Jeong et al., 2019 ; van Leeuwen dan Janssen, 2019).

Dalam pembelajaran kolaboratif, pendidik tidak lagi hadir di depan kelas tetapi dapat bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, memodifikasi lingkungan fisik, menyediakan atau menampilkan sumber informasi, menciptakan lingkungan yang mendukung yang dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap dan perilaku tertentu, dan merancang tugas (Akiba et al., 2019; Bhat et

al., 2020).

Pendidik juga dapat menjadi figur, secara aktif berusaha menjadi figur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, seperti menggambarkan penggunaan strategi pembelajaran atau ekspresi mencapai secara verbal pemikiran yang dapat membantu proses pembangunan pengetahuan (de Jong et al., 2019).

Pendidik dapat menjadi instruktur yang memberikan bimbingan, umpan balik, dan bimbingan atas upaya belajar siswa (Haataja et al., 2019). Peserta didik terus berusaha memecahkan masalah sebelum berkonsultasi dengan guru.

PENUTUP

Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran dimana siswa saling belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk bersama-sama meningkatkan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran. Berbagi pengetahuan dalam pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, bertanggung jawab atas keberhasilan akademik mereka sendiri, dan menantang mereka untuk menjadi pemikir.

Pembelajaran kolaboratif diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang seluas-luasnya kepada siswa untuk aktif pada proses pembelajaran. Pengajar lebih terlibat dan bertanggung jawab menjadi anggota dalam proses pencarian pengetahuan siswa. Pembelajaran kolaboratif memaksimalkan proses kolaboratif yang terjadi secara alami pada peserta didik. Menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa, kontekstual, integratif, dan kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok dan diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Lingkungan belajar yang menekankan pembelajaran bersama dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kepemimpinan.

Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai kegiatan belajar kelompok yang tidak selalu diawasi oleh guru, tetapi guru memiliki

peran dan tanggung jawab lebih dengan sebagai anggota dalam mempelajari pengetahuan siswa.

Inti dari pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran adalah menemukan solusi yang sesuai dengan mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir mandiri dan meminimalkan idealisme pembelajaran kolaboratif.

Jadi, dalam pembelajaran kolaboratif, lingkungan sosial yang kondusif untuk interaksi diciptakan yang menggabungkan semua keinginan dan kemampuan siswa untuk belajar. Pendekatan pembelajaran kolaboratif ini lebih memberikan motivasi atau mendorong siswa untuk aktif dan interaktif serta kooperatif untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran di ruang kelas.

Perlunya penerapan pembelajaran kolaboratif, karena pendidik bisa tidak lagi hadir di depan kelas tetapi dapat bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, memodifikasi lingkungan fisik, menyediakan atau menampilkan sumber informasi, menciptakan lingkungan yang mendukung yang dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap dan perilaku tertentu, dan merancang tugas.

Pendidik juga dapat menjadi figur, secara aktif berusaha menjadi figur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, seperti menggambarkan penggunaan strategi pembelajaran atau ekspresi mencapai secara verbal pemikiran yang dapat membantu proses pembangunan pengetahuan.

REFERENCES

- Agustini, L. I. (2016). Model Pembelajaran Kolaboratif dan asesmen autentik pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 86-94.
- Apriono, D. (2013). Pembelajaran kolaboratif: Suatu landasan untuk membangun kebersamaan dan keterampilan. *Diklus*, 17(1).
- Barkley, E Elizabeth. 2014. *Collaborative Learning Techniques*. Jossey-Bass. A Wiley Imprint.
- Dewi, M. R., Mudakir, I., & Murdiah, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif

- berbasis Lesson Study terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 29-33.
- Dewi, N. W. I. S., Suarsana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Masalah Autentik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 12(1), 26-41.
- Diana, P. Z., Sulistiyono, R., & Pradan, R. A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 60-70.
- Hamid Hasan. 1993. Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (buku I). Bandung : Jurusan Sejarah FIPS IKIP Bandung
- Handayani, B. D. (2011). Efektivitas Pembelajaran Aktif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Sektor Publik Pokok Bahasan Akuntansi Satuan Kerja Pengelola Keuangan Daerah (SKPKD). *Dinamika Pendidikan*, 6(1), 62-77.
- Irham, Muhamad dan Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar – Ruzz Media.
- Margowati, D. (2010). Penerapan model pembelajaran kolaboratif disertai strategi quantum learning dalam meningkatkan hasil belajar biologi.
- Marhamah, M., Mustafa, M., & Melvina, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Learning Community (LSLC). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(3), 277-282.
- Pandie, S. G., & Manapa, I. Y. H. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Pendekatan Blended Learning. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1).
- Purnamawati, P., & Jaya, H. (2016). Pengembangan model pembelajaran kolaboratif melalui pendekatan CSCL (computer supported collaborative learning) pada fakultas teknik Universitas Negeri Makassar. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 3(2).
- Rosmilawati, I., Meilya, I. R., & Darmawan, D. (2020). Kompetensi Tutor Satuan Pendidikan Nonformal dalam Penerapan Model Pembelajaran Reflektif. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 114-122.
- Suharno. 1997. *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Sunu, I. G. K. A. (2021). MENGELOLA E-LEARNING MELALUI PEMBELAJARAN KOLABORATIF DI DALAM KELAS YANG MULTIKULTURAL. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 318-330.
- Susanti, S., Prasetyo, T., & Nasution, S. A. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Ulfa, I. S. K., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi melalui Model Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(1), 40-53.
- Utomo, B. T. 2011. Penerapan Pembelajaran Kolaboratif dengan Asessmen Teman Sejawat pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1): 55.
- Widjajanti, D. B. (2008). Strategi pembelajaran kolaboratif berbasis masalah. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://eprints.uny.ac.id/6910/1/P-8%20Pendidikan>, 20.
- Winata, K. A. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Dan Kreatif Untuk Menghadapi Tuntutan Era Revolusi Industri 4.0. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 2(1), 12-24.

DESAIN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS DAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA

Havizul

Institut Agama Islam Negeri Pontianak

* E-mail: havizul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa dengan menggunakan model ADDIE. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D). Adapun model pengembangan instruksional yang digunakan adalah model ADDIE dimana mengandung lima elemen inti dari fase pengembangan instruksional, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar untuk mendukung pembelajaran berbasis multimedia sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa. Kesimpulan: Bahan ajar ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran berbasis multimedia (google classroom, wordpress, dan media cetak) yang dikolaborasi dengan strategi dan metode pembelajaran yang tepat..

Kata kunci: Perancangan Bahan Ajar, Model ADDIE, Menulis Ilmiah, Literasi Digital.

Abstract

This study aimed to develop instruction material which is able to improve college student writing skills and digital literacy by using ADDIE model. The method used in this study is research & development (R&D). The instructional development model used is ADDIE model which consists of five core elements of instructional development phase, those are Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. This study generates an instruction material that can improve college students writing skill and digital literacy. This instruction material is suitable for use in multimedia-based learning (google classroom, wordpress, and print media) in collaboration with appropriate learning strategies and methods.

Keywords: Design of Instruction Material, ADDIE Model, Writing Skills & Digital Literacy.

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis ilmiah sangat penting untuk dimiliki oleh mahasiswa, praktisi, maupun profesional. Bagi seorang mahasiswa, salah satu syarat utama untuk lulus dari perguruan tinggi dan meraih gelar sarjana adalah melakukan sebuah penelitian, kemudian mampu menuangkannya menjadi sebuah karya tulis ilmiah. *Student need effective writing skills to meet their academic needs and workplace requirements (Durga, 2018). When producing academic writing such as a dissertation,....(University of York, 2022). One of scientific writing style is writing an argument using academic writing rule (University of Salford, 2019).* Kualitas seorang mahasiswa, dosen dan instansi pendidikan juga dinilai dari produktifitas tulisan yang telah

dihasilkannya. *'The research identified that scientific publication in higher education level has highly contribution on promoting university scientific reputation. Publication is one of essential component in university, as it can increase the university's reputation. Universities are supposed to increase their scientific publication frequency where all of lecturers should be active in writing the scientific journal' (BICED 2019). Writing is very important that communication is transmitted more through writing than any other type of media. So, students need effective writing skills to meet their academic needs and workplace requirements (Durga, 2018). Strong writing skills may enhance student's chances for success (Durga, 2018:1).* Program Magister Aktif Menulis (MAM) sangat penting diselenggarakan karena kemampuan menulis menjadi indikator kualitas mahasiswa dan

instansi pendidikan terkait (Fernando & Anjaya, 2022). Dari sini tampak betapa pentingnya kemampuan menulis untuk dimiliki oleh mahasiswa atau bahkan dosen. Dengan memiliki kemampuan menulis yang baik, maka mahasiswa dapat berkontribusi melalui publikasi ilmiah (jurnal dan *proceeding*), sehingga dapat meningkatkan reputasi mereka dan perguruan tinggi.

Disisi lain, kemampuan di bidang literasi digital juga sangat penting untuk dimiliki mahasiswa terlebih pada era revolusi industri 4.0 saat ini. Dengan memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, mahasiswa dapat mencari, mengeksplorasi, menyeleksi, mengevaluasi, kemudian menggunakan atau mengomunikasikan data-data yang diperoleh dan berasal dari dunia maya atau internet. Hal ini sangat berguna bagi mahasiswa agar mampu mendapatkan sumber-sumber referensi yang valid dan kredibel untuk mendukung dalam penulisan karya ilmiah. Zabidi & Tamami (2021) menyatakan, literasi digital erat kaitannya dengan kemampuan memperoleh informasi serta bagaimana cara mendalami dan mengevaluasinya. Listyotami & Reznani (2022) menerangkan bahwa STIE Dwi Sakti Baturaja akan selalu menyiapkan mahasiswa-mahasiswa dengan kompetensi yang unggul salah satunya adalah memiliki kemampuan menuangkan ide dan gagasan melalui tulisan ilmiah guna menghadapi persaingan yang sangat berat di era sekarang maupun ke depan. *Digital literacy is a key component for college students in academic world, lack of sufficient information literacy skills will result in serious problems faced by college students in the form of graduation delays to the threat of dropouts* (Betaubun, 2020). *Digital literacy is the ability to properly use and evaluate digital resources, tools and services, and apply it to lifelong learning processes* (Paul Gilster, 1997; As Cited by Falloon, 2020).

Permasalahan yang seringkali ditemui dari mahasiswa adalah belum mengerti cara membuat tulisan ilmiah yang baik dan benar, baik dari mahasiswa semester awal maupun akhir, mahasiswa S1 bahkan S2. Masalah yang dialami juga bervariasi, mulai dari permasalahan terkait dasar penulisan,

sistematika penulisan, teknik pengutipan, plagiarisme, dan lain-lain. Fernando & Carolina (2022) menyatakan, fakta di lapangan menunjukkan banyak mahasiswa yang belum memiliki kemampuan membuat Karya Tulis Ilmiah (KTI), bahkan muncul keluhan di kalangan mahasiswa bahwa mereka merasa tertekan ketika mereka diberikan tugas KTI oleh dosen. *Now-a-days, students are lacking writing skills as they spend most of their time in using their equipped smart phones, and they depend on electronic devices or gadgets which provide instant or readymade answers/results available in the internet. They use their valuable time in searching what others are doing, instead of learning the language skills* (Durga, 2018). *Many studies have emphasised the difficulties that Latin-American students have when it comes to dealing with typical reading and writing tasks in higher education (e.g., Lacon de De Lucia & Ortega de Hocevar, 2004; Parodi, 2003, 2005; Carlino, 2005; Piacente & Tittarelli, 2006; García & Álvarez, 2009, 2010; As cited in Alvarez, 2012).*

Permasalahan yang kedua, mahasiswa tidak memiliki kemampuan di bidang literasi digital yang memadai. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan untuk mencari, memperoleh, menyaring, dan menilai sumber-sumber referensi yang valid dari internet. Internet yang juga dikenal sebagai dunia maya atau terkadang disebut dunia digital, menyediakan begitu banyak informasi, berita, data, dan sebagainya yang bercampur aduk antara yang valid dan tidak valid, antara yang fakta dan yang hoaks, antara yang bermanfaat dan sia-sia, antara yang baik dan tidak baik, antara asli dan yang palsu, dan seterusnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan kemampuan untuk mencari, mengeksplorasi, menyeleksi, menyaring, menilai, dan mengevaluasi data-data yang diperoleh dari internet. Terkait dengan kemampuan membuat tulisan ilmiah, mahasiswa harus mampu menilai, menyeleksi, dan mengevaluasi data yang diperoleh sesuai dengan tingkat kevalidannya untuk digunakan sebagai sumber referensi yang jelas dalam penelitian. *Most college students have obstacles in finding material for writing thesis* (Hyland & Shaw, As cited in Betaubun, 2020)

as they do not have adequate information literacy skills (Betaubun, 2020).

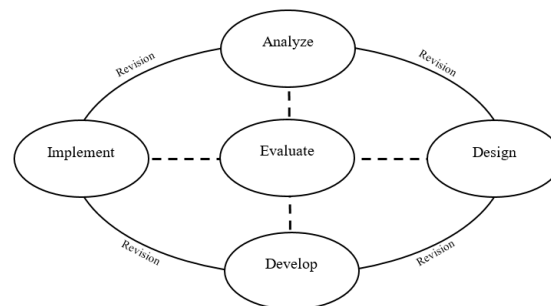
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, dimana akan menghasilkan sebuah rancangan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa. Model pengembangan instruksional yang digunakan adalah model ADDIE. Penelitian dilakukan di IAIN Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian melibatkan mahasiswa semester IV program studi PAI, yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas 4A sebanyak 40 mahasiswa, kelas 4B sebanyak 38 mahasiswa, dan kelas 4I sebanyak 29 mahasiswa, sehingga jumlah total mahasiswa sebagai subjek penelitian adalah sebanyak 107 orang yang terdiri dari jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan.

Data dikumpulkan melalui beberapa kegiatan pre-test, post-test, tanya jawab langsung, dan observasi untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilakukan interpretasi untuk mendapatkan fakta yang aktual. Setelah didapat fakta aktual, maka akan dibandingkan dengan fakta atau kondisi yang diharapkan, sehingga diperoleh sejumlah GAP yang terjadi dalam pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan proses perancangan bahan ajar dengan mengikuti tahapan-tahapan dalam model ADDIE, yaitu: 1) Analyze, 2) Design, 3) Develop, 4) Implement, dan 5) Evaluate.

Dengan menggunakan model ADDIE, proses evaluasi bisa dilakukan disepanjang tahap perancangan ataupun pengembangan, sehingga proses revisi juga bisa dilakukan dengan segera, baik pada tahap analisis, perancangan, pengembangan, maupun implementasi. Hal ini dapat dilihat sebagaimana digambarkan dalam gambar 1. Adapun dalam penelitian ini, analisis terhadap karakteristik awal mahasiswa dilakukan dalam 2 tahap. Analisis pertama dilakukan dengan mengacu pada kurikulum dan karakteristik secara umum mahasiswa dengan level pendidikan semester IV. Sedangkan analisis

kedua dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi, kegiatan pre-test dan post-test. Hasil analisis kedua ini akan didapatkan data yang faktual dan aktual tentang karakteristik awal peserta didik, sehingga penelitian dapat dilanjutkan pada tahap perancangan, pengembangan, bahkan implementasi.



Gambar 1. Core Elements of Instructional Development (Diadopsi dari: Gustafson & Branch, 2002:3)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berikut ini akan disajikan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian, baik dalam bentuk tabel, gambar, maupun deskriptif kualitatif. Data-data yang akan disajikan terdiri atas beberapa bagian berdasarkan fase-fase atau langkah-langkah dalam model ADDIE, yaitu data hasil analisis (*Analyze*), data hasil desain (*Design*), dan data hasil pengembangan (*Development*).

Analyze

Langkah analisis model ADDIE dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) Analisis Front-End (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran), 2) Analisis pembelajaran, dan 3) Analisis Karakteristik Mahasiswa dan Konteks. Tahap satu analisis (analisis *front-end*) dapat langsung dirumuskan tujuan umum pembelajaran sesuai dengan konteks dalam penelitian ini, yaitu: 1) mahasiswa mampu menerapkan dasar-dasar penulisan ilmiah, dan 2) mahasiswa mampu membangun literasi digital untuk mendapatkan informasi yang valid dari internet. Dua tujuan pembelajaran ini juga dikenal sebagai kompetensi umum. Kemudian, tahap dua analisis adalah analisis pembelajaran, dimana berisikan daftar seluruh sub-sub kompetensi

yang berada di bawah kompetensi umum, baik yang sudah dikuasai maupun yang belum dikuasai oleh mahasiswa. Dan yang terakhir, tahap tiga analisis adalah melakukan analisis karakteristik mahasiswa dan konteks. Adapun tahap tiga analisis ini dilakukan sebanyak dua

kali, disebut sebagai analisis siklus awal dan analisis siklus akhir. Hasil dari analisis siklus awal sebagaimana ditampilkan dalam tabel 1, dan hasil dari analisis siklus akhir sebagaimana ditampilkan dalam tabel 2.

Tabel 1. Analisis Siklus Awal Terhadap Karakteristik Mahasiswa dan Konteks

No	Aspek Penilaian	Jumlah / Nilai		
1	Nama Kelas	4A	4B	4I
2	Populasi (orang)	40	38	29
3	Analisis Kemampuan Awal dan Konteks konteks			
	<i>a. Lingkungan belajar & fasilitas</i>	Baik		
	<i>b. Kemampuan awal mahasiswa:</i>			
	Kemampuan menulis Baik/Sangat Baik Kemampuan menulis sedang Kemampuan menulis kurang/sangat kurang	1. Mengacu pada kurikulum, RPS, dan hasil analisa kemampuan mahasiswa semester IV secara umum 2. Sesuai Hasil observasi yang telah dilakukan		
	Kemampuan literasi digital Baik/Sangat Baik Kemampuan literasi digital Sedang Kemampuan literasi digital kurang/sangat kurang	1. Mengacu pada kurikulum, RPS, dan hasil analisa kemampuan mahasiswa semester IV secara umum 2. Sesuai Hasil observasi yang telah dilakukan		
	<i>c. Karakteristik Mahasiswa:</i>			
	Aktif/Sangat Aktif Keaktifan Sedang Kurang/Sangat Kurang Aktif	1. Mengacu pada kurikulum, RPS, dan hasil analisa kemampuan mahasiswa semester IV secara umum 2. Sesuai Hasil observasi yang telah dilakukan		
	Motivasi belajar Baik/Sangat Baik Motivasi belajar Sedang Motivasi belajar Kurang/Sangat Kurang	1. Mengacu pada kurikulum, RPS, dan hasil analisa kemampuan mahasiswa semester IV secara umum 2. Sesuai Hasil observasi lebih lanjut		

Tabel 2. Analisis Siklus Akhir Terhadap Karakteristik Mahasiswa dan Konteks

No	Aspek Penilaian	Jumlah / Nilai		
1	Nama Kelas	4A	4B	4I
2	Populasi (orang)	40	38	29
3	Analisis Kemampuan Awal dan Konteks			
	<i>a. Lingkungan belajar & fasilitas</i>		Baik	
	<i>b. Kemampuan awal mahasiswa:</i>			
	Kemampuan menulis Baik/Sangat Baik	0%	0%	0%
	Kemampuan menulis sedang	5.00%	5.26%	6.89%
	Kemampuan menulis kurang/sangat kurang	95.00%	94.74%	93.11%
	Kemampuan literasi digital Baik/Sangat Baik	0%	0%	0%
	Kemampuan literasi digital Sedang	60.00%	57.89%	62.07%
	Kemampuan literasi digital kurang/sangat kurang	40.00%	42.11%	37.93%
	<i>c. Karakteristik Mahasiswa:</i>			
	Aktif/Sangat Aktif	25.00%	21.05%	17.24%
	Keaktifan Sedang	62.50%	68.42%	72.41%
	Kurang/Sangat Kurang Aktif	12.50%	10.53%	10.34%
	Motivasi belajar Baik/Sangat Baik	12.50%	10.53%	10.34%
	Motivasi belajar Sedang	82.50%	86.84%	82.76%
	Motivasi belajar Kurang/Sangat Kurang	5.00%	2.63%	6.90%

Design

Langkah desain pada model ADDIE dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) merumuskan tujuan performansi, 2) mengembangkan instrumen penilaian, dan 3) mengembangkan strategi pembelajaran. Tahap pertama, tujuan performansi dirumuskan berdasarkan hasil analisis pembelajaran dan hasil analisis karakteristik mahasiswa dan konteks. Sub-sub kompetensi dalam analisis pembelajaran yang dirumuskan dalam tujuan

performansi hanyalah yang sesuai dengan hasil analisis karakteristik mahasiswa dan konteks, sedangkan sub-sub kompetensi yang tidak sesuai akan dieliminasi. Secara umum, daftar sub-sub kompetensi untuk kemampuan menulis mahasiswa sebagaimana ditampilkan dalam tabel 3, sedangkan untuk kemampuan di bidang literasi digital ditampilkan dalam tabel 4. Pada kedua tabel ini juga sekaligus menampilkan hasil *pre-test* terhadap kemampuan awal mahasiswa semester IV dari

populasi sampel 3 kelas, yaitu kemampuan di bidang kompetensi menulis ilmiah dan literasi digital. Tahap kedua adalah mengembangkan instrumen penilaian, dalam hal ini adalah tes acuan patokan, dimana dalam penyusunannya mengacu pada tujuan performansi atau kompetensi-kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Dan tahap yang terakhir dalam langkah desain ini adalah tahap tiga, yaitu mengembangkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini dikembangkan

berlandaskan hasil analisis pada langkah sebelumnya. Dari hasil analisis tersebut, maka strategi pembelajaran disini akan memanfaatkan media *google classroom* beserta fitur-fitur dan layanan-layanan yang terintegrasi dengannya, media *wordpress*, dan media cetak. Sehingga, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis multimedia, dimana disini dominan mengandalkan teknologi ICT, tujuannya agar mahasiswa terbiasa berinteraksi secara benar dan terarah di dunia maya / internet.

Tabel 3. Tujuan Performansi Kemampuan Menulis Ilmiah

No.	Aspek Penilaian	Jumlah / Nilai Rata-rata			Nilai
		4A	4B	4I	
1	Nama Kelas	4A	4B	4I	-
2	Populasi (orang)	40	38	29	-
3	Kemampuan menulis daftar pustaka dengan benar (0-100)	32.00	24.00	19.00	D
4	Kemampuan mengutip pendapat ahli (0-100)	30.00	27.00	23.00	D
5	Kemampuan mengumpulkan pendapat ahli (0-100)	30.00	24.00	20.00	D
6	Kemampuan menyimpulkan dan mengembangkan ide/gagasan/paragraf (0-100)	20.00	19.00	17.00	D
7	Kejelasan dan parsialisasi antara ide/gagasan ahli yang dikutip dengan ide/gagasan sendiri (0-100)	12.00	10.00	10.00	D
8	Kerapian dan sistematika penulisan (0-100)	75.00	75.00	70.00	B
9	Tingkat plagiarisme (%)	85	90	90	D

Tabel 4. Tujuan Performansi Kemampuan di Bidang Literasi Digital

No.	Aspek Penilaian	Jumlah / Nilai Rata-rata			Nilai
		4A	4B	4I	
1	Nama Kelas	4A	4B	4I	-
2	Populasi (orang)	40	38	29	-
3	Kemampuan mengoperasikan internet secara umum (0-100)	74.00	74.00	72.00	B
4	Kemampuan membuat & menggunakan e-mail (0-100)	77.00	75.00	75.00	B

5	Kemampuan membuat blog wordpress (0-100)	68.00	65.00	60.00	C
6	Kemampuan mengoperasikan blog wordpress (0-100)	60.00	60.00	60.00	C
7	Kemampuan berinteraksi menggunakan google classroom sebagai siswa (0-100)	70.00	70.00	70.00	B
8	Kemampuan berinteraksi menggunakan google classroom sebagai guru (0-100)	10.00	10.00	10.00	D
9	Kemampuan memfilter informasi hoaks (0-100)	55.00	57.00	55.00	C
10	Kemampuan mengidentifikasi sumber data valid di internet (0-100)	17.00	17.00	18.00	D
11	Kemampuan mencari data Jurnal / Paper / Artikel yang kredibel (0-100)	12.00	11.00	11.00	D

Develop

Langkah pengembangan adalah kegiatan inti dalam penelitian ini. Yang dikembangkan adalah rancangan atau desain bahan ajar, oleh sebab itu langkah pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini berakhir sampai pada *draft* rancangan bahan ajar, dengan evaluasi formatif satu-satu oleh para ahli. Adapun rancangan bahan ajar ini sebagaimana ditampilkan dalam tabel 5. Bahan ajar ini dirancang berlandaskan strategi pembelajaran, tujuan performansi, analisis karakteristik mahasiswa dan kontek, dan tujuan umum.

Setelah *draft* atau kerangka bahan ajar selesai dirancang, langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan ini adalah melakukan evaluasi formatif tahap 1, yaitu evaluasi satu-satu oleh para ahli. Terdapat empat kelompok ahli yang terlibat dalam *me-review* rancangan bahan ajar ini, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli teknologi informasi & komunikasi. Ada enam aspek penilaian yang diharapkan dari para ahli, yaitu: 1) pernyataan tujuan pembelajaran khusus, 2) analisis pembelajaran, 3) ketepatan dan kebaruan materi, 4) kevalidan elemen bahan ajar yang mencakup kosakata yang digunakan, urutan materi pelajaran, daya tarik, struktur penulisan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 5) kejelasan dan

kebenaran instrumen penilaian yang dikembangkan, dan 6) bahan ajar yang dirancang ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran terdahulu dan yang akan datang. Adapun hasil yang diharapkan dari pelaksanaan evaluasi formatif satu-satu (*one-to-one formative evaluation*) yaitu: 1) informasi kesalahan terkait analisis pembelajaran, 2) informasi terkait kesalahan menentukan kemampuan awal mahasiswa, 3) informasi terkait rumusan tujuan pembelajaran yang tidak tepat dan tidak jelas, 4) informasi terkait contoh-contoh, sajian materi, dan deskripsi yang tidak tepat (misalnya: a. analogi, grafik, atau ilustrasi yang terlalu abstrak, b. terlalu banyak atau terlalu sedikit informasi dalam satu waktu, c. kesalahan dalam pengurutan materi, d. contoh-contoh atau analogi yang tidak jelas), 5) informasi terkait arahan, kondisi, atau pertanyaan-pertanyaan dalam tes yang tidak jelas, 6) informasi terkait penggunaan kosakata, istilah, atau kalimat yang tidak tepat. *Outcomes of one-to-one formative evaluation cover: 1) Faulty instructional analysis, 2) Errors in judgment about entry skills of learners in the target population, 3) Unclear or inappropriate objectives and expected outcomes, 4) Inadequate information presentation and examples (a. Examples, graphs, or illustrations that are too abstract, b. Too much or too little information at one time, c. Wrong sequence of*

information presented, d. Unclear examples), 5) Unclear test questions, test situations, or test directions, 6) Faulty wording or unclear passages (Dick, Carey, & Carey, 2015:301-302). Rancangan bahan ajar disini akan

dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli teknologi informasi, dimana hasil akhir evaluasi tersebut secara ringkas sebagaimana ditampilkan dalam tabel 6.

Tabel 5. Draft Rancangan Bahan Ajar

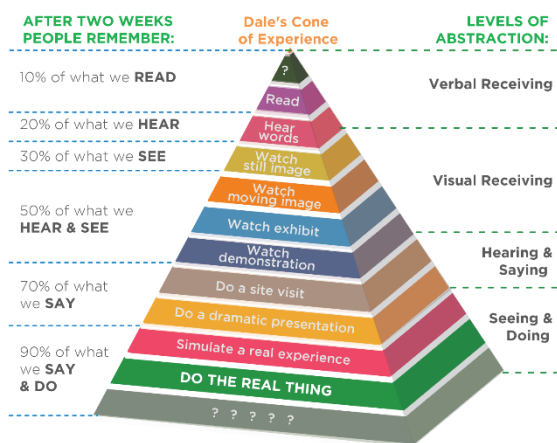
No	Aspek Materi	Detail Materi	Alokasi Waktu	Keterangan
1	Materi Inti Pembelajaran	Konsep Dasar Media Pembelajaran, Kedudukan dan Fungsi Media Pembelajaran, Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran, Sumber Belajar Sebagai media Pembelajaran, Evaluasi Media Pembelajaran, Bahan Ajar Dalam Pembelajaran PAI, Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Model ASSURE, Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Model MPI, Pembuatan Media Pembelajaran PAI Sederhana, Perancangan Pembelajaran Online Berbasis Google Classroom, Perancangan Web Pembelajaran Dengan Wordpress, Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif	14 x Pertemuan	Terdapat 12 BAB materi pokok yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Keseluruhannya diulas dalam 14 kali pertemuan.
2	Tugas Google Classroom	Membuat akun <i>gmail dan google classrom</i> , bergabung ke dalam kelas sebagai siswa, membaca notifikasi aktivitas <i>classroom</i> , membuat pengumuman (<i>stream</i>) di <i>classroom</i> , berinteraksi di forum <i>classroom</i> , membaca dan mengerjakan tugas di <i>classroom</i> , melihat member / siswa yang tergabung dalam <i>classroom</i> , berinteraksi melalui <i>private comment</i> .	10 x Pertemuan	Interaksi intensif melalui kelas virtual.
3	Tugas Wordpress	Membuat blog pribadi dengan <i>wordpress</i> , membuat postingan publik (perkenalan diri), memposting artikel-artikel yang dipublikasikan di blog pribadi terkait materi-materi pelajaran, mengumpulkan pendapat-pendapat ahli di blog, menubah tema blog <i>wordpress</i> , menginstal fitur-fitur di <i>wordpress</i> .	10 x Pertemuan	Mengelola secara intensif informasi di dunia maya melalui blog pribadi / <i>wordpress</i> .
4	Tugas Media Cetak	Mengikuti pedoman pembelajaran di bahan ajar, mempelajari materi-materi dari bahan ajar, mengerjakan tugas-tugas dalam bahan ajar, membuat media pembelajaran sederhana dari bahan-bahan yang tersedia/ditemui di lingkungan sekitar.	4 x Pertemuan	Tugas dalam bentuk media cetak diberikan sebanyak 2 - 4 kali dalam 2 - 4 pertemuan. (Juga terintegrasi dengan tugas <i>classrom</i> dan <i>wordpress</i>)

5	Tugas Menjawab Essay	Menjawab soal-soal latihan terkait dengan materi pokok, kemampuan menulis, dan literasi digital	10 x Pertemuan	Terintegrasi dengan tugas classrom dan wordpress
6	Tugas Menulis	Mengumpulkan minimal 5 pendapat ahli menjadi satu paragraf, membuat klipng pendapat ahli, menulis dua paragraf yang terdiri dari satu paragraf berisi 5 pendapat ahli dan satu paragraf berisi kesimpulan / ide atau gagasan baru, menulis 6 paragraf terdiri atas lima paragraf masing-masing paragraf satu pendapat ahli dan paragraf ke enam merupakan kesimpulan atau gagasan baru, mengumpulkan 5 pendapat ahli dalam satu paragraf kemudian mengembangkan ide atau gagasan baru menjadi 2 hingga 4 paragraf, membuat tulisan ilmiah yang berisi minimal 5 pendapat ahli dan gagasan baru dari sumber referensi minimal 2 buku dan 3 jurnal, mengumpulkan pendapat ahli dari buku elektronik dan jurnal terakreditasi Sinta 4/3/2.	10 x Pertemuan	Terintegrasi dengan tugas classrom dan wordpress
7	Tugas Media Berbasis ICT	Perancangan Kelas Virtual Menggunakan <i>Google Classroom</i> , Membuat Web Pembelajaran Menggunakan <i>Wordpress</i>	4 x Pertemuan	Tugas & Praktik

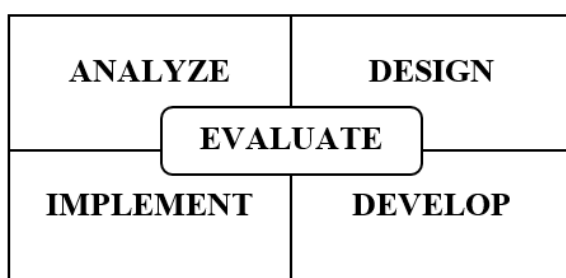
Tabel 6. Hasil Akhir Evaluasi Satu-satu Oleh Para Ahli

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan Analisis Pembelajaran					✓
2	Ketepatan dalam merumuskan kemampuan awal mahasiswa					✓
3	Kejelasan dan ketepatan rumusan tujuan pembelajaran					✓
4	Ketepatan informasi yang disajikan: a. analogi, contoh, grafik, ilustrasi tidak terlalu abstrak				✓	

	<p>b. informasi yang disajikan dalam satu waktu sesuai porsi (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)</p> <p>c. materi disajikan dengan urutan yang benar</p> <p>d. contoh dan analogi yang dibuat sangat jelas</p>				✓	
5	Instrumen tes (arahan, kondisi, soal-soal) benar dan jelas					✓
6	Kalimat, kosakata, dan istilah yang digunakan tepat dan benar				✓	



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar dari Edgar Gale (Sumber: Flores (2020), <https://lean-analytics.org/>)



Gambar 2. Model ADDIE (Sumber: Pribadi, 2016:30)

Implement

Langkah implementasi dilakukan apabila bahan ajar sudah selesai disusun dan dicetak menjadi sebuah buku ajar. Implementasi disini adalah mengimplementasikan produk (bahan ajar) ke lapangan atau ke dalam kegiatan belajar mengajar yang konkrit. Oleh sebab itu, langkah implementasi ini dimulai dari langkah evaluasi formatif tahap 2 hingga tahap 4. Implementasi pertama, melakukan evaluasi formatif tahap 2, yaitu evaluasi satu-satu pada mahasiswa, kemudian dilanjutkan tahap 3 (evaluasi kelompok kecil, +- 8-12 mahasiswa), dan tahap 4 (evaluasi lapangan, +- 30 mahasiswa). Pengumpulan data dapat menggunakan instrumen lembar observasi, angket, atau pedoman wawancara. Setelah produk lolos melewati tahap 4 evaluasi formatif, maka telah selesai rangkaian pengembangan produk pembelajaran, dalam konteks penelitian ini adalah bahan ajar, kemudian selanjutnya produk sudah siap disebar luaskan ke lingkungan pembelajaran yang nyata dalam lingkup yang besar, yang mana hal ini merupakan langkah paling akhir dalam suatu sistem pengembangan produk, yaitu evaluasi sumatif. Sebagai catatan, dikarenakan penelitian ini bukanlah pengembangan yang sampai pada penyusunan bahan ajar, namun pengembangan yang hanya sampai pada tahap *draft* rancangan bahan ajar, maka

langkah implementasi (evaluasi formatif tahap 2, tahap 3, dan tahap 4) dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan, karena *draft* rancangan bahan ajar hanya bisa dievaluasi atau di-*review* oleh para ahli (evaluasi formatif tahap 1), bukan oleh mahasiswa (evaluasi formatif tahap 2, 3, dan 4), dan lebih jauh bahwa evaluasi oleh para ahli bukanlah termasuk kedalam bentuk implementasi produk, melainkan termasuk pada tahap terakhir langkah pengembangan.

Evaluate

Langkah Evaluasi dan Revisi dalam model ADDIE dilakukan disepanjang empat langkah yang lebih awal, yaitu langkah analisis, langkah desain, langkah pengembangan, dan langkah implementasi. Hal ini sebagaimana tampak dalam gambar 2. Suparman (2014) menyebutkan bahwa tahap evaluasi formatif yang lengkap dalam model *Dick & Carey* memiliki empat langkah, yaitu: (1) evaluasi satu-satu oleh para ahli (*one-to-one evaluation*

by experts), (2) evaluasi satu-satu oleh peserta didik (*one-to-one evaluation by learners*), (3) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) oleh peserta didik (8-20 peserta didik), (4) Uji coba lapangan (*field tryout* atau *field testing*) (30 peserta didik). Oleh sebab itu, ada 4 tahap sempurna dalam langkah evaluasi formatif.

Dalam penelitian ini, hanya sampai pada langkah *develop* atau pengembangan, dan evaluasi formatif tahap 1 (*one-to-one evaluation by experts*). Sebab, evaluasi untuk sebuah *draft* rancangan bahan ajar disini hanya dapat dilakukan oleh para ahli, dan tidak dapat dilakukan oleh peserta didik atau mahasiswa. Dan oleh sebab itu, dalam model ADDIE ini, pada penelitian ini, langkah pengembangan akan berakhir pada evaluasi formatif tahap 1, sedangkan langkah implementasi akan dimulai dari evaluasi formatif tahap 2 dan berakhir pada evaluasi formatif tahap 4. Perhatikan gambar 3.



Gambar 3. Model ADDIE dengan Empat Tahap Evaluasi Formatif Dick & Carey

PEMBAHASAN

Langkah *Analyze*. Pada langkah ini, tahap 1 dan 2 hasilnya disajikan secara deskriptif pada sub bagian hasil. Tahap satu adalah merumuskan kompetensi umum, dimana dengan mudah diidentifikasi dengan melihat konteks dalam penelitian ini. Dalam perspektif yang berbeda, kompetensi umum ini merupakan materi pengayaan dalam konteks pembelajaran. Oleh sebab itu, materi kemampuan menulis ilmiah dan literasi digital ini dapat dimasukkan ke dalam mata kuliah apapun terutama yang menekankan pada penguasaan teoritis dan kemampuan verbal. Dalam penelitian ini, dua kompetensi umum ini dimasukkan sebagai materi pengayaan pada

mata kuliah "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Media Pembelajaran PAI)". Sedangkan tahap dua yang juga disajikan secara deskriptif pada bagian hasil, datanya sudah cukup jelas, yaitu seluruh sub kompetensi yang berada di bawah kompetensi umum. Kemudian yang terakhir adalah tahap tiga, dimana data-data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, yaitu tabel 1 dan tabel 2. Dalam tabel 1 tampak bahwa kemampuan awal (kompetensi umum) dan karakteristik mahasiswa belum dapat diidentifikasi secara pasti, masih dalam bentuk analisis umum yang didasarkan pada informasi dalam kurikulum, RPS, observasi sederhana, dan wawancara secara umum kepada pihak-pihak yang

berkaitan. Dalam model ADDIE, langkah evaluasi dan revisi dapat dilakukan dimana saja di sepanjang empat langkah awal (Analisa, Desain, Pengembangan, dan Implementasi), sebagaimana telah diterangkan dan ditampilkan dalam gambar 1. Hasil evaluasi dan revisi dalam langkah desain ini, disajikan dalam tabel 2, dimana disini telah didapat data yang jelas dan pasti terkait kemampuan awal dan karakteristik mahasiswa dari total tiga kelas (4A, 4B, dan 4I). Dalam tabel 2 tampak bahwa rata-rata mahasiswa dari tiga kelas tersebut dengan kemampuan menulis sedang adalah sebanyak +- 6%, dan selebihnya +- 94% memiliki kemampuan kurang atau sangat kurang. Adapun di bidang literasi digital, mahasiswa dengan kemampuan sedang terdapat sebanyak +- 60%, dan selebihnya +- 40% dengan kemampuan kurang atau sangat kurang. Sedangkan hasil analisis terhadap karakteristik mahasiswa menunjukkan bahwa, mahasiswa dengan karakteristik aktif atau sangat aktif adalah sekitar 21%, dengan karakteristik keaktifan sedang adalah sebanyak kurang lebih 68%, dan selebihnya sekitar 11% dengan keaktifan kurang atau sangat kurang. Adapun mahasiswa dengan karakteristik motivasi belajar tinggi atau sangat tinggi adalah sekitar 11%, dengan karakteristik motivasi belajar sedang adalah sekitar 84%, dan selebihnya sekitar 5% dengan karakteristik motivasi kurang atau sangat kurang. Interpretasi ini menunjukkan bahwa mahasiswa semester 4 pada prodi PAI, dari tiga kelas ini memiliki kemampuan awal dan karakteristik yang identik dalam hal kemampuan menulis, literasi digital, tingkat keaktifan, dan motivasi belajar. Permasalahan yang paling menonjol adalah kemampuan menulis ilmiah, dimana sekitar 94% mahasiswa semester 4 dalam populasi sampel ini memiliki kemampuan menulis ilmiah yang kurang hingga sangat kurang. Kemudian disusul dengan permasalahan kedua yang menonjol yaitu di bidang literasi digital, dimana mahasiswa memiliki kemampuan kurang hingga sangat kurang mencapai sekitar 40% dan selebihnya memiliki kemampuan sedang, dengan kata lain tidak ada mahasiswa semester 4 yang memiliki kemampuan digital literasi dengan level baik

hingga sangat baik (0%), dalam populasi sampel 3 kelas ini. Kedua permasalahan yang menonjol ini masuk dalam ranah kognitif dan psikomotorik atau dikategorikan sebagai *knowledge* dan *skills*. Selanjutnya adalah permasalahan yang tidak terlalu menonjol sebagaimana dalam tabel 2, yaitu keaktifan mahasiswa dan motivasi belajarnya. Dua hal ini adalah merupakan bagian yang dianalisis dari karakteristik siswa, yang mana masuk dalam ranah afektif atau dikategorikan sebagai *attitude*. Hal yang paling menonjol dalam konteks ini adalah mahasiswa dengan kemampuan sedang, pada aspek motivasi belajar mencapai sekitar 84% mahasiswa, dan pada aspek tingkat keaktifan mencapai sekitar 68%, kemudian disusul dengan tingkat kemampuan tinggi hingga sangat tinggi, pada aspek tingkat keaktifan sebanyak sekitar 21% mahasiswa dan pada aspek motivasi belajar sebanyak sekitar 11%. Hasil akhir dari langkah desain ini adalah berupa interpretasi terhadap dua aspek, interpretasi terhadap data hasil analisis kemampuan awal mahasiswa (*knowledge* dan *skills*), dan interpretasi terhadap karakteristik mahasiswa (*attitude*). Interpretasi pertama akan menjadi landasan dalam desain dan pengembangan bahan ajar, sedangkan interpretasi kedua akan menjadi titik tolak utama dalam menentukan strategi, metode, media, dan model pembelajaran yang akan dilakukan.

Langkah *Design*. Pada tahap pertama data disajikan dalam tabel 3 dan 4. Dari kedua tabel tersebut dapat dilihat kemampuan awal mahasiswa di bidang karya tulis ilmiah dan literasi digital. Data penelitian (tabel 3) menunjukkan bahwa dari populasi sampel tiga kelas mahasiswa semester 4 prodi Pendidikan Agama Islam, kemampuan mereka dalam menulis ilmiah juga identik, nilai rata-rata mereka adalah 40,6 (D) atau kurang hingga sangat kurang. Sedangkan dari sisi kemampuan di bidang literasi digital (tabel 4), mahasiswa dalam populasi sampel memiliki kemampuan rata-rata dengan nilai 48 (D) atau kurang hingga sangat kurang. Namun perlu diingat disini, walaupun kemampuan rata-rata mahasiswa tersebut sama-sama mendapatkan nilai huruf D untuk kemampuan menulis

maupun literasi digital, akan tetapi pendistribusiannya berbeda. Dari aspek kemampuan menulis, hampir 95% mahasiswa populasi sampel mendapatkan nilai D dan sisanya 5% mendapat nilai C. Sedangkan dari aspek literasi digital, hanya sekitar 40% mahasiswa yang mendapatkan nilai D, sedangkan sisanya 60% mendapatkan nilai C. Inilah representasi kemampuan mahasiswa yang sesungguhnya dari aspek keterampilan menulis ilmiah maupun literasi digital. Representasi inilah nantinya yang akan menjadi acuan untuk menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Langkah *Develop*. Hasil dari langkah pengembangan ini disajikan dalam tabel 5 dan tabel 6. Data pertama dari langkah pengembangan ini dapat dilihat pada tabel 5 yang merupakan *draft* rancangan bahan ajar, dimana informasi yang disajikan terdiri atas materi utama, sub-sub materi, dan alokasi waktu pembahasannya. Materi utama terbagi menjadi 7 bagian (seperti dalam tabel 5), dan masing-masing memiliki sub-sub materi dengan jumlah alokasi waktu pembahasan yang telah ditentukan. Alokasi waktu terbanyak adalah 14 kali pertemuan, ini menandakan bahwa materi ini adalah mata kuliah yang menjadi materi pokok dalam pembelajaran ini, sedangkan selain itu mendapatkan alokasi waktu pembahasan sebanyak 10 dan 4 kali pertemuan, yang mana ini merupakan materi terkait untuk meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa, yang juga merupakan materi pengayaan sebagaimana yang sebelumnya telah disinggung tentang kedudukan materi keterampilan menulis dan literasi digital ini. Kemudian, data kedua dari langkah pengembangan ini dapat dilihat pada tabel 6, dimana merupakan hasil evaluasi satu-satu oleh para ahli. Dari tabel 6 tampak bahwa rancangan bahan ajar yang telah dibuat mendapatkan nilai Baik hingga Baik Sekali oleh para ahli dari berbagai aspek penilaian, sehingga rancangan bahan ajar ini dapat dilanjutkan ke langkah pengembangan dan implementasi. Pengembangan disini bukanlah pengembangan desain atau *draft* rancangan bahan ajar, akan tetapi pengembangan tahap selanjutnya, yaitu menyusun materi bahan ajar

sehingga menjadi sebuah buku ajar dalam bentuk cetak. Lebih lanjut, melihat data-data yang disajikan dalam tabel 5, pemanfaatan media google classroom beserta layanan yang terintegrasi dengannya berguna untuk mendorong mahasiswa membangun kemampuannya di bidang literasi digital, sedangkan pemanfaatan media wordpress untuk mendorong atensi mahasiswa terhadap dasar-dasar penulisan ilmiah. Adapun pemanfaatan media cetak berguna untuk memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap tujuan performansi yang akan dicapai, melalui pengalaman belajar langsung. Dengan pengalaman belajar langsung, mahasiswa lebih mudah dan kuat dalam mengingat materi-materi pembelajaran (tujuan performansi) yang bersifat abstrak. Hal ini sebagaimana ditunjukkan dalam kerucut pengalaman Edgar pada gambar 1, ***Do The Real Thing*** adalah pengalaman belajar yang paling konkrit, sehingga menurut Edgar seseorang yang melakukan pembelajaran seperti ini, setelah dua minggu ia tetap akan dapat mengingat sekitar 90% apa yang telah diucapkan dan dilakukan dalam pembelajaran. Beberapa media cetak yang digunakan dalam model pembelajaran ini adalah media papan tulis, kliping pendapat ahli, pembuatan media pembelajaran sederhana, dan bahan ajar itu sendiri yang merupakan konteks untuk dirancang atau dikembangkan dalam penelitian ini. Dari kolaborasi penggunaan beberapa jenis media tersebut, diantaranya media *google classroom*, media *wordpress*, dan media cetak, maka dalam konteks yang berbeda hal ini juga disebut sebagai model pembelajaran *Blended Learning* atau *Hybrid Learning*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka langsung. *Blended learning, also called as hybrid learning, is a learning approach that combines face-to-face learning with online learning* (Ma & Lee, 2021). *Blended learning defined as learning that happens in an instructional context which is characterized by a deliberate combination of online and classroom-based interventions to instigate and support learning* (Ameloot, Rotsaert, & Schellens, 2021). Sepanjang tahap desain ini, evaluasi dan revisi juga dapat dilakukan sesuai

kebutuhan dan temuan dilapangan.

Langkah *Implement*. Tahap implementasi adalah menerapkan bahan ajar yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran yang konkrit. Dalam setiap model pengembangan instruksional yang mengadopsi 4 tahap evaluasi formatif model Dick & Carey, tidak terkecuali model ADDIE, maka tahap implementasi ini akan dimulai dari langkah evaluasi formatif yang kedua model Dick & Carey, yaitu evaluasi satu-satu pada peserta didik. Dalam model Dick & Carey, empat tahapan sempurna evaluasi formatif adalah evaluasi satu-satu oleh para ahli, evaluasi satu-satu pada peserta didik, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan. *Formative evaluation activities include One-to-One Evaluation (Participation by Subject Matter Experts and Participation by Learners), Small-Group Evaluation, and Field Trial* (Dick, Carey, & Carey, 2015). Disebabkan tidak adanya langkah implementasi, sehingga tidak ada data yang diperoleh, maka tidak ada pula interpretasi yang akan dilakukan pada langkah implementasi ini.

PENUTUP

Kemampuan menulis ilmiah dan literasi digital merupakan dua keterampilan yang memiliki kaitan erat terlebih di era digital seperti saat ini. Sebagai mahasiswa sangat penting untuk menguasai kedua keterampilan ini, selain untuk mendukung perannya dalam mengabdikan pada masyarakat, juga untuk membantu dirinya dalam mencapai kualifikasi akademik yang ditetapkan. Dengan menguasai keterampilan menulis ilmiah dan literasi digital, mahasiswa bisa menjadi tokoh, panutan, innovator atau pelopor di tengah-tengah masyarakat untuk memimpin generasi muda membangun dan melestarikan budaya, pendidikan, teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi dan digitalisasi seperti saat ini, dimana penyebaran berbagai jenis informasi masuk dengan bebas, hampir tidak memiliki batas dan koridor. Akibatnya bukan hanya menimbulkan dampak yang positif bagi masyarakat, namun juga memiliki potensi menimbulkan dampak yang negatif dan tidak diharapkan. *Globalization is a process of spreading worldwide habits, which in*

principle refers to the rapid development in communication and information technology that can connect distant places to be close and can have an effect on value friction or cultural exchange, whether intentional or not, which can influence human attitudes and behavior in a nation (Mialiawati, 2020). Oleh sebab itu, kemampuan menulis dan literasi digital yang dimiliki mahasiswa dapat membendung dan menyaring derasnya informasi yang masuk dari dunia global melalui internet, sehingga hanya informasi yang baik, positif, bermanfaat, valid, aktual, dan faktual saja yang akan masuk ke tengah-tengah masyarakat, baik dalam wilayah teritorial nyata maupun dalam ranah psikologi masyarakat itu sendiri. Sedangkan di bidang akademik, kemampuan menulis dan literasi digital yang memadai dapat membawa mahasiswa pada keberhasilan dalam menempuh pendidikannya, dan meningkatkan kualifikasi akademisnya di dunia kerja. *Information and communication technology (ICT) is pervasive in the workplace and there is a high demand for ICT-proficient employees* (Laar, Deursen, Dijk, & Haan, 2020). *The results of regression analysis show that technology literacy and technology integration have a significant influence on students' teaching competencies.* (Santoso & Lestari, 2019).

Rancangan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini, diperuntukkan digunakan dalam model pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa. Dalam model pembelajaran tersebut sudah terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang sesuai, yang relevan dengan multimedia yang digunakan (media google classroom dan layanan terintegrasinya, media wordpress, dan media cetak). Dan bahan ajar yang dirancang disini merupakan salah satu komponen pendamping dalam sistem pembelajaran yang bersifat integral. Di dalam bahan ajar ini mencakup rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, instrumen tes, dan tugas terstruktur di setiap bab pembahasan materi pokoknya. Kesemuanya terintegrasi ke dalam

aktivitas pembelajaran online dan tatap muka langsung, yang dapat mengonstruksi secara sistematis kemampuan menulis dan literasi digital mahasiswa. Dalam perspektif yang berbeda, model pembelajaran ini juga dapat disebut *blended learning model*. Di lain sisi, secara perspektif sistem pembelajaran, model pembelajaran berbasis multimedia yang sedang kita bicarakan disini akan terdiri atas: 1) Model Pembelajaran, 2) Strategi Pembelajaran, 3) Bahan Ajar. Dari sini juga kita dapat melihat kedudukan “bahan ajar” yang telah penulis rancang dalam penelitian ini. Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, dan Bahan Ajar disini merupakan komponen-komponen integral dalam suatu sistem pembelajaran. Adapun rancangan model pembelajaran berbasis multimedia yang relevan dengan bahan ajar ini, juga telah peneliti tuliskan dalam manuskrip yang berbeda.

Bahan ajar dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan model ADDIE, dimana merupakan model yang mengandung lima elemen, yang juga merupakan elemen inti dalam suatu model pengembangan instruksional. Tahapan-tahapan model ADDIE yang dilakukan dalam perancangan bahan ajar ini hanya sampai pada langkah ke empat, “Development” dengan evaluasi formatif tahap satu, yaitu “evaluasi satu-satu oleh para ahli”, hal ini dikarenakan penelitian ini merupakan suatu rancangan atau draft bahan ajar. Bahan ajar ini berisi materi-materi pokok yang mengacu pada kurikulum mata kuliah Media Pembelajaran PAI. Adapun materi terkait dasar menulis ilmiah dan literasi digital merupakan materi pengayaan, yang disisipkan sebagai tugas yang terintegrasi dengan keseluruhan materi pokok. Meskipun materi dasar menulis dan literasi digital dalam mata kuliah Media Pembelajaran PAI, namun mendapatkan porsi yang besar dalam pembelajaran dikarenakan kegiatan menulis dan literasi digital disini menjadi perangkat fundamental untuk mendorong pemahaman terhadap materi pokok itu sendiri.

Perancangan bahan ajar ini tidak terbatas untuk mata kuliah media pembelajaran PAI saja, namun bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan mata kuliah lainnya

yang sejenis, yang dominan bersifat teoritis, mengasah kemampuan verbal, melatih kemampuan berfikir kritis dan ilmiah, dan yang relevan dengan konteks kemampuan menulis ilmiah atau literasi digital. Di sisi lain, untuk penelitian berikutnya, draft atau rancangan bahan ajar ini dapat diteruskan dengan konteks penelitian “Pengembangan Bahan Ajar”. Sehingga langkah penelitian akan dimulai dari tahap ke empat model ADDIE namun bukan perancangan bahan ajar, akan tetapi dimulai dari menyusun bahan ajar atau merealisasikan rancangan bahan ajar hingga berbentuk media cetak berupa buku ajar atau modul. Setelah bahan ajar berhasil disusun, maka masuk ke tahap lima model ADDIE, yaitu “Implementation”, dengan evaluasi formatif tahap 2 hingga 4. Evaluasi formatif dimulai dari evaluasi satu-satu pada mahasiswa, evaluasi kelompok kecil (8-12 mahasiswa), dan uji coba lapangan (+- 30 mahasiswa atau satu kelas). Evaluasi formatif 2, 3, dan 4 inilah yang merupakan tahap implementasi dalam model ADDIE, karena pada fase ini produk instruksional yang telah dikembangkan diimplementasikan pada mahasiswa, baik secara individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar / uji coba lapangan.

REFERENCES

Articles in Periodicals

Articles in Journal Paginated by Volume

- Alvarez, G. (2012, July). New Technologies in the University Context: The Use of Blogs for Developing Students' Reading and Writing Skills. (U. O. (Barcelona), Penyunt.) *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 9(2), 167-168. doi:<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v9i2.1160>
- Ameloot, E., Rotsaert, T., & Schellens, T. (2021, July 18). The supporting role of learning analytics for a blended learning environment: Exploring students' perceptions and the impact on relatedness. *Journal of Computer Assisted Learning*, 90-102. doi:10.1111/jcal.12593
- Betaubun, M. (2020, November 24). Self Assessment on Students' Digital Competency in Academic Writing Course in Papua Context. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(3), 404-416. doi:10.23960/jpp.v10.i3.202003
- Durga, M. V., & Rao, D. C. (2018, January). Developing Students' Writing Skills in English

- A Process Approach. *Journal for Research Scholars and Professionals of English Language Teaching*, 2(6), 1-5. Retrieved from <http://www.jrspelt.com/>
- Falloon, G. (2020, March 29). From Digital Literacy to Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework. *Education Tech Research Dev* 68, 2449–2472. doi:<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Fernando, A., & Anjaya, C. E. (2022, Januari). Evaluasi Program Belajar Literasi-Menulis di Prodi Magister PAK STT Ekumene Jakarta Melalui Model CIPP. *Jurnal Salvation*, 2(2), 125-134. Diambil kembali dari <http://jurnal.sttbkpalu.ac.id/index.php/salvation/index>
- Listyotami, M. K., & Reznani, N. S. (2022, Maret). Meningkatkan Produktivitas Menulis Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa di Era Digital. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 253-259. Diambil kembali dari <https://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp>
- Ma, L., & Lee, C. S. (2021, June 25). Evaluating the effectiveness of blended learning using the ARCS model. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5). doi:<https://doi.org/10.1111/jcal.12579>
- Mialiawati, I. (2020). The Effect of Globalization on Culture, Information Technology, and Education. *The 3rd ICTESS 2020*, 767-783. Diambil kembali dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/proictss/article/view/5086/3806>
- Santoso, A., & Lestari, S. (2019, 03 24). The Roles of Technology Literacy and Technology Integration to Improve Students' Teaching Competencies. *KnE Social Sciences - 3rd ICEEBA*, 11(3), 243-256. doi:[10.18502/kss.v3i11.4010](https://doi.org/10.18502/kss.v3i11.4010)
- Zabidi, M. N., & Tamami, A. B. (2021, Januari). Keefektifan Upaya Meningkatkan Literasi Digital Pada Pesantren Rakyat Di Al-Amin Sumber Pucung Malang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 48-58. Cited on 05 08, 202

Books

Edited Book with an Author or Authors

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Boston, USA: Pearson.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. m. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. USA: U.S.

Department of Education - Institute of Education Sciences.

- Pribadi, Benny A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi – Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suparman, M. Atwi. (2014). *Desain Instruksional Modern – Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Erlangga.

Electronic Sources (Web Publications)

Article From an Online Periodical with DOI Assigned

- Laar, E. v., Deursen, A. J., Dijk, J. A., & Haan, J. d. (2020). Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *SAGE Open*, 1-14. doi:[10.1177/2158244019900176](https://doi.org/10.1177/2158244019900176)

Article From an Online Periodical with no DOI Assigned

- University of Salford. (2019, July -). *Welcome to The University of Salford*. Dipetik 05 06, 2022, dari [Scientific-Writing-Skills.pdf](https://www.salford.ac.uk/sites/default/files/2020-06/Scientific-Writing-Skills.pdf): <https://www.salford.ac.uk/sites/default/files/2020-06/Scientific-Writing-Skills.pdf>

Newspaper Article

- Flores, M., & Maklin, D. (2020, July 20). *Are Serious Game a New Approach to Learn About Lean ? A Story from Pratt & Whitney*. Dipetik May 05, 2022, dari Lean Analytics Associations: <https://lean-analytics.org/are-serious-games-a-new-approach-to-learn-about-lean-a-story-from-pratt-whitney/>
- University of York. (2022, 05 04). *Academic Writing - Skill Guides - Subject Guides of University of York*. (U. Library, Producer, & University of York) Cited on 05 06, 2022, from University of York: <https://subjectguides.york.ac.uk/skills/writing>

Other Print Sources

Conference Proceedings

- BICED 2019. (2019). Proceedings of the 1st EAI Bukittinggi International Conference on Education (BICED). Dalam S. Hanani, H. E. Putri, V. Roza, M. Arif, & F. Anas (Penyunt.), *BICED 2019* (hal. 67-68). Bukittinggi: 2019 EAI. doi:[10.4108/eai.17-10-2019.2289763](https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2019.2289763)

PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI

Indri Febriyanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

* E-mail: indriff02@gmail.com

Abstrak

Anak usia dini merupakan masa yang melandasi kehidupan manusia selanjutnya. Masa ini, yang biasa disebut dengan Golden Age, merupakan masa keemasan anak-anak yaitu masa dimana anak pada usia dini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungannya. Atas dasar inilah perlu kiranya dilakukan pendidikan karakter, baik dilakukan oleh pendidik/guru maupun orangtua selaku pendidik utama di dalam kehidupan anak. Metodologi dalam penelitian ini merupakan *library research* yaitu serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode perpustakaan dalam pengumpulan data, pembacaan dan pencatatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu serta pengolahan bahan penelitian. Ada 4 metode dan 12 strategi yang perlu dilakukan oleh pendidik/guru dan orangtua dalam menerapkan pendidikan karakter bagi anak sejak usia dini. Pendidikan yang dilaksanakan secara terus menerus akan membentuk karakter anak hingga beranjak dewasa, karena pembentukan kepribadian anak tidak hanya karena gen, tetapi juga dipengaruhi juga oleh lingkungan.

Kata kunci: Pendidikan, Karakter, Anak Usia Dini

Abstract

This section Early childhood is the period that underlies the next human life. This period, which is commonly referred to as the Golden Age, is the golden age of children, namely a period where children at an early age can easily imitate and absorb various knowledge in their environment. On this basis, it is necessary to carry out character education, both by educators/teachers and parents as the main educators in children's lives. The methodology in this research is library research, namely a series of activities related to library methods in data collection, reading and recording, as well as reports on previous research results and processing research materials. There are 4 methods and 12 strategies that need to be carried out by educators/teachers and parents in implementing character education for children from an early age. Education that is carried out continuously will shape the character of children until they grow up, because the formation of a child's personality is not only due to genes, but is also influenced by the environment.

Keywords: Education, Character, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia sekarang ini banyak memuat ilmu pengetahuan dan tuntutan terhadap trend global modern yang meniadakan nilai-nilai moral dan budi pekerti dalam membentuk kepribadian siswa, sehingga menghasilkan siswa yang cerdas tetapi tidak berakhlak atau tidak bermoral. Dengan demikian, situasi ini menjadikan sebagai tantangan dalam dunia pendidikan untuk menjadi wadah yang melahirkan generasi anak bangsa yang berkarakter. Di era global yang semakin mengedepankan ilmu pengetahuan & teknologi canggih tanpa disadari juga memberikan dampak yang besar. Efek negatif yang dirasakan saat ini antara lain yaitu, kegagalan moralitas bangsa,

perilaku seks bebas, pembunuhan, kekerasan yang merajalela, perilaku sosial yang menyimpang dari orientasi nilai moral, oleh karena itu pendidikan karakter menekankan dimensi etis-religius sebagai sebuah pilihan yang tepat dan relevan untuk diterapkan.

Penguatan karakter bangsa merupakan salah satu elemen dari Nawachita yang dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo melalui Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Untuk memasuki era globalisasi, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu strategi dasar untuk mempersiapkan generasi negara yang bermartabat dan berkarakter, tentang perlunya pendidikan karakter juga tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Karakter atau kepribadian untuk Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai yang baik ketika seorang anak tumbuh dewasa atau menjadi kebiasaan di jenjang pendidikan berikutnya. Menurut pendapat Mulyasa (2012) pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (habit) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter sejak dini memang merupakan awal yang tepat karena usia ini merupakan tahapan perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa ini terjadi dengan sangat cepat dan akan menentukan karakteristik anak ketika menjadi dewasa. Pendidikan karakter sejak dini akan mampu membentuk generasi penerus bangsa yang berkarakter kuat yang karakternya mencerminkan karakter bangsa Indonesia itu sendiri. Selain itu, pembentukan karakter pada usia dini merupakan tahap persiapan untuk masuk ke jenjang sekolah selanjutnya.

Anak usia dini cenderung meniru apa yang dilakukan orang-orang di sekitarnya, baik kerabat terdekat maupun orang tuanya, bahkan apa yang mereka lihat di televisi. Pendidikan karakter bertujuan untuk memperkuat keterampilan dasar mempersiapkan kehidupan anak dan beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Gafar (2012:5) Pendidikan karakter merupakan proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang ditanamkan dan

dikembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi perilaku tersebut. Mendidik karakter juga menjadi bagian penting, selain mengajar anak dengan materi, juga harus membekali anak dengan karakter nyata yang siap menghadapi tantangan ke depan.

Kemertian Pendidikan Nasional (2010) memaparkan 18 nilai karakter yang disusun melalui Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, yang diharapkan untuk disampaikan kepada peserta didik yaitu: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Kerja Keras, 5) Kreatif, 6) Mandiri, 7) Demokratis, 8) Disiplin, 9) Bersahabat/ Komunikatif, 10) Rasa Ingin Tahu, 11) Menghargai Prestasi, 12) Gemar Membaca, 13) Semangat Kebangsaan, 14) Cinta Tanah Air, 15) Cinta Damai, 16) Peduli Lingkungan, 17) Peduli Sosial, 18) Tanggung Jawab.

Usia Keemasan Anak (Golden Age), masa dimana anak memiliki potensi perkembangan yang sangat baik. Pada titik ini, adalah saat yang tepat untuk menanamkan statistik karakter yang baik yang diharapkan dapat membentuk kepribadian nantinya. Disinilah kemudian besarnya peran pendidikan karakter dalam proses pendidikan yaitu guru dapat memanfaatkan masa keemasan anak dalam menanamkan nilai-nilai karakter sampai pembentukan karakter. Pembentukan karakter ini harus ditanamkan pada anak sejak usia dini, khususnya masa keemasan ketika pembentukan kepribadian sangat penting, hal ini diharapkan dapat membentuk generasi, sebagai penerus bangsa yang berkepribadian kuat yang mencerminkan karakter anak Indonesia, dan untuk mempersiapkan diri pada jenjang pendidikan berikutnya oleh karena itu penanaman pendidikan karakter anak usia dini begitu penting.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu kumpulan data atau kajian akademik yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian kepustakaan atau library research adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode perpustakaan dalam pengumpulan

data, pembacaan dan pencatatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu serta pengolahan bahan penelitian. Ini adalah pencarian yang menggunakan dan memanfaatkan sumber daya perpustakaan untuk mengambil data penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, pengumpulan data untuk penelitian ini adalah dengan meninjau atau menelusuri beberapa jurnal, buku, dan dokumen baik cetak maupun elektronik, serta sumber data atau informasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang melalui proses pertumbuhan dan perkembangan, yang merupakan dasar untuk kelangsungan hidup di masa depan. Pada usia dini, anak akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental yang cukup besar. Pada usia ini, anak-anak merespon dengan cepat dan memproses semua yang mereka terima. Pentingnya pendidikan di usia dini yaitu untuk membekali sedini mungkin pendidikan berkarakter agar dalam perjalanan usianya akan dapat menjalani pendidikan selanjutnya dengan baik.

Anak usia dini adalah tahapan dalam masa emas/ *golden age* yang memerlukan pelayanan lebih, secara khusus dan langsung bila dibandingkan jenjang pendidikan lain. Anak usia dini merupakan masa emas atau yang biasa disebut *golden age* yang hanya ada sekali periode dalam kehidupannya dan tidak dapat diulang kembali.

Menurut Megawangi, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika dibesarkan dalam lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah suci setiap anak yang dilahirkan dapat segera berkembang secara optimal. Hal ini juga karena lingkungan anak bukan hanya lingkungan rumah yang bersifat mikro, tetapi semua keluarga, sekolah, media massa, komunitas bisnis, dan lain-lain yang berkontribusi pada perkembangan kepribadian/karakter anak.

Pendidikan karakter terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan karakter. Kedua kata ini memiliki arti tersendiri, Pendidikan

lebih banyak berurusan dengan kata kerja, sedangkan karakter adalah sifatnya. Artinya melalui proses pendidikan ini dapat dibentuk karakter yang baik. Karakter diartikan sebagai hasil pembentukan lingkungan, sehingga dapat dibudidayakan dan dipelajari. Oleh karena itu, Pendidikan Karakter ini merupakan upaya untuk menyampaikan, mengarahkan, membentuk dan mengembangkan kepribadian seseorang dan sekelompok orang. Sedangkan menurut pendapat Suryanto (Wibowo, 2012), kepribadian dapat didefinisikan sebagai gagasan dan perilaku yang menjadi ciri individu yang hidup bersama dalam kerangka keluarga, masyarakat, negara, atau bangsa.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Jadi pendidikan bisa diartikan menjadi proses pengembangan diri seorang melalui upaya pengajaran, bimbingan dan pelatihan sebagai akibatnya mengakibatkan seseorang sebagai lebih dewasa. Dewasa disini bukan diartikan berdasarkan segi fisik, melainkan lebih dalam perilaku dan sifatnya.

Dalam pendidikan karakter, Lickona (1992) menekankan pentingnya tiga unsur kepribadian yang baik pendidikan karakter mencakup tiga hal yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Hal ini diperlukan agar anak dapat memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebijakan.

Secara umum fungsi pendidikan kepribadian sejalan dengan fungsi pendidikan nasional, pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk kepribadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada hakikatnya tujuan pendidikan karakter terutama ditujukan untuk membentuk bangsa yang tangguh, berdaya saing, berakhlak mulia, bermoral, toleran, gotong royong, patriotik, pembangunan dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan, berorientasi intelektual dan teknologi,

semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan Pancasila.

Adapun menurut Nuraeni (2014) nilai karakter untuk anak usia ada beberapa point yaitu sebagai berikut:

a. Kejujuran

Kejujuran merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki oleh seorang individu karena mempengaruhi hubungannya dengan individu lain. Semakin jujur seseorang, semakin disukai oleh orang lain dan orang-orang di sekitarnya. Di sisi lain, lingkungan tidak akan menyukai orang yang berperilaku tidak jujur dan curang. Kejujuran harus ditanamkan pada anak sejak dini, melalui perkataan dan tindakan yang diwakili oleh orang dewasa, baik guru maupun orang tua, harus dilakukan secara terus menerus dan menanamkan sikap jujur pada anak sejak dini. Hasil dari menanamkan sikap jujur tidaklah singkat, tetapi membutuhkan proses yang cukup panjang untuk menghasilkan anak yang berkepribadian jujur. Oleh karena itu Pendidikan karakter harus dilakukan sejak usia dini agar Ketika anak tumbuh menjadi dewasa anak akan menjadi generasi yang berkarakter.

b. Kedisiplinan

Disiplin merupakan salah satu perilaku yang penting dan harus dimiliki seseorang jika ingin memiliki kehidupan yang baik. Disiplin akan membantu seseorang untuk mengatur segala sesuatu yang akan dilakukan dalam hidupnya. Sikap disiplin seseorang tidak langsung terbentuk, setiap individu membutuhkan proses untuk menjadi pribadi yang disiplin. Disiplin dapat ditanamkan kepada anak sejak dini. Pembinaan sikap disiplin tidak hanya bersifat sementara atau temporer, tetapi pembinaan di bidang harus dilakukan secara berkesinambungan sejak dini. Disiplin dapat ditanamkan pada anak melalui

penerapan aturan sederhana, perilaku guru yang selalu tepat waktu, orang tua mengantar dan menjemput anak ke sekolah tepat waktu itu menunjukkan bahwa kita tidak mengulur ulur suatu aktivitas.

c. Toleransi

Toleransi adalah sikap peduli terhadap orang lain, memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan diri, dan memberikan bentuk kepedulian lain terhadap kemanusiaan. Semakin anak tumbuh dalam lingkungan yang menanamkan toleransi di masyarakat, maka sikap toleransi semakin meningkat. Oleh karena itu, anak perlu meniru panutan atau role model agar dapat mengembangkan sikap toleran.

d. Kemandirian

Kemandirian adalah sikap yang dibutuhkan individu. Kemandirian dapat membantu seseorang berkembang atas inisiatifnya sendiri. Sikap mandiri seseorang dapat mengurangi ketergantungannya pada orang lain. Melalui berbagai aktivitas anak di rumah dan di PAUD, individu harus diajarkan sikap mandiri sejak dini.

Pendidikan karakter harus diajarkan sejak usia dini melalui proses yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik membutuhkan kesabaran dan ketelatenan untuk membentuk karakter anak didiknya, dan harus didukung oleh keseimbangan antara parenting di rumah dan parenting di sekolah. Orang tua adalah pendidik pertama dan utama dari anak karena dari merekalah anak-anak mulai mengenyam pendidikan. Oleh karena itu, orang tua harus berhati-hati dalam tindakan dan kata-kata mereka, karena semua yang didengar dan dilihat akan ditiru oleh anak. Dengan demikian, orang tua dan pendidik berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan karakter anak.

Pembentukan karakter anak usia dini baik di rumah maupun di lingkungan pendidikan harus memiliki metode yang jelas dan dilakukan semaksimal mungkin tergantung pada tahap perkembangannya. Ini diharapkan

dapat membantu anak-anak mendapatkan dan menerima Pendidikan karakter dengan baik. Fadlillah & Khorida (2013, hlm. 166188) mengemukakan beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pendidik menyesuaikan dengan perkembangan anak dan memperkenalkan pembentukan karakter sejak dini. Metode tersebut meliputi:

- a. Metode Keteladanan
Metode keteladanan atau ilustrasi cara ini dianggap paling ampuh karena berhasil mempersiapkan dan membentuk mental dan moral sosial anak. Cara ini cocok untuk menanamkan nilai moral dan sosial pada anak, seperti menunjukkan contoh untuk dilihat seorang anak. Metode dapat diilustrasikan dalam pembelajaran di kelas melalui cerita. Metode keteladanan ini dapat diterapkan oleh seorang guru atau pendidik yang memberi contoh kepada seorang anak.
- b. Metode pembiasaan
Cara yang mungkin untuk mengenalkan anak berpikir, bertindak dan bertindak sesuai dengan ajaran agama. Cara ini dinilai sangat praktis untuk mendorong perkembangan kepribadian anak usia dini dan meningkatkan kebiasaan saat melakukan kegiatan di sekolah. Pembiasaan adalah latihan untuk menumbuhkan keterampilan melakukan dan mengatakan sesuatu sehingga seorang anak dapat menguasainya dengan cara yang benar.
- c. Metode bercerita
Cerita merupakan metode atau sarana untuk menarik perhatian anak. Metode mendongeng merupakan cara penyampaian materi pembelajaran melalui cerita yang dapat menarik perhatian siswa. Keunggulan metode mendongeng untuk pendidikan anak usia dini adalah menjalin kontak internal. Anak dengan orang tua dan pendidik, media penyampaian pesan kepada anak, pendidikan imajinatif atau imajinasi anak melatih emosi dan perasaan anak, mendukung proses

identifikasi diri, dan memperkaya pengalaman batin serta dapat digunakan untuk hiburan dan menandai karakter anak.

- d. Metode karyawisata
Karyawisata atau Kunjungan lapangan sebagai metode pengajaran memungkinkan anak untuk mengamati. Dengan cara ini, anak mendengar, merasakan, melihat, dan melakukan. Berkat kunjungan lapangan, semua indera dapat diaktifkan. Selain itu, melalui karyawisata, anak dapat mengembangkan rasa minat dan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu. Hal ini dimungkinkan karena anak terlibat secara langsung dan sungguh-sungguh. Pembelajaran di luar sekolah juga dapat mengajarkan anak untuk disiplin, mengenal dan menghargai alam, menghargai teman, mengembangkan sikap positif terhadap lingkungan, dan bekerja sama dengan mereka. Melalui karyawisata, juga dapat memunculkan kreativitas dan keaktifan kegiatan belajar anak-anak.

Konsisten dengan pendekatan atau metode ini, menurut Andrianto (2011, hlm. 119), ada strategi yang harus dilaksanakan untuk mengembangkan karakter seperti:

- 1) Penerapan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa khususnya metode dapat meningkatkan motivasi siswa karena semua aspek manusia terlibat secara aktif dengan memberikan materi pembelajaran tertentu yang bermakna dan relevan.
- 2) Ciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk belajar sehingga anak-anak dapat belajar secara efektif dalam suasana yang terasa aman, saling menghormati, tidak mengancam dan memberikan semangat.
- 3) Menyelenggarakan pendidikan karakter secara jelas, sistematis, dan berkesinambungan yang meliputi aspek *knowing the good, loving the good, dan acting the good*.

- 4) Metode pembelajaran mewujudkan keunikan setiap anak, khususnya mengadopsi program yang melibatkan sembilan dimensi kecerdasan manusia.
- 5) Menerapkan prinsip-prinsip praktik yang sesuai dengan perkembangan.
- 6) Menjalin hubungan suportif dan peduli di dalam kelas dan di seluruh lingkungan sekolah, yang terpenting lingkungan sekolah harus bercirikan rasa aman dan saling percaya, saling menghormati dan peduli terhadap kebahagiaan orang lain.
- 7) Model perilaku positif
- 8) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan bermakna, termasuk dalam kehidupan kelas dan sekolah.
- 9) Ajarkan keterampilan sosial dan emosional yang penting.
- 10) Libatkan siswa dalam wacana moral. Masalah moral adalah inti dari membesarkan anak untuk menjadi pribadi yang bermoral.
- 11) Membuat tugas pembelajaran bermakna dan relevan.
- 12) Tidak ada yang diabaikan.

Pendidikan karakter mengacu pada proses yang harus dilakukan terus menerus dengan bantuan orang-orang di sekitarnya. Jiwa dengan karakter tidak hanya dipengaruhi oleh gen tetapi juga oleh lingkungan yaitu pendidikan. Menurut Andrianto 2011, Pendidikan karakter yang dibutuhkan sejak usia dini bukan hanya sebatas pengetahuan dan jenjang pendidikan belaka, melainkan pendidikan yang dapat menjangkau ranah emosional anak.

PENUTUP

Anak usia dini merupakan masa yang melandasi kehidupan manusia selanjutnya. Masa ini, yang biasa disebut dengan Golden Age, merupakan masa keemasan anak-anak yaitu masa dimana anak pada usia dini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk memberikan pendidikan karakter pada anak usia dini untuk memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. pendidikan karakter pada

anak sejak dini dilakukan oleh pendidik/guru maupun orang tua, karena orang tua merupakan pendidik utama dalam kehidupan anak, pendidik dan orang tua disini berperan sebagai role model bagi anak. Memanfaatkan masa keemasan ini sebagai masa pelatihan, pengarahan, pendampingan dan pembentukan karakter bagi anak sejak dini. Tujuan pendidikan karakter anak dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai yang baik agar dapat menjadi kebiasaan di masa dewasa atau jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk membangun karakter karena anak tersebut tidak banyak terkena dampak negatif dari dunia luar dan lingkungan.

Ada empat metode dan dua belas strategi yang harus dilaksanakan oleh pendidik/guru dan orang tua untuk melaksanakan pendidikan karakter bagi anak sejak dini. Pendidikan yang dilaksanakan secara terus menerus akan membentuk karakter anak hingga beranjak dewasa, karena pembentukan kepribadian anak tidak hanya karena gen, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan.

REFERENCES

- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203-213.
- Darmawan, D., Sasmita, K., Rosmilawati, I., & Hidayatullah, H. Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah-Komunitas Pada Satuan Pendidikan Nonformal. In *Prosiding Seminar Nasional & Temu Kolegial Jurusan PLS Se-Indonesia* (pp. 10-16).
- Darmawan, D., & Rosmilawati, I. (2020). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEGIATAN PEMBIASAAN PADA PROGRAM PAKET C DI LEMBAGA PKBM NEGERI 21 TEBET TIMUR JAKARTA. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(1).
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan*

Konseling, 3(02), 67-78.

Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 50-69.

Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya penilaian pendidikan karakter anak usia dini. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), v1i3-1396.

Surya, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52-61.

Widianto, E. (2015). Peran Orangtua Dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 31-39.

Yati, P. (2016). Pendidikan karakter anak usia dini melalui metode pembelajaran field trip. *Lentera*, 18(1).

IMPLEMENTASI MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI METODE PEMBIASAAN DI SEKOLAH DASAR

K.A. Rahman^{1*}, Novia Khairun Nisa², dan Muazza³

^{1,2,3} Universitas Jambi

Jln. Raya Jambi - Ma. Bulian, Mendalo Indah, Jambi

*ka_rahman@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan manajemen pendidikan karakter melalui metode pembiasaan serta menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat di SDN 028/V Beram Itam Kanan. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian ini (1) perencanaan pendidikan karakter melalui metode pembiasaan memiliki beberapa tahapan yaitu, observasi keadaan sekolah, rapat koordinasi dan memberikan sosialisasi, (2) proses pengorganisasian yaitu dengan pembagian tugas, menentukan struktur organisasi dan jadwal piket, (3) tahapan pelaksanaan melalui kegiatan rutin harian, spontan dan kegiatan yang terintegrasi ke dalam kurikulum, (4) adanya proses pengawasan dengan supervisi dan bersifat langsung, (5) beberapa hambatan dan pendukung dalam implementasi pendidikan karakter melalui metode pembiasaan yaitu sarana prasarana, tenaga pendidik dan peserta didik itu sendiri.

Kata kunci: Manajemen, Pendidikan Karakter, Pembiasaan.

Abstract

This study aims to describe the implementation of character education management through the habituation method and analyze the supporting and inhibiting factors in SDN 028 / V Beram Itam Kanan. This research is a qualitative research. The method used is a case study. The results of this study (1) character education planning through the habituation method has several stages, namely, observing the state of the school, coordinating meetings and providing socialization, (2) the organizing process, namely the division of tasks, determining the organizational structure and picket schedule, (3) the stages of implementation through daily routine activities, spontaneous and activities that are integrated into the curriculum, (4) there is a supervision process with supervision and is direct, (5) some obstacles and supporters in the implementation of character education through the habituation method that is infrastructure, educators and students themselves.

Keywords: Management, character education, habituation.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah sebuah gagasan dari Kementrian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) yang melibatkan pemerintah daerah, masyarakat dan/atau orang tua. Sekolah sebagai salah satu tempat untuk mewujudkan karakter seharusnya menjadi tempat yang nyaman bagi warga sekolah. Dibutuhkan strategi yang tepat untuk mewujudkan hal tersebut. Salah satu strategi yang dianggap penting yaitu dengan pembiasaan. Karena dengan pembiasaan, sikap dan perilaku positif di sekolah adalah sebuah cerminan dari nilai Pancasila. Oleh karena itu, pemerintah dengan tegas mengatur tentang pentingnya pola prmbiasaan di sekolah sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan (Permendikbud) No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti atau Karakter, pada pasal 1 ayat (4) yang berbunyi: Pembiasaan adalah serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa, guru dan tenaga kependidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik dan membentuk generasi berkarakter positif. Pola pembiasaan tersebut dianggap penting sebagai salah satu metode untuk menumbuhkan budi pekerti atau karakter.

Dalam praktik pendidikan nasional dewasa ini, terdapat distorsi antara cita-cita pendidikan nasional dengan realitas nasional dengan realitas sosial yang terjadi. Berbagai fenomena nasional menunjukkan gejala-gejala yang mengkhawatirkan terkait dengan karakter generasi dan elit bangsa. Hal yang lebih

mengkhawatirkan lagi adalah bahwa anomali karakter bangsa tersebut tidak sedikit yang terjadi dalam lingkungan pendidikan itu sendiri, bahkan dilakukan oleh pelaku pendidikan. Fenomena yang mengkhawatirkan tersebut dapat dilihat dengan kasat mata. Diantaranya, peserta didik kurang mempunyai rasa hormat terhadap guru. Fenomena selanjutnya yaitu hilangnya kebangsaan. Kebanggaan terhadap kebangsaan ini tidak sedikit yang mengalami pergeseran sehingga beralih pada kebanggaan pada bangsa lain. Hal ini dapat dilihat pada makin banyaknya peserta didik yang lebih suka menggunakan produk luar negeri dibandingkan produk dalam negeri. Dewasa ini, rasa kebangsaan dalam diri anak bangsa banyak yang tergerus oleh pengaruh perubahan pola kehidupan. Sebagai contoh, saat memperingati hari jadi Kabupaten Tanjung Jabung Barat, sebagian besar siswa tidak mengetahui lagu daerah dari Tanjung Jabung Barat.

Salah satu cara untuk membangun karakter bangsa Indonesia yaitu melalui pembiasaan. Pembiasaan menurut Mulyasa (2012) adalah "sesuatu yang dilakukan secara rutin dan terus menerus agar menjadi kebiasaan". Pembiasaan (*habituation*) merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relative menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran (Faturrohmah, 2018). Pembiasaan merupakan suatu keadaan dimana seseorang mengaplikasikan perilaku-perilaku yang belum pernah atau jarang dilaksanakan menjadi sering dilaksanakan hingga pada akhirnya menjadi kebiasaan (Helmawati, 2017). Pembiasaan yang dilakukan di SDN 028/V Beram Itam Kanan tentu telah melalui perencanaan yang matang, pengorganisasian yang tepat, serta pelaksanaan yang dilakukan secara terus menerus dan pengawasan yang dilakukan dari berbagai pihak demi menjaga komitmen yang telah dibuat sejak dulu. Dengan kata lain, SDN 028/V Beram Itam Kanan telah menggunakan manajemen pendidikan karakter dengan metode pembiasaan.

Menurut Rohmah dan Fanani (2017) menjelaskan bahwa konsep manajemen adalah menjalankan fungsi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan

pengendalian menjadi suatu rangkaian kegiatan pengambilan keputusan yang bersifat mendasar dan menyeluruh dalam proses pendayagunaan sumber daya secara efisien disertai penetapan cara pelaksanaan oleh seluruh jajaran dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi.

Pendidikan karakter adalah gerakan nasional menciptakan sekolah yang membina etika, bertanggung jawab dan merawat orang-orang muda dengan pemodelan dan mengajarkan karakter baik melalui penekanan pada universal, nilai yang kita semua yakini (Damayanti, 2014). Menurut Helmawati (2017) tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk menyempurnakan akhlak. Tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk menjadikan manusia seutuhnya; manusia yang beradab dan bermatabat. Dengan peneladanan, pembiasaan serta motivasi dan pengawasan akhlak akan terbentuk dengan baik.

Menurut Foerster dalam Muslich (2011), pencetus dan pedagog Jerman, terdapat empat ciri dasar dalam pendidikan karakter. *Pertama*, keteraturan interior dimana setiap tindakan diukur berdasar hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normative setiap tindakan. *Kedua*, koherensi yang memberikan keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut resiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. *Ketiga*, otonomi. Disitu seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain. *Keempat*, keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna menginingi apa yang dipandang baik dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Penelitian yang dilakukan oleh Maisaro, Wiyono, Arifin (2018) yang berjudul "*Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*". Hasil dari penelitian ini adalah (1) perencanaan program penguatan pendidikan karakter memiliki beberapa tahapan, yaitu observasi, rapat koordinasi, menyusun program kerja,

pelaksanaan program, pengawasan, serta evaluasi, (2) kepala sekolah dibantu oleh tim pengembang sekolah dan koordinator sekolah, (3) pelaksanaan program melalui empat tahap kegiatan, yaitu pengintegrasian, pembudayaan, keteladanan, dan kerjasama dengan orang tua, (4) proses pengawasan program bersifat langsung, (5) evaluasi program melalui empat tahapan yaitu menyusun rencana evaluasi, mengawasi, mengolah data, dan rapat perbaikan.

Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional (2007) menyebut habituasi sebagai pembiasaan yang artinya “merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang berulang-ulang”. Lanjutannya bahwa sikap atau perilaku yang menjadi kebiasaan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) Perilaku tersebut relatif menetap. (b) Pembiasaan umumnya tidak memerlukan fungsi berpikir yang cukup tinggi. (c) Kebiasaan bukan sebagai hasil dari proses kematangan, tetapi sebagai akibat atau hasil pengalaman atau belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2014) penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang - oleh sejumlah individu atau sekelompok orang- dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter peserta didik melalui metode pembiasaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan. Data yang akan dikumpulkan adalah tentang perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengontrolan atau pengawasan. Dengan demikian, penelitian ini lebih sesuai menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan studi kasus dengan latar belakang untuk mendapatkan pemahaman dan penafsiran yang mendalam mengenai makna, fakta yang menyeluruh tentang manajemen pendidikan karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, dokumen, dan data demografik peserta penelitian. Tahapan analisis data menggunakan tiga langkah yaitu: Manajemen data, pengkodean dan pembuatan tema, dan penyajian hasil.

Pada penelitian studi kasus ini peneliti memilih menggunakan strategi sampling *Maximum Variation* dan *Criterion*, dimana peneliti memilih sample berdasarkan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti yang dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian dan menentukan sample berdasarkan orang yang paling banyak mengetahui informasi tentang kasus tersebut. Peneliti memilih kepala sekolah, kemudian guru yang berjumlah empat orang. Partisipan dipilih yang bertanggung jawab dalam Manajemen Pendidikan Karakter melalui kegiatan pembiasaan, karena dianggap mampu menjawab pertanyaan penelitian yang diuraikan dalam penelitian.

Tabel 1.1 Jumlah Responden

Partisipan	Jabatan	Jenis Kelamin
Partisipan 1	Kepala sekolah	Perempuan
Partisipan 2	Guru 1	Perempuan
Partisipan 3	Guru 2	Perempuan
Partisipan 4	Guru 3	Laki-laki
Partisipan 5	Guru 4	Perempuan

Secara umum dalam penelitian kualitatif, langkah-langkah pengumpulan data meliputi usaha membatasi penelitian, mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara, baik yang terstruktur maupun tidak, dokumentasi, materi-materi visual, serta usaha merancang protokol untuk merekam/mencatat informasi dan juga menggunakan demografik

angket peserta penelitian untuk mendata latar belakang mereka (Creswell, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Perencanaan yang baik dan komitmen menjalankan dengan serius akan menghasilkan sesuatu yang baik (Kurniadin & Machali, 2016). Perencanaan dalam konteks pendidikan menunjukkan bahwa sebuah perencanaan yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Melalui perencanaan inilah akan dianalisis kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa yang akan datang dan kemudian dipersiapkan strategi menghadapinya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Zubaedi (2011) Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai dan karakter peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menciptakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya dengan demikian pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik.

Untuk menumbuhkan karakter peserta didik, perlu adanya pembiasaan dalam proses pembiasaan dalam proses pembentukan karakter peserta didik, memberikan pengetahuan yang baik untuk peserta didik, koordinasi antara orangtua dan peserta didik. Pelaksanaan adalah tindakan untuk mengusahakan agar semua anggota kelompok mau dan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan para anggota yang menyebabkan para anggota mau untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut (Terry, 1991, dikutip dalam Kurniadin & Machali, 2016).

Melalui proses perencanaan yang bertujuan untuk mengelola organisasi dengan efektif dan efisien. Terkait temuan dari penelitian ini, secara umum perencanaan pendidikan karakter peserta didik, perencanaan merupakan keseluruhan proses pemikiran. Adapun proses perencanaan dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah, di dalam proses perencanaan dimulai dari kepala sekolah, guru, serta orangtua adanya proses kegiatan-kegiatan yang ada di

sekolah. Pertama kepala sekolah bertindak sebagai pengawas atau pengontrol jalannya proses perencanaan tersebut, kedua guru-guru di sini sebagai pembimbing, pengarah dan pengontrol jalannya suatu kegiatan pembiasaan yang menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik, dan ketiga, orangtua sangat berperan dalam langsung untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter Hoyle (2010).

Langkah perencanaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan manajemen pendidikan karakter melalui metode pembiasaan yaitu mengadakan observasi lapangan keadaan sekolah terlebih dahulu yang meliputi keadaan sekolah, sarana prasarana sekolah, ketersediaan peserta didik dan kependidikan, dan keadaan perilaku peserta didik di sekolah. Kemudian tahapan kedua mengadakan rapat koordinasi kepala sekolah sebagai pemimpin dalam musyawarah dengan guru, dengan cara menentukan program kerja apa yang dilakukan dalam rangka pembentukan karakter peserta didik. Pada tahapan ketiga memberikan sosialisasi dan diskusi juga dengan komite sekolah. Kemudian komite sekolah yang menyampaikan kepada komite kelas melalui rapat bulanan. Hal itu dilakukan, agar kegiatan pembiasaan dalam rangka membentuk karakter peserta didik kedepannya dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil penelitian ini berhubungan dengan penelitian model pendidikan karakter yang sudah pernah dilakukan dengan Judul "Manajemen Pendidikan Karakter" Kumendong (2012). Dari penelitian tersebut, disimpulkan, *pertama*, perencanaan pendidikan karakter di SMA Lokon St. Nikolus Tumohon dibuat oleh masing-masing unit dan sub unit yang ada di lembaga pendidikan Lokon dan kemudian dirumuskan bersama dalam rapat koordinasi antarunit, yakni sekolah, asrama dan yayasan.

Perencanaan

Perencanaan yang baik dan komitmen menjalankan dengan serius akan menghasilkan sesuatu yang baik (Kurniadin & Machali, 2016). Perencanaan dalam konteks pendidikan menunjukkan bahwa sebuah perencanaan yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Melalui perencanaan

inilah akan dianalisis kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa yang akan datang dan kemudian dipersiapkan strategi menghadapinya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Zubaedi (2011) Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai dan karakter peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menciptakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya dengan demikian pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik.

Untuk menumbuhkan karakter peserta didik, perlu adanya pembiasaan dalam proses pembiasaan dalam proses pembentukan karakter peserta didik, memberikan pengetahuan yang baik untuk peserta didik, koordinasi antara orangtua dan peserta didik. Pelaksanaan adalah tindakan untuk mengusahakan agar semua anggota kelompok mau dan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan para anggota yang menyebabkan para anggota mau untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut (Terry, 1991, dikutip dalam Kurniadin & Machali, 2016).

Melalui proses perencanaan yang bertujuan untuk mengelola organisasi dengan efektif dan efisien. Terkait temuan dari penelitian ini, secara umum perencanaan pendidikan karakter peserta didik, perencanaan merupakan keseluruhan proses pemikiran. Adapun proses perencanaan dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah, di dalam proses perencanaan dimulai dari kepala sekolah, guru, serta orangtua adanya proses kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah. Pertama kepala sekolah bertindak sebagai pengawas atau pengontrol jalannya proses perencanaan tersebut, kedua guru-guru di dini sebagai pembimbing, pengarah dan pengontrol jalannya suatu kegiatan pembiasaan yang menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik, dan ketiga, orangtua sangat berperan dalam langsung untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter Hoyle (2010).

Langkah perencanaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan manajemen pendidikan karakter melalui metode pembiasaan yaitu mengadakan

observasi lapangan keadaan sekolah terlebih dahulu yang meliputi keadaan sekolah, sarana prasarana sekolah, ketersediaan peserta didik dan kependidikan, dan keadaan perilaku peserta didik di sekolah. Kemudian tahapan kedua mengadakan rapat koordinasi kepala sekolah sebagai pemimpin dalam musyawarah dengan guru, dengan cara menentukan program kerja apa yang dilakukan dalam rangka pembentukan karakter peserta didik. Pada tahapan ketiga memberikan sosialisasi dan diskusi juga dengan komite sekolah. Kemudian komite sekolah yang menyampaikan kepada komite kelas melalui rapat bulanan. Hal itu dilakukan, agar kegiatan pembiasaan dalam rangka membentuk karakter peserta didik kedepannya dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil penelitian ini berhubungan dengan penelitian model pendidikan karakter yang sudah pernah dilakukan dengan Judul "Manajemen Pendidikan Karakter" Kumendong (2012). Dari penelitian tersebut, disimpulkan, *pertama*, perencanaan pendidikan karakter di SMA Lokon St. Nikolus Tumohon dibuat oleh masing-masing unit dan sub unit yang ada di lembaga pendidikan Lokon dan kemudian dirumuskan bersama dalam rapat koordinasi antarunit, yakni sekolah, asrama dan yayasan.

Pelaksanaan

Adapun proses pelaksanaan dalam implementasi pendidikan karakter melalui metode pembiasaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan yaitu melaksanakan kegiatan rutin harian yang dilaksanakan setiap hari efektif Senin-Sabtu. Kegiatan rutin hari Senin yaitu Upacara Bendera. Kegiatan ini untuk menumbuh kembangkan peserta didik terkait dengan nasionalisme atau cinta tanah air. Selasa, pembacaan puisi dan sholawat. Kegiatan rutinitas seperti ini untuk membiasakan siswa agar tumbuh rasa percaya diri untuk tampil di depan orang banyak. Rabu, menyanyikan lagu wajib nasional ataupun menyanyikan lagu daerah. Kegiatan pembiasaan ini juga berkaitan dengan nasionalisme siswa. Dengan membiasakan

peserta didik untuk menyanyikan lagu wajib nasional, peserta didik dapat mengetahui dan menjaga budaya daerah yang ada di Indonesia.

Pelaksanaan pembiasaan hari Kamis, yaitu pembacaan surah pendek ataupun ayat pendek. Kegiatan pembiasaan ini akan menumbuhkan kembangkan rasa cinta terhadap agamanya. Karena, semua warga sekolah SDN 028/V Beram Itam Kanan beragama Islam. Selain kegiatan pembiasaan di hari Kamis, kegiatan di Hari Jumat juga berkaitan dengan kerohanian karena kegiatan di hari Jumat yaitu yasinan bersama warga sekolah. Kegiatan pembiasaan hari Sabtu yaitu Senam yang dilanjutkan dengan pemeriksaan kuku dan rambut peserta didik, dalam hal ini akan menumbuhkan pola hidup bersih dan sehat peserta didik.

Selain kegiatan rutinitas harian, kegiatan pembiasaan mingguan juga dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan yaitu kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Dengan kegiatan pembiasaan ini, akan menumbuhkan tanggung jawab peserta didik terhadap tugas-tugasnya. Selain itu juga membiasakan peserta didik untuk meningkatkan disiplin terhadap kegiatannya sehari-hari. Kegiatan pembiasaan bulanan yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan yaitu berupa Jumat Bersih. Kegiatan ini dilakukan di minggu pertama atau minggu kedua setiap bulannya. Kegiatan ini dilaksanakan oleh semua warga sekolah dengan cara bergotong royong. Hal ini dapat meningkatkan rasa kebersamaan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bergotong royong. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanafi (2015) bahwa pelaksanaan manajemen pendidikan karakter siswa telah berjalan dengan baik melalui kegiatan pengorganisasian semua unsur pelaksana kegiatan, pengarahan pada semua warga sekolah dan tindakan yang berfokus pada penerapan nilai-nilai karakter peserta didik.

Penguatan pendidikan karakter (PPK) bukanlah program baru pemerintah. Program ini sudah menjadi gerakan yang diterapkan pada berbagai lini lembaga pendidikan. Mulai dari TK, SD, SMP dan SMA. Program pendidikan karakter secara intensif mendapat

dukungan dari lapisan masyarakat termasuk pemerintah daerah. Hal inilah yang mulai menggalakkan PPK secara bertahap oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk diterapkan dan dilaksanakan pada peserta didik. Penguatan pendidikan karakter merupakan proses pembentukan, transformasi dan pengembangan potensi peserta didik di seluruh Indonesia agar senantiasa berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik dengan menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang menciptakan rasa religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas pada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, SDN 028/V Beram Itam Kanan mengimplementasikan pendidikan karakter terhadap peserta didik dengan metode pembiasaan. Sejalan dengan program pemerintah tersebut, SDN 028/V Beram Itam Kanan membentuk kegiatan pembiasaan untuk meningkatkan rasa religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas pada peserta didik.

Pelaksanaan pembiasaan yang berkaitan dengan religius peserta didik di SDN 028/V Beram Itam Kanan, yaitu pembacaan surah pendek, ayat pendek, sholawat dan Yasinan bersama. Pelaksanaan pembiasaan berkaitan dengan religius, dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat. Hari Kamis pembacaan surah pendek dan sholawat yang dilaksanakan oleh 2 orang perwakilan dari masing-masing kelas IV, V dan VI sebagai petugas membacakan surat pendek dan 2 orang perwakilan dari masing-masing kelas I, II dan III membacakan sholawat. Selain itu, hari Jumat juga berkaitan dengan menumbuhkan jiwa religius peserta didik maupun guru karena kegiatan pada Hari Jumat yaitu Yasinan bersama antara guru dan peserta didik. Kegiatan pembiasaan ini tentu dapat meningkatkan jiwa religius peserta didik terhadap agama, khususnya agama Islam.

Hal ini sejalan dengan yang dituangkan oleh Sriwulujeng (2017) bahwa religius merupakan sikap patuh melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap penganut agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Pelaksanaan pembiasaan yang berkaitan dengan karakter nasionalis yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan, yaitu kegiatan Upacara Bendera yang dilaksanakan setiap hari Senin. Sebagai petugas upacara

bendera dilaksanakan secara bergantian oleh kelas IV, V dan VI. Selain itu, kegiatan yang dapat meningkatkan nasionalis peserta didik dilaksanakan pada hari Rabu yaitu menyanyikan lagu wajib nasional ataupun lagu daerah. Petugasnya yaitu perwakilan masing-masing kelas tinggi sebanyak 2 orang.

Berdasarkan hal tersebut, sejalan dengan yang dikatakan oleh Sriwilujeng (2017) nasionalis merupakan sikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan terhadap bahasa; lingkungan fisik, sosial, budaya dan politik bangsa; serta menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri dan kelompok.

Pelaksanaan pembiasaan yang berkaitan dengan karakter mandiri yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan, yaitu pada hari Selasa menampilkan puisi yang telah dibuat atau dicari oleh peserta didik secara mandiri di rumah. Selain itu, kegiatan pembiasaan lainnya yaitu membiasakan peserta didik untuk melaksanakan tugas piket kelas. Secara mandiri, siswa yang mendapat giliran piket, mereka akan melaksanakan tugasnya membersihkan kelas. Peserta didik disini setiap paginya juga dibiasakan oleh guru pembimbingnya untuk selalu memungut sampah-sampah di lingkungan sekolah. Karena ini sudah menjadi kebiasaan dan budaya sekolah ini. Secara tidak langsung, hal ini juga mengajarkan siswa tentang kemandirian.

Berdasarkan kegiatan pembiasaan di atas, sejalan dengan yang dikatakan oleh Sriwilujeng (2017) mandiri merupakan sikap tidak bergantung pada orang lain, tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

Pelaksanaan pembiasaan yang berkaitan dengan karakter gotong royong yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan dilakukan setiap hari efektif. Peserta didik secara bersama-sama setiap pagi memungut sampah kemudian membuangnya ke tempat pembuangan sampah yang telah disediakan. Selain itu, gotong royong disini juga dilakukan setiap bulannya, yang disebut dengan Jum'at

bersih yang dilaksanakan di hari Jumat setiap bulannya pada minggu pertama atau minggu kedua. Disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, sejalan dengan yang dikatakan oleh Sriwilujeng (2017) gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu-membahu menyelesaikan masalah bersama, senang bergaul dan bersahabat dengan orang lain serta memberi bantuan pada mereka yang miskin, tersingkir, dan membutuhkan pertolongan.

Pelaksanaan pembiasaan yang berkaitan dengan karakter integritas yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan, salah satunya menanamkan kedisiplinan pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada jam masuk sekolah. Tepat pada pukul 07.00 peserta didik wajib berada di sekolah dan pintu gerbang akan ditutup. Bagi peserta didik yang terlambat masuk, mereka akan menunggu diluar gerbang dan masuk setelah pembiasaan selesai. Untuk memberikan efek jera kepada peserta didik, biasanya peserta didik akan diberi hukuman yang mendidik, seperti menyiram tanaman, memungut sampah, atau disesuaikan dengan kondisi dan situasi di sekolah. Dengan hukuman ini, peserta didik pun melaksanakan perintah guru dengan penuh tanggung jawab.

Dengan kegiatan pembiasaan yang berkaitan dengan meningkatkan integritas tersebut, SDN 028/V Beram Itam Kanan mendapat bintang 1 kantin sehat. Pada tahun 2014 juga menjadi perwakilan Lomba Sekolah Sehat (LSS) dari Tanjung Jabung Barat.

Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Merespons sejumlah kelemahan dalam pelaksanaan pendidikan akhlak dan budi pekerti (pendidikan karakter), terutama melalui dua mata pelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan, telah diupayakan inovasi pendidikan karakter. Inovasi tersebut adalah:

1. Pendidikan karakter dilakukan secara terintegrasi ke dalam semua mata

pelajaran. Integrasi yang dimaksud meliputi pemuatan nilai-nilai ke dalam substansi pada semua mata pelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi dipraktikkannya nilai-nilai dalam setiap aktivitas di dalam dan di luar kelas untuk semua mata pelajaran.

2. Pendidikan karakter juga diintegrasikan ke dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan peserta didik.
3. Selain itu, pendidikan karakter dilaksanakan melalui kegiatan pengelolaan semua urusan di sekolah yang melibatkan semua warga sekolah (Dit. PSMP Kemdiknas, 2010).

Dari ketiga bentuk inovasi di atas yang paling penting dan langsung bersentuhan dengan aktivitas pembelajaran sehari-hari adalah pengintegrasian pendidikan karakter dalam proses pembelajaran.

Pengintegrasian pendidikan karakter melalui proses pembelajaran semua mata pelajaran di sekolah sekarang menjadi salah satu model yang banyak diterapkan. Model ini ditempuh dengan paradigma bahwa semua guru adalah pendidik karakter (*character educator*). Semua mata pelajaran juga disasumsikan memiliki misi dalam membentuk karakter mulia para peserta didik (Mulyasa, 2011)

Di samping model ini, ada juga model lain dalam pendidikan karakter di sekolah, seperti model subject matter dalam bentuk mata pelajaran sendiri, yakni menjadikan pendidikan karakter sebagai mata pelajaran tersendiri sehingga memerlukan adanya rumusan tersendiri mengenai standar isi, standar kompetensi dan kompetensi dasar, silabus, RPP, bahan ajar, strategi pembelajaran, dan penilaiannya di sekolah. Model ini tidaklah gampang dan akan menambah beban peserta didik yang sudah diberi sekian banyak mata pelajaran. Karena itulah, model integrasi pendidikan karakter dalam mata pelajaran dinilai lebih efektif dan efisien dibanding dengan model subject matter. Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga pengawasan pembelajaran pada semua mata

pelajaran.

Pengawasan

Pengawasan (*Controlling*) adalah bagian terakhir dari fungsi manajemen. Menurut Stoner dan Winkel pengawasan berarti para manajer berusaha untuk meyakinkan bahwa organisasi bergerak dalam arah atau jalur tujuan. Apabila salah satu bagian dalam organisasi menuju jalan yang salah, para manajer berusaha untuk mencari sebabnya kemudian mengarahkan kembali ke jalur yang benar (Rohmah & Fanani, 2017). Dalam pengawasan ini ada usaha pengendalian yang dilaksanakan oleh pimpinan organisasi dengan standar pengukuran tertentu untuk mengevaluasi seberapa besar tingkat keberhasilan yang dicapai oleh suatu organisasi dan untuk memperoleh berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil pertumbuhan serta perkembangan karakter yang dicapai peserta didik, tujuan penilaian dilakukan untuk mengukur seberapa jauh nilai-nilai yang dirumuskan sebagai standar minimal yang telah dikembangkan dan ditanamkan di sekolah serta dihayati dan diterapkan dan dipertahankan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Pengawasan yang dilaksanakan di SDN 028/V Beram Itam Kanan yaitu kepala sekolah mengontrol guru piket yang mendapat tugas piket pada hari tersebut. Selain itu Kepala Sekolah juga melakukan supervisi dengan mengontrol kebersihan setiap kelas. Kemudian hasil pengawasan ini selalu di bahas di rapat rutin bulanan antara kepala sekolah dan majelis guru agar kegiatan pembiasaan ini dapat selalu di tingkatkan. Selain pengawasan dari kepala sekolah dan guru, pengawasan juga dilakukan oleh pihak luar, seperti Puskesmas dan Dinas Kesehatan yang selalu mengontrol kebersihan di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2018), pengawasan pendidikan karakter di SMP Islam Andalusia, diantaranya: Pengawasan pelaksanaan pendidikan karakter melibatkan semua komponen sekolah. Pengawasan dilakukan dalam pengamatan perilaku siswa dalam keseharian di sekolah, baik kegiatan belajar di kelas, di sekolah maupun kegiatan

ekstrakurikuler di luar sekolah. Serta bekerjasama dengan guru, wali kelas, guru BK untuk memantau perkembangan karakter siswa.

Penelitian merupakan suatu usaha untuk memperoleh berbagai macam informasi tentang berbagai macam proses pembiasaan dalam pembentukan karakter peserta didik di SDN 028/V Beram Itam Kanan. Dengan adanya proses pengawasan yang dilakukan di SDN 028/V Beram Itam Kanan, maka dapat diketahui beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Dalam hal ini manajemen pendidikan karakter dengan metode pembiasaan di sekolah melibatkan semua warga sekolah dan semuanya bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan pembiasaan. Guru dan Kepala Sekolah melakukan kegiatan secara bersama-sama dalam melaksanakan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan sebelumnya.

Terdapat beberapa faktor penghambat dan faktor pendukung dalam mengimplementasikan pendidikan karakter melalui metode pembiasaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan. Faktor penghambat pembiasaan yaitu sarana yang tidak memadai untuk melaksanakan pembiasaan. Jika terjadi pemadaman listrik, pengeras suara tidak dapat digunakan, sehingga penampilan peserta didik tidak maksimal karena pengeras suara tidak dapat digunakan. Kurang sadarnya peserta didik akan pentingnya pembiasaan dan masih adanya sebagian orang tua yang kurang memberikan perhatian kepada anaknya mengenai pentingnya pembiasaan yang dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik lagi. Selain itu cuaca yang tidak bagus, juga dapat menghambat pelaksanaan pembiasaan. Hal tersebut sejalan dengan Pengawasan yang masih kurang dari guru kepada peserta didik yang tidak mengikuti pembiasaan secara maksimal. Karena masih ditemukan peserta didik ketika membaca sholawat bersama, dan saat yasinan peserta didik tidak serius dan gaduh saat pelaksanaan pembiasaan.

Pengawasan yang masih kurang dari guru kepada peserta didik yang tidak mengikuti

pembiasaan secara maksimal. Karena masih ditemukan peserta didik ketika membaca sholawat bersama, dan saat yasinan peserta didik tidak serius dan gaduh saat pelaksanaan pembiasaan. Selain itu, sarana dan prasarana yang kurang memadai yang dapat menghambat pelaksanaan pembiasaan di sekolah ini yaitu adanya musholla yang belum bisa digunakan secara maksimal pada saat kegiatan keagamaan. Karena, kondisi musholla tidak sesuai dengan jumlah peserta didik.

Sedangkan faktor pendukung pelaksanaan kegiatan pembiasaan di SDN 028/V Beram Itam Kanan yaitu adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai. Contohnya tersedianya lapangan yang cukup dengan jumlah peserta didik untuk pelaksanaan kegiatan pembiasaan, tersedianya listrik dan pengeras suara yang cukup memadai untuk pelaksanaan pembiasaan. Selain itu, guru yang kreatif juga menjadi faktor pendukung pada pelaksanaan pembiasaan. Karena guru yang kreatif akan membuat pembiasaan menjadi lebih menarik setiap harinya bagi peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2019) yang berjudul "*Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter di SDN 47 Kota Jambi*" bahwa yang menjadi faktor penghambatnya yaitu prasarananya yaitu kurang luasnya musholla yang ada ketika melaksanakan sholat dzuhur berjamaah disekolah, dan kurangnya pembiayaan dalam pelaksanaan PPK melalui kegiatan ekstrakurikuler, yang hanya sebagian kegiatan ekstrakurikuler saja yang ditanggung oleh pemerintah melalui dana BOS. Serta sulitnya mengendalikan siswa pada saat kegiatan PPK pada pagi hari.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pendidikan karakter melalui metode pembiasaan memiliki beberapa tahapan yaitu, observasi keadaan sekolah, rapat koordinasi dan memberikan sosialisasi, (2) proses pengorganisasian yaitu dengan pembagian tugas, menentukan struktur organisasi dan jadwal piket, (3) tahapan pelaksanaan melalui kegiatan rutin harian,

spontan dan kegiatan yang terintegrasi ke dalam kurikulum, (4) adanya proses pengawasan dengan supervisi dan bersifat langsung, (5) beberapa hambatan dan pendukung dalam implementasi pendidikan karakter melalui metode pembiasaan yaitu sarana prasarana, tenaga pendidik dan peserta didik itu sendiri.

REFERENCES

- Creswell, John W. (2019). *Research Design. Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran. Edisi keempat.* SAGE Publication: Inc.
- Damayanti, Deni. (2014). *Panduan Implementasi Karakter di Sekolah.* Jogjakarta: Araska.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) UU RI No. 20 tahun 2003 dan undang-undang Guru dan dosen UU RI No. 14 tahun 2005.* Jakarta
- Faturrohman, M. (2008). *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran; membuat proses pembelajaran Lebih menyenangkan dengan pengelolaan yang bervariasi.* Yogyakarta: Kalimedia
- Hanafi. (2015). Vol 9. No 5. *Manajemen Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar.*
- Harahap, Alvie Rahmadani. 2019. *Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter di SDN 47 Kota Jambi.* Tesis. Program Studi Manajemen Pendidikan. Universitas Jambi.
- Helmawati. (2017). *Pendidikan Keluarga.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kumendong, Riny Cintya. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter Siswa Berasrama: Studi Kasus Pada SMA Lokon St. Nikolaus Tomohon.* Pasca Sarjana UNIMA.
- Kurniadin, D. Machali, I. (2016). *Manajemen Pendidikan: konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maisaro, Wiyono, Arifin (2018). *Manajemen program penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.* *Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan.* 1(3), 302-312. diunduh tanggal 20 Desember 2020.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter.* Jakarta: Bumi Aksara
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional.* Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Program Penguatan Pendidikan Karakter. (Online), (http://setkab.go.id/wp-content/uploads/2017/09/Perpres_Nomor_87_Tahun_2017.pdf), diakses 25 Januari 2018.
- Rohmah, N., Fanani, Z. (2017). *Pengantar Manajemen Pendidikan: Konsep dan Aplikasi Fungsi Manajemen Pendidikan Perspektif Islam.* Malang: Madani.
- Sriwilujeng, D. (2017). *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter.* Esensi: Erlangga.

PENGEMBANGAN *ADAPTIVE LEARNING* UNTUK BIDANG STUDI KEPERAWATAN

Kahfi Azzuhry

Universitas Negeri Jakarta
E-mail: azzuhrykahfi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman mahasiswa selama pembelajaran secara daring sebagai bentuk analisis kebutuhan untuk mengembangkan pembelajaran adaptif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan ADDIE melalui tahapan analisis menggunakan metode survei yang dilaksanakan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bani Saleh. Hasil penelitian ini menunjukkan dari dimensi instruksional dan konten dapat dikatakan baik memperoleh 75,5%, pada dimensi karakteristik mahasiswa dapat dikatakan baik memperoleh 53%, kemudian terdapat informasi dari hasil diskusi yang perlu di tindak lanjuti untuk pengembangan pembelajaran adaptif yaitu pada konteks teori dan praktik, kesenjangan sumber belajar, dan ujian kompetensi. Kesimpulan penelitian ini dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran yang adaptif yaitu dengan mengembangkan sebuah panduan digital untuk pembelajaran yang menyesuaikan kondisi dalam konteks teori dan praktik mahasiswa keperawatan.

Kata kunci: Pembelajaran Adaptif, ADDIE, Media Digital.

Abstract

This study aims to determine student experiences during online learning as a form of needs analysis to develop adaptive learning. This type of research is ADDIE development research through the analysis phase using a survey method which was carried out at the Bani Saleh School of Health Sciences. The results of this study show that from the instructional and content dimensions it can be said to be good at getting 75.5%, the student characteristics dimension can be said to be good at getting 53%, then there is information from the results of the discussion that needs to be followed up for the development of adaptive learning, namely in the context of theory and practice. gaps in learning resources, and competency exams. The conclusion of this research is needed to support adaptive learning, namely by developing a digital guide for learning that adapts to conditions in the context of theory and practice of nursing students.

Keywords: Adaptive Learning, ADDIE, Media Digital.

PENDAHULUAN

Melihat kondisi Pandemi COVID-19 dari segi Pendidikan pergeseran dari pembelajaran tatap muka sampai kelas online adalah satu-satunya solusi yang telah dilakukan. Mengingat dalam hal tersebut institusi akademik tidak akan dapat mengubah semua kurikulum perguruan tinggi mereka menjadi sumber daya online dalam semalam (Dhawan, 2020). Jarak, skala, dan belajar & pembelajaran yang dipersonalisasi adalah tiga tantangan terbesar untuk pembelajaran online (Liguori & Winkler, 2020). Perlu dipahami tentang pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan pembelajaran online dalam Singh dan Thurman pembelajaran online sebagai suatu pengalaman belajar di lingkungan dalam bentuk aktivitas sinkron dan

asinkron menggunakan perangkat yang berbeda. Lingkungan ini, peserta didik dapat berinteraksi dengan pengajar dan peserta didik lainnya tanpa Batasan ruang dan waktu secara mandiri (Singh & Thurman, 2019).

Lingkungan belajar sinkron dalam arti bahwa peserta didik menghadiri kuliah langsung, ada interaksi real-time antara pendidik dan peserta didik, dan ada kemungkinan umpan balik secara langsung, sedangkan lingkungan belajar asinkron dalam lingkungan belajar ini, konten pembelajaran tidak tersedia dalam bentuk kuliah dan tidak ada umpan balik secara langsung (Dhawan, 2020; Chaeruman, 2015). Jika dilihat pembelajaran asinkron menyamai istilah pembelajaran adaptif dikarenakan aktivitas pembelajaran asinkron dimana situasi belajar mandiri secara daring

Topik pembelajaran adaptif menarik bagi peneliti dari literatur review yang dilakukan oleh (Martin, Dennen, et al., 2020) tentang lingkungan belajar dan teknologi yang muncul dalam Teknologi Pendidikan salah satunya pembelajaran adaptive. Bahwasanya konsep pembelajaran adaptif, dijelaskan sebagai cara menyampaikan materi pembelajaran secara online (Kerr, 2016).

Pembelajaran Adaptif merupakan pengalaman belajar yang dibuat sesuai dengan kebutuhan individu pebelajar melalui feedback yang cepat, arahan dan sumber belajar dibandingkan dengan pengalaman belajar terpusat. Sebagaimana Martin dan Moskal dari dua artikel berbeda menjelaskan Pembelajaran adaptif dijelaskan sebagai proses dinamis menyesuaikan dengan interaksi siswa dan tingkat kinerja, menyampaikan jenis konten dalam urutan yang sesuai yang dibutuhkan setiap peserta didik (Martin, Dennen, et al., 2020; Moskal et al., 2017).

Pembelajaran adaptif adalah salah satu teknik untuk memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi, yang bertujuan untuk menyediakan jalur pembelajaran yang efisien, efektif, dan disesuaikan untuk melibatkan setiap siswa. Sistem pembelajaran adaptif penggunaan serta pengambilan keputusan berdasarkan data, dari suatu kasus, pendekatan nonlinier untuk instruksi dan remediasi. (Kinshuk, 2016; Moskal et al., 2017).

Beberapa artikel menunjukkan bagaimana pembelajaran adaptif diterapkan, dari (Bower, 2020) melakukan penelitian pembelajaran adaptif melalui konferensi web yang dilaporkan lebih akurat dalam mengukur pemahaman siswa. Sementara (Siddique et al., 2019) melaporkan bahwa pembelajaran ini memiliki daya untuk menggabungkan prior knowledge (PK), working memory capacity (WMC), dan learning style (LS) meskipun mata pelajarannya berbeda. Pembelajaran adaptif dengan moodle dapat dilakukan secara berkelompok dan individual baik pada penyampaian materi dan pemberian umpan baik (Yang et al., 2014)

(Toth et al., 2021) mengevaluasi perubahan siswa dalam self-directed learning (SDL) dalam kursus Pharmacists' Patient Care Process (PPCP) menggunakan adaptive learning technology (ALT) menyimpulkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran

berbasis ceramah tradisional dengan penguatan materi melalui kegiatan di kelas dan suka menjawab pertanyaan penilaian menggunakan ALT tetapi lebih suka konten disampaikan secara berbeda.

Sementara (Sfenrianto et al., 2018) melakukan pengembangan pembelajaran adaptif dengan framework adaptive learning systems-knowledge level (ALS-KL) untuk pembelajaran bahasa Inggris, menghasilkan system tersebut meningkatkan kecakapan Bahasa Inggris pengguna secara signifikan.. Berbeda yang dilakukan (Shelle et al., 2018) untuk meninjau Brightspace LeaP mendapatkan nilai keefektifan rata-rata, peneliti berkesimpulan dan menyarankan bahwa implementasi pembelajaran adaptif, atau pengembangan kursus berbasis web, membutuhkan praktik desain instruksional yang baik penelitian di masa depan dapat mencakup penyelidikan alat atau metode pembelajaran adaptif yang hemat biaya yang dapat digunakan dalam Penyuluhan dan eksplorasi keefektifan metode pembelajaran adaptif dalam disiplin ilmu lain.

Beberapa studi menunjukkan perbedaan hasil yang beragam dengan masing-masing metode yang berbeda, berdasarkan situasi tersebut refleksi dari bagaimana suatu perencanaan dalam mengembangkan pembelajaran adaptif . (Peng et al., 2019) melaporkan hasil literatur review pembelajaran adaptif yang dipersonalisasi dapat dibangun dari empat aspek berikut, yaitu, profil peserta didik, perkembangan berbasis kompetensi, pembelajaran pribadi, dan lingkungan belajar yang fleksibel.

Dari berapa literatur tentang pembelajaran adaptif merupakan istilah dari pembelajaran personalisasi dengan memiliki pengertian tersendiri, pembelajaran adaptif sering di ulas sebagai pembelajaran komputerisasi dengan mempertimbangkan macam-macam karakteristik, latar belakang peserta didik, efisiensi biaya, kemudahan device/alat dan metode.

Mendukung hal tersebut penelitian ini mengacu kepada kerangka pembelajaran adaptif dari (Martin, Chen, et al., 2020) antara lain Learner model mengacu pada karakteristik pembelajar meliputi atribut pembelajar, preferensi pembelajar, pengetahuan dan

kemahiran pembelajar, aspek motivasi atau emosional dari perilaku pembelajar, dan perbedaan individu yang digunakan untuk pembelajaran. Content model model ini dapat melibatkan konsep yang saling membangun dan mencakup peta pembelajaran dengan hubungan antara ide-ide yang berbeda dan bagaimana konten kursus disampaikan kepada pembelajar. Instructional model model ini memberikan dasar untuk memutuskan konten apa yang disajikan kepada pembelajar.

METODE PENELITIAN

Studi ini termasuk penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan Langkah analysis, design, development, implementation, and evaluation untuk mengembangkan pembelajaran adaptif untuk program studi Keperawatan Diploma III di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bani Saleh.

Fokus dalam studi ini untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan pembelajaran adaptif sebagai langkah awal untuk mengetahui apa yang diperlukan, maka dilakukan survei bertujuan mengukur dari pengalaman mahasiswa yang muncul dan menggunakan data hasil penelitian untuk pemecahan masalah. Analisis untuk pengembangan pembelajaran adaptif berdasarkan pengalaman pembelajaran online yang sudah di laksanakan sebelumnya terdiri dari dua dimensi yaitu instruksional dan konten lalu karakteristik mahasiswa, dimensi instruksional dan konten memiliki empat indicator diantaranya pemberian pokok-pokok materi, penggunaan berbagai metode pembelajaran, penggunaan berbagai media, dan umpan balik. Untuk dimensi karakteristik mahasiswa dua indicator antara lain motivasi dan aksesibilitas berkenaan dengan alat pendukung mahasiswa.

Mengumpulkan data dengan Teknik purposive sampling dikarenakan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian ini dilakukan. Melakukan wawancara terhadap 3 dosen untuk menanggapi bagaimana kondisi pembelajaran daring baik tantangan dan masukan. Memberikan angket atau kuesioner tentang motivasi dan pengalaman terhadap 34

mahasiswa selama pembelajaran daring yang telah berjalan selama kurang lebih satu tahun, dengan angket dan kuesioner dalam bentuk skala likert memperhatikan literatur yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu aspek model instruksional, model konten yang digunakan dan karakteristik untuk model pembelajar.

Teknik analisis data dengan statistic deskriptif dengan menggunakan presentase dimana penyajian data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mencari frekuensi relatifnya atau persentase dengan menghitung jumlah pilihan dibagi dengan jumlah responden kemudian di kali seratus, kemudian di interpretasikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria penilaian

Kategori	Interval
Baik Sekali	76% - 100%
Baik	51% - 75%
Cukup Baik	26% - 50 %
Kurang Baik	1% - 25%

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tahapan pertama analisis instruksional dibagi menjadi tiga komponen: analisis bahan ajar, analisis siswa, dan analisis teknologi. Analisis bahan ajar dimulai dengan maksud atau tujuan program atau mata kuliah dalam keseluruhan kurikulum. Banyak tujuan dan sasaran kursus online diubah dari kursus tatap muka. Program online dapat dikategorikan sebagai kursus dasar, analisis/sintesis, dan keterampilan.

Berdasarkan dimensi instruksional dan konten serta karakteristik mahasiswa untuk memperoleh pengalaman mahasiswa selama pembelajaran daring semasa pandemik. Teknik analisis berdasarkan kuesioner menggunakan statistic deskriptif, perolehan data kuantitatif diolah menjadi data kualitatif dalam bentuk presentase dan setelah diketahui hasil nilai presentase tersebut dapat di interpretasikan.

Berdasarkan kriteria di atas, untuk dimensi instruksional dan konten sejumlah 34 mahasiswa secara 75,5% dapat dikatakan baik, Dari segi dimensi karakteristik mahasiswa dengan kondisi yang membedakan masing-

masing individu dalam tingkat motivasi dan aksesibilitas perangkat mereka dalam pembelajaran secara hasil memperoleh 53% dapat dikatakan baik.



Gambar 1. Kesenjangan indicator motivasi dan aksesibilitas

PEMBAHASAN

Meninjau dari segi global beberapa studi para peserta didik karena krisis COVID dengan mengadopsi pedagogi e-learning namun karena urgensi situasi harus memanfaatkan yang tersedia dan pada platform conferencing yang paling layak dan dapat diakses untuk menggantikan pengaturan kelas tatap muka tradisional. Dalam studi (Crawford et al., 2020) mereka menemukan bahwa beberapa negara mengadopsi pendekatan pengajaran dan pembelajaran penuh secara online menggunakan teknologi yang tersedia menghadapi tantangan serupa yang dilaporkan dalam penelitian, Ini tantangan terkait dengan sumber daya, infrastruktur, internet dan ketersediaan peralatan untuk dosen dan mahasiswa di rumah, dan fakultas serta keterampilan mahasiswa sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran online. Beberapa tantangan untuk memberikan e-learning efektif yang dialami oleh para peserta dalam hal ini penelitian yang sesuai dengan literatur tantangan tersebut adalah beban fisik, psikologis, dan keuangan, kurangnya pelatihan dan waktu untuk kualitas desain, jumlah waktu yang digunakan dalam e-learning, dan

kurangnya anggota tenaga ahli kependidikan dan pengalaman siswa dalam pendidikan online (Farooq et al., 2020). Tantangan lain yang dihadapi peserta dalam mengimplementasikan pembelajaran online adalah kurangnya sumber daya e-learning, infrastruktur, kualitas dan aksesibilitas internet (Al-Balas et al., 2020; Mansbach & Austin, 2018; Marek et al., 2021)

PENUTUP

Pengalaman mahasiswa dan dosen mereka memiliki keterbatasan dalam pembelajaran daring dan desain instruksional khususnya dalam era digital, kelemahan yang masih sulit di tangani dalam kontribusi pembelajaran daring yaitu dalam mengembangkan dan memanfaatkan macam-macam konten media digital untuk memfasilitasi keterampilan dan sikap saat konteks pembelajaran kearah praktik klinis mahasiswa. Mereka membutuhkan pendidikan dan pelatihan lebih lanjut dalam pendidikan online khususnya pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran virtual sekaligus strategi untuk memfasilitasi siswa mencapai pembelajaran yang diinginkan berdasarkan hasil belajar yang mencakup tiga domain: pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam hal ini apa yang dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran yang adaptif yaitu dengan mengembangkan sebuah panduan digital untuk pembelajaran yang menyesuaikan kondisi dalam konteks teori dan praktik mahasiswa keperawatan. Untuk penelitian berikutnya berdasarkan penentuan media digital perlu dikembangkan dan dilakukan uji coba kualitas dan kelayakan dalam pembelajaran keperawatan.

REFERENCES

- Al-Balas, M., Al-Balas, H. I., Jaber, H. M., Obeidat, K., Al-Balas, H., Aborajoo, E. A., Al-Taher, R., & Al-Balas, B. (2020). Correction to: Distance learning in clinical medical education amid COVID-19 pandemic in Jordan: current situation, challenges, and perspectives (BMC Medical Education, (2020), 20, 1, (341), 10.1186/s12909-020-02257-4). BMC Medical Education, 20(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12909-020-02428-3>

- Bower, M. (2020). A Framework for Adaptive Learning Design in a Web-Conferencing Environment. *Learning Design*, 2016(1), 235–267.
<https://doi.org/10.4324/9781315693101-16>
- CHAERUMAN, U. A. (2015). Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. In *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Issue 9).
<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Crawford, J., Butler-henderson, K., Rudolph, J., Malkawi, B., Glowatz, M., Magni, P. A., & Sophia Lam. (2020). COVID-19: 20 countries' higher education intra-period digital pedagogy responses. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 3(1).
<https://doi.org/10.37074/jalt.2020.3.1.7>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
<https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Farooq, F., Rathore, F. A., & Mansoor, S. N. (2020). Challenges of online medical education in Pakistan during COVID-19 pandemic. *Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan*, 30(1), S67–S69.
<https://doi.org/10.29271/jcpsp.2020.Supp1.S67>
- Kerr, P. (2016). Adaptive learning. *ELT Journal*, 70(1), 88–93.
<https://doi.org/10.1093/elt/ccv055>
- Kinshuk. (2016). Designing Adaptive and Personalized Learning Environments. In *Designing Adaptive and Personalized Learning Environments*.
<https://doi.org/10.4324/9781315795492>
- Liguori, E., & Winkler, C. (2020). From Offline to Online: Challenges and Opportunities for Entrepreneurship Education Following the COVID-19 Pandemic. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 3(4), 346–351.
<https://doi.org/10.1177/2515127420916738>
- Mansbach, J., & Austin, A. E. (2018). Nuanced Perspectives about Online Teaching: Mid-Career and Senior Faculty Voices Reflecting on Academic Work in the Digital Age. *Innovative Higher Education*, 43(4), 257–272.
<https://doi.org/10.1007/s10755-018-9424-4>
- Marek, M. W., Chew, C. S., & Wu, W. C. V. (2021). Teacher experiences in converting classes to distance learning in the covid-19 pandemic. *International Journal of Distance Education Technologies*, 19(1), 89–109.
<https://doi.org/10.4018/IJDET.20210101.oa3>
- Martin, F., & Betrus, A. K. K. (2019). Digital media for learning: Theories, processes, and solutions. In *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- Martin, F., Chen, Y., Moore, R. L., & Westine, C. D. (2020). Systematic review of adaptive learning research designs, context, strategies, and technologies from 2009 to 2018. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1903–1929.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09793-2>
- Martin, F., Dennen, V. P., & Bonk, C. J. (2020). A synthesis of systematic review research on emerging learning environments and technologies. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1613–1633.
<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09812-2>
- Mayer, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125–139.
[https://doi.org/10.1016/s0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/s0959-4752(02)00016-6)
- Moskal, P., Carter, D., & Johnson, D. (2017). 7 Things you should know about adaptive learning. *Educause Learning Initiative*, 2.
<https://library.educause.edu/resources/2017/1/7-things-you-should-know-about-adaptive-learning>
- Peng, H., Ma, S., & Spector, J. M. (2019). Personalized Adaptive Learning: An Emerging Pedagogical Approach Enabled by a Smart Learning Environment. *Lecture Notes in Educational Technology*, 171–176.
https://doi.org/10.1007/978-981-13-6908-7_24

- Sfenrianto, S., Hartarto, Y. B., Akbar, H., Mukhtar, M., Efriadi, E., & Wahyudi, M. (2018). An adaptive learning system based on knowledge level for English learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(12), 191–200. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i12.8004>
- Shelle, G., Earnesty, D., Pilkenton, A., & Powell, E. (2018). Adaptive learning: An innovative method for online teaching and learning. *Journal of Extension*, 56(5).
- Siddique, A., Durrani, Q. S., & Naqvi, H. A. (2019). Developing Adaptive E-Learning Environment Using Cognitive and Noncognitive Parameters. In *Journal of Educational Computing Research* (Vol. 57, Issue 4). <https://doi.org/10.1177/0735633118769433>
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How Many Ways Can We Define Online Learning? A Systematic Literature Review of Definitions of Online Learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1663082>
- Toth, J., Rosenthal, M., & Pate, K. (2021). Use of Adaptive Learning Technology to Promote Self-Directed Learning in a Pharmacists' Patient Care Process Course. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 85(1), 7971. <https://doi.org/10.5688/ajpe7971>
- Yang, Y. T. C., Gamble, J. H., Hung, Y. W., & Lin, T. Y. (2014). An online adaptive learning environment for critical-thinking-infused English literacy instruction. *British Journal of Educational Technology*, 45(4), 723–747. <https://doi.org/10.1111/bjet.12080>
-

MENGEMBANGKAN SIKAP RASA INGIN TAHU SISWA PADA MATERI FISIKA MENGGUNAKAN MEDIA PHET

Krisdayanti Firdayana Br Silaban^{1*}, Maison², Dwi Agus Kurniawan³, dan Tutris⁴

^{1,2,3} Universitas Jambi

⁴ SMAN 5 Kota Jambi

* E-mail: krisdayantisil1307@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media simulasi pembelajaran kooperatif berbasis virtual dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang fisika pada materi getaran harmonik. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 5 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu Simulasi PhET berbasis pembelajaran kooperatif, variabelnya berupa rasa ingin tahu siswa. Pengambilan data menggunakan instrumen non tes berupa wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media PhET dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 5 Kota Jambi pada pelajaran fisika.

Kata kunci: Sikap rasa ingin tahu siswa, media pembelajaran, media PhET

Abstract

This study aims to determine whether virtual-based cooperative learning simulation media can increase students' curiosity about physics on harmonic vibration material. This type of research is descriptive qualitative. The population in this study were students of class X MIA 4 SMA Negeri 5 Jambi City in the 2021/2022 academic year. The variables of this study consisted of the independent variable, namely the PhET Simulation based on cooperative learning, the variable in the form of student curiosity. Collecting data using non-test instruments in the form of interviews and observations. Based on the results of the study, it is known that the PhET media can increase the curiosity of class X MIA 4 students at SMA Negeri 5 Jambi City in physics lessons.

Keywords: Student curiosity attitude, learning media, PhET

PENDAHULUAN

Salah satu pelajaran yang berhubungan dengan konsep ilmiah adalah pelajaran fisika. Pelajaran fisika berkaitan erat dengan aktivitas kehidupan sehari – hari yang dilakukan oleh manusia (Astalini et al., 2018)). Oleh karena itu, pelajaran fisika sangat berperan penting demi berlangsungnya kehidupan yang berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut, pelajaran fisika dapat dimanfaatkan karena mengandung banyak konsep yang harus dimengerti lebih luas lagi (Rozi & Kristari, 2020)

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru di kelas X MIA SMA Negeri 5 Kota Jambi, Ibu Tutris, S.Pd, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang kerap kali ia gunakan adalah buku. Menurut beliau buku adalah media pembelajaran sangat mudah didapat melalui perpustakaan. Namun, pada saat melakukan pra-penelitian banyak siswa merasa tidak tertarik untuk membaca buku karena menurut mereka membaca itu hal

yang membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2021), ia mengungkapkan bahwa rendahnya minat baca yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran dan akan mengalami keterpurukan yang cukup signifikan menyebabkan rendahnya pengetahuan siswa terhadap pelajaran khususnya materi fisika.

Rendahnya pengetahuan siswa pada pelajaran fisika disebabkan juga karena tidak adanya rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa. Dalam Depdiknas, rasa ingin tahu diartikan selaku sikap dan tindakan yang senantiasa berusaha untuk mengetahui lebih dalam serta luas mengenai suatu hal yang sedang dipelajari. Astrianal dkk. (2019) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan yang muncul pada pribadi guna menyelidiki dan mencari pemahaman tentang fenomena alam atau peristiwa sosial tertentu yang sedang atau sudah berlangsung.

Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran fisika disebabkan karena pelajaran fisika mengandung banyak rumus.

Sehingga kebanyakan dari siswa kurang menguasai konsep fisika yang dipelajari. Selain itu adanya anggapan siswa yang menyebutkan bahwa pelajaran fisika sangat sulit untuk dipahami. Kesulitan yang dialami siswa berdampak pada materi selanjutnya yang mengakibatkan kurangnya rasa ingin tahu siswa, maka permasalahan ini akan terus berlanjut.

Karakter rasa ingin tahu merupakan suatu hal paling dasar yang wajib dimiliki oleh seorang peserta didik dalam belajar (Setiyadi, 2018). Menurut (Harianja, 2020)), sikap rasa ingin tahu adalah salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik saat belajar.

Dengan masalah yang telah disebutkan diatas, dapat diatasi dengan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet karena guru tidak bisa hanya mengandalkan buku saja menjadi perantara sebagai alat belajar. Media pembelajaran adalah sarana yang berguna untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik serta merangsang siswa dalam belajar dan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan digunakan juga untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu sehingga dapat terlihat lebih nyata/konkrit (Fahmy et al., 2021).

Pembelajaran fisika melibatkan keterampilan untuk melakukan kegiatan percobaan. Metode praktikum adalah cara penyajian pelajaran dengan menggunakan percobaan untuk mengasah keterampilan siswa (E. Rahayu, H. Susanto, 2012) Pada zaman sekarang media simulasi virtual sangat berguna bagi siswa yang dapat memudahkan dalam memecahkan permasalahan terutama pada pelajaran fisika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dengan menggunakan media simulasi virtual dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa sebagai salah satu standar kompetensi dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Agustina et al. (2020), menyebutkan bahwa media simulasi virtual dapat diakses menggunakan komputer maupun android. Aplikasi ini bernama Physics Education Technology (PhET). Media PhET dapat

memudahkan siswa dalam melakukan percobaan, simulasi, dan demonstrasi. Sehingga permasalahan yang dialami siswa pada pelajaran fisika dapat diatasi dengan menggunakan media PhET (Saputra et al, 2017).

Simulasi PhET merupakan simulasi interaktif yang dapat diakses tanpa mengeluarkan biaya di website resminya <https://phet.colorado.edu> (Putri et al., 2018). Pada penelitian yang dilakukan oleh Fithriani et al. (2016) menyebutkan beberapa manfaat media PhET, yaitu: 1) menumbuhkan sifat interaktif siswa, 2) memberi umpan balik, 3) menciptakan siswa agar mempunyai pemikiran yang konstruktif siswa 4) menciptakan keadaan belajar yang interaktif dan meningkatkan rasa ketertarikan siswa 5) mengandung materi fisika.

Simulasi PhET Berhubungan hubungan fenomena kehidupan nyata dan ilmu yang mendasari dan konstruktivitas dan menyediakan tempat kerja kreatif (Muzana et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian deskriptif. Deskripsi kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu objek yang diteliti secara mendalam sehingga peneliti juga harus memiliki pemahaman mengenai objek. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat ppositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, sebagai lawannya (eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.

Variabel penelitian ini terdiri dari variable bebas yaitu PhET Simulation berbasis cooperative learning, variable terikat yaitu berupa sikap rasa ingin tahu siswa

Populasi penelitian adalah siswa kelas X MIA 4 SMA 5 Kota Jambi yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara pada siswa digunakan untuk menilai perkembangan rasa ingin tahu sebagai hasil implementasi media Phet berbasis cooperative learning. Disamping itu peneliti juga melakukan observasi terhadap tindakan siswa terhadap media PhET.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data hasil penelitian menjelaskan tentang

- 1) Media PhET dapat digunakan sebagai perantara saat belajar untuk melakukan simulasi virtual pada materi fisika di SMA Negeri 5 Kota Jambi
- 2) Respon siswa ketika menggunakan Media PhET sebagai media pembelajaran
- 3) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMA Negeri 5 Kota Jambi diperoleh hasil melalui wawancara guru kelas X MIA 4, bahwa saat melakukan pembelajaran yang digunakan hanya buku sebagai media ajar. Kurangnya variasi media pembelajaran mengakibatkan kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran fisika. Guru hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti memanfaatkan penggunaan media PhET sebagai media pembelajaran. Media PhET dapat dimanfaatkan karena memiliki banyak kelebihan salah satunya ialah memberikan pengalaman secara langsung, Penerapan yang bersifat nyata dan dapat terhindar dari verbalisme dan media tersebut dapat memperlihatkan objek secara keseluruhan konstruksi dan cara langkah penerapannya. (Khoiriyah et al., 2015)

Pada saat berlangsungnya penelitian disana terdapat perubahan terhadap karakter yang dimiliki oleh siswa. Perubahan ini merupakan bukti tercapainya tujuan dari penelitian. Dengan adanya Media PhET menciptakan sikap rasa ingin tahu siswa semakin baik. Peristiwa tersebut sama halnya dengan tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang telah direncanakan di dalam kelas sesuai dengan kegiatan yang telah digariskan dalam rencana perencanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas, diperoleh dari respon siswa pada media PhET berbasis cooperative learning sebagai media pembelajaran. Cooperative learning

memberikan tuntunan kepada siswa untuk berperan aktif saat berlangsungnya pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

Tabel 1. Data observasi Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa

Kriteria	Uraian	Persentase
Kurang	0	0%
Cukup	3	12%
Baik	9	36%
Sangat Baik	13	52%

Data hasil observasi diatas terlihat bahwa jumlah siswa yang mempunyai keinginan belajar yang sangat baik sebanyak 13 siswa atau 52 %, jumlah siswa yang mempunyai keingintahuan belajar yang baik sebanyak 9 siswa atau 36%, jumlah siswa yang mempunyai dan jumlah siswa yang mempunyai rasa keingintahuan belajar yang cukup yang cukup sebesar 3 siswa atau 12%. Tidak ada siswa yang memiliki sikap ingin tahu pada kriteria kurang. Data yang diperoleh dari observasi di lapangan memperlihatkan terdapat kesesuaian dalam meningkatkan sikap keingintahuan seperti yang direncanakan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan tercapainya tujuan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Hasil tersebut terbukti dengan adanya observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas X MIA 4 SMA Kota Jambi, dimana hampir seluruh subjek mengalami rasa ingin tahu yang baik pada materi fisika pokok bahasan getaran harmonis menggunakan media PhET.

Dengan adanya hasil yang telah diperoleh dapat dinyatakan bahwa media PhET dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa pada pelajaran fisika. Pada saat pra penelitian dan penelitian terlihat perbedaan respon siswa pada pelajaran fisika. Pada saat pra penelitian, peneliti melakukan observasi di kelas X MIA 4, banyak siswa diam pada saat pelajaran, selain itu siswa merasa mengantuk karena guru hanya sebagai media

pembelajaran. Beda halnya dengan saat observasi, dimana peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Media PhET sangat berguna bagi siswa dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pelajaran fisika materi getaran harmonis.

Selain media pembelajaran, model pembelajaran juga memengaruhi rasa ingin tahu siswa. Model yang digunakan ialah cooperative learning, dimana siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga dapat memicu rasa tertarik belajar siswa dan tidak merasa bosan saat belajar. Selain itu adanya keterlibatan siswa dalam belajar yang mengakibatkan penguasaan konsep materi getaran harmonis.

Model cooperative learning yang diterapkan peneliti menggunakan teknik *group investigation* (investigasi kelompok). Siswa diberikan kebebasan untuk berkelompok dan berkomunikasi antar sesama kelompok untuk melakukan percobaan menggunakan media PhET dan berkreasi untuk memunculkan kreativitas masing – masing siswa. Model ini juga memberikan sikap pembiasaan kerja sama dan menghormati pendapat orang lain hal inilah yang dapat membawa perubahan sikap ke arah lebih positif. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Meuthia dimana ia berpendapat bahwa model cooperative learning dapat meningkatkan keterampilan dan kerjasama kelompok (Meuthia, n.d. 2010)

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Kurniawan et al. (2020) bahwa media PhET adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk kegiatan praktikum pada materi listrik statis yang dapat dilakukan secara daring. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa media PhET merupakan satu dari banyak media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan dalam belajar melalui rasa ingin tahu yang dimiliki siswa .

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dibuat kesimpulan bahwa media PhET merupakan perangkat pembelajaran getaran harmonis X MIA 4 dinyatakan tepat karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu belajar dan melatih siswa dalam memunculkan kreativitas

yang dimiliki siswa.

Perangkat pembelajaran cooperative learning dengan simulasi PhET meningkatkan rasa ingin tahu siswa ini dapat dijadikan sebagai referensi guru fisika SMA Negeri 5 Kota Jambi.

REFERENCES

- Agustina, K., Sahidu, H., & Gunada, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media PhET Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1514>
- Astalini, A., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Yuniyarsih, S. (2018). Students Attitude of Physics Lesson in Senior High School. *Edusains*, 10(1). <https://doi.org/10.15408/es.v10i1.7214>
- Astrional, A., Waluyo, S. B., & Siswanto, B. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas X MIPA 9 SMA N 4 Semarang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Kartu Soal. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 893–898.
- E. Rahayu, H. Susanto, D. Y. (2012). Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2), 106–110.
- Fahmy, Z., Purwo Yudi Utomo, A., Edy Nugroho, Y., Tetty Maharani, A., Akhla Alfatimi, N., Izmi Liyana, N., Galih Kesuma, R., & Titi Wuryani, dan. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>
- Fithriani, S., Halim, A., & Khaldun, I. (2016). Penggunaan Media Simulasi PhET dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pokok Bahasan Kalor di SMA NEGERI 12 BANDA ACEH. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 45–52.
- Harianja, J. K. (2020). Mengembangkan Sikap Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Pada Pelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 121–130.

<https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1738>

- Indriani, Iani. (2021). Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Prosedur Menggunakan Metode Poster Comment Untuk Peningkatan Hasil Belajar Dan Kemampuan Literasi Informasi Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Pgr 2 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i2.4875>
- Khoiriyah, I., Rosidin, U., & Suana, W. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan PhET Simulation dan KIT Optika melalui Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(5), 97–107. <http://phet.colorado.edu>.
- Kurniawan, R. A., Rifa'i, M. R., & Fajar, D. M. (2020). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau dari Perspektif Mahasiswa. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 19–28. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>
- Meuthia, I. D. (n.d.). *Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Hubungan Intepersonal dan Kerjasama Kel pada Mahasiswa Fakultas P ...*
- Muzana, S. R., Lubis, S. P. W., & Wirda. (2021). Penggunaan Simulasi PhET terhadap Efektivitas Belajar IPA. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 5(1), 227–236. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Putri, E. M. E., Koto, I., & Putri, D. H. (2018). Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep Gelombang Cahaya dengan Penerapan Model Inkuiri Berbantuan Simulasi PhET di Kelas XI MIPA E SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(2), 46–52. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.2.46-52>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JIPPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
-

EFEKTIFITAS APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 60 PRABUMULIH DI MASA DARING

Natasya Helsi Febiani^{1*}, Annisa Putri Aisyah², Nadia Sahilah³
dan Yoga Fernando Rizqi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Lampung

* E-mail: natasyahelsi0704@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi pada penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif pengamatan alami. Penelitian pengamatan alami merupakan jenis penelitian kualitatif dengan melakukan observasi menyeluruh pada sebuah latar tertentu tanpa sedikit pun mengubahnya. Dalam hal ini peneliti akan melakukan pengamatan terhadap efektivitas aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 60 Prabumulih di masa daring. Pada pembelajaran daring ini Penggunaan Quizizz sedang menjadi tren dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian mengenai menganalisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring di Sekolah Dasar Negeri 60 Prabumulih bahwa menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan aplikasi Quizizz juga menjadikan proses pembelajaran daring lebih menyenangkan dan mudah diterima dan diingat oleh siswa. Hasil belajar siswa juga semakin meningkat. Adapun kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz adalah jaringan internet. Kemudian Adapun manfaat ketika menggunakan aplikasi Quizizz adalah membuat proses pembelajaran daring lebih variatif dan efisien.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Motivasi dan minat belajar, Quizizz, Media Pembelajaran, Pembelajaran daring, Covid-19

Abstract

This research is based on the use of Quizizz learning media in online learning. The method used in this study is a qualitative analysis method of natural observation. Natural observation research is a type of qualitative research by conducting thorough observations on a certain setting without changing it in the slightest. In this case, the researcher will observe the effectiveness of the Quizizz application in social studies learning for class IV SD Negeri 60 Prabumulih in the online period. In this online learning, the use of Quizizz is becoming a trend in the world of education. The results of the research on analyzing the Quizizz learning media in online learning at the 60 Prabumulih State Elementary School that using the Quizizz application can grow students' motivation and interest in learning. Using the Quizizz application also makes the online learning process more fun and easy for students to accept and remember. Student learning outcomes are also increasing. The obstacle in using the Quizizz application is the internet network. Then, the benefit of using the Quizizz application is that it makes the online learning process more varied and efficient.

Keywords: Social science, Motivation and interest in learning, Quizizz, Learning media, Online learning, Covid-19

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah tatanan hidup masyarakat. Terutama pada abad ke-21 yang ditandai dengan terciptanya kecerdasan buatan serta inovasi dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi yang berkembang pesat menjadikan

suatu daya tarik yang menantang untuk menjadi terampil sehingga dapat mengantarkan seseorang menuju kesuksesan dalam kehidupannya.

Manusia berlomba-lomba untuk maju bersama dengan menciptakan berbagai macam alat untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dengan harapan dapat

menyongsong kehidupan yang lebih baik. Tak selalu sisi yang baik, nyatanya saat ini Bangsa Indonesia tengah dihadapkan dihadapkan dengan tantangan globalisasi yang diiringi oleh kehadiran revolusi industri 4.0. Sudah diketahui bersama perihal semakin majunya zaman semakin banyak pula tantangan yang harus dihadapi dan bukanlah suatu hal yang tabu ketika perkembangan zaman selalu diiringi dengan tantangan-tantangan baru.

Perubahan yang mendadak dan tanpa adanya prediksi telah terjadi, tak hanya Indonesia saja yang mengalami melainkan semua negara yang ada di muka bumi. Kehadirannya tidak pernah dinanti dan keberadaannya sangat tidak disyukuri. Pandemi Covid-19 yang turut andil dalam menciptakan berbagai macam perubahan di semua aspek kehidupan. Perubahan yang terjadi menuntut semua orang untuk menciptakan pembaharuan agar dapat bertahan dalam menghadapi situasi yang tidak pernah diinginkan.

Kehadiran Pandemi Covid-19 membuat proses pendidikan seorang pendidik maupun lembaga pendidikan harus mentransformasikan media pembelajaran untuk digunakan sekarang. Pendidik harus mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa terpacu, bersemangat serta bergairah untuk mengikuti pembelajaran, dan materi yang disampaikan guru akan lebih optimal serta diterima oleh peserta didik.

Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan

dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Menurut Supardi (2011: 182), mendefinisikan Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti: antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora yang terpadu dan terseleksi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berharap agar para peserta didik dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pasal 37 UU NO 5 tahun 2003 SISDIKNAS mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Dengan adanya ketentuan undang-undang tersebut yang mewajibkan IPS sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia telah menjadikan kedudukan IPS semakin jelas dan kokoh. Tetapi dengan perkembangan zaman yang

semakin pesat, belum banyak muncul kesadaran yang tinggi di kalangan pendidik di persekolahan untuk mengajar para siswa dengan menggunakan media-media yang dapat menarik respon untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan mengemas pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif.

Proses pendidikan saat ini yang tidak lagi dapat dilakukan secara tatap muka melainkan dengan metode daring sehingga mengharuskan lembaga pendidikan dan tenaga pendidik untuk tetap bisa meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tetap mencapai tujuan pembelajaran (Khairiyah dkk, 2021).

Salah satu cara yang dilakukan tenaga pendidik untuk menarik minat belajar siswa dan membantu peserta didik dalam tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berupa aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi dan evaluasi, Quizizz juga dapat menjadi sarana guru dalam memberikan tugas pekerjaan rumah dengan tetap melakukan pengawasan secara daring dan menghindari terjadinya siswa yang menyontek.

Setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda dalam mengerjakan kuis, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan (Ida dkk, 2021). Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Melalui media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan siswa baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotoriknya. Selain itu aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam membuat soal. Penggunaan Quizizz sedang menjadi tren dalam dunia pendidikan di seluruh dunia dan hasil penelitian menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis daring.

Beberapa penelitian-penelitian sebelumnya melaporkan temuan mereka bahwa penggunaan Quizizz telah berhasil memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga efektif dalam penilaian atau ulangan yang diadakan guru untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siswa baik asesmen formatif di tengah-tengah proses pembelajaran, maupun asesmen summatif di akhir semester. (Khairiyah dkk, 2021)

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 60 Prabumulih untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Implementasi aplikasi Quizizz diharapkan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar daring dan. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi role model yang bukan hanya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saja, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya di Sekolah Dasar Negeri 60 Prabumulih dan sekolah dasar lainnya di seluruh Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisis Kualitatif Pengamatan Alami (*Natural Observation*). Penelitian pengamatan alami merupakan jenis penelitian kualitatif dengan melakukan observasi menyeluruh pada sebuah latar tertentu tanpa sedikitpun mengubahnya. Dalam hal ini peneliti akan melakukan pengamatan terhadap efektifitas aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 60 Prabumulih di masa daring.

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Pada karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode pengamatan alami (*natural observation*) terhadap efektifitas aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 60 Prabumulih di masa daring.

b. Sifat Penelitian

Penelitian pengamatan alami merupakan jenis penelitian kualitatif

dengan melakukan observasi menyeluruh pada sebuah latar tertentu tanpa sedikitpun mengubahnya. Metode pengamatan alami ini menggunakan subjek yang apa adanya dalam *setting* yang alamiah, maka hasil yang didapatkan pun akan alami.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari objek yang akan diteliti. Yang termasuk dalam hal ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 60 Prabumulih mengenai efektivitas aplikasi Quizizz di masa daring.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari orang tua / wali siswa-siswi kelas IV SD Negeri 60 Prabumulih.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang berkenaan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data dengan teknik observasi yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi dan objek penelitian. Dengan observasi tersebut peneliti mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian. Penyaksian peristiwa tersebut dapat dilakukan dengan melihat, mendengar, dan merasakan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan terutama di Sekolah Dasar pada umumnya masih menggunakan strategi pembelajaran secara konvensional. Dimana dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas

masalah menerapkan metode ceramah yang berfokus pada guru (Teacher Centered), dan peserta didik hanya perlu mendengarkan penjelasan, mencatat, dan meniru apa yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, strategi pembelajaran konvensional membentuk peserta didik bersikap pasif, represif dan kurang mendapatkan kesempatan dalam mengambil inisiatif (Sukardi, 2019).

Pembelajaran IPS yang terjadi hingga saat ini belum mampu membekali keterampilan sosial (social skill) dan kepekaan sosial (social sensitivity) kepada peserta didik yang dapat diwujudkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sampai saat ini citra mata pelajaran pendidikan IPS, baik di kalangan peserta didik maupun masyarakat luas terkesan kurang menggemblirakan.

Pendidikan IPS tergolong sebagai mata pelajaran yang tidak populer dan sangat membosankan dimata peserta didik, karena pembelajaran IPS mengharuskan peserta didik menghafal materi dan peristiwa sosial yang terjadi serta hanya berfokus pada guru yang menerangkan materi yang sudah jelas ada di buku (text book) sehingga kebanyakan dari peserta didik merasa jenuh dan bosan dan berakhir pada asik dengan aktivitasnya sendiri maupun mengobrol dengan temannya.

Masa pandemi Covid-19 sekarang ini, mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring demi memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Selama pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka guru sebagai tenaga pendidik haruslah berpikir secara kreatif dan inovatif agar tetap bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. (Ichsan dkk, 2022) Sehingga dalam hal ini guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran agar hasil

belajarnya memuaskan. Media itu merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar (Ekayani, 2017). Minat belajar siswa bisa tumbuh jika suasana kelas dibuat menyenangkan. Media yang digunakan harus menarik sehingga siswa mudah memahami dan mempelajari bahan pelajaran (Solikah, 2020).

Pada saat pembelajaran online (daring), optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019).

Guru harus menerapkan sebuah media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tetap mencapai tujuan pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran daring salah satunya adalah menerapkan media pembelajaran berbasis e-learning. Media pembelajaran berbasis e-learning adalah suatu media belajar yang menggunakan jaringan elektronik. Adapun salah satu media pembelajaran berbasis e-learning adalah Quizizz.

Pembelajaran media berbasis e-learning ini sangat mudah dipakai dan mudah dijangkau oleh semua orang khususnya di masa pandemi Covid-19 saat ini karena, media berbasis e-learning sangat mudah digunakan oleh siapa saja, bisa juga dilakukan kapan saja, serta bisa langsung terkoneksi melalui hp ataupun laptop, sehingga tidak menuntut kemungkinan dan menjadi penghalang dengan hadirnya pembelajaran daring (online) yang

terjadi saat ini. Selain itu dengan hadirnya media pembelajaran berbasis e-learning ini, diharapkan dapat mengikuti adanya arah perkembangan zaman yang ada. Untuk perkembangan zaman yang ada saat ini masuk ke dalam perubahan zaman era teknologi yang semakin canggih, dimana guru memiliki peran penting dalam mendidik dan memberikan ilmunya kepada peserta didik (Rahmawati, 2019).

Menurut Purba, media aplikasi Quizizz merupakan sebuah media permainan kuis interaktif yang di dalamnya terdapat bentuk gambar, suara, dan audio yang dapat digunakan peserta didik dalam menunjang pembelajaran yang ada di kelas (Purba, 2019).

Semester satu tahun 2021/2022 kelas IV SDN 60 Prabumulih yang berjumlah 20 siswa, pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema Peta dan Komponennya terdapat materi yang cukup luas yaitu tentang Membaca dan Menggambar Peta. Sehingga bagi pengajar untuk dapat mengomunikasikan materi menggunakan PowerPoint yang ditampilkan melalui Google Meet, dan evaluasi dilakukan dengan aplikasi google form yang mudah dikerjakan oleh siswa dari rumah. Meski demikian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Membaca dan Menggambar Peta, cenderung merasa jenuh dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga guru menggunakan menggunakan Quizizz sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Masa pandemi banyak sekali ditemukan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran yang dirasakan oleh guru dan siswa. Hilangnya motivasi belajar membuat siswa merasa jenuh dan malas mengerjakan tugas yang diberikan sehingga siswa mengalami perkembangan kognitif dengan baik. Namun dengan penggunaan media pembelajaran berbasis games yang diberikan oleh guru sangatlah tepat untuk permasalahan yang terjadi pada siswa saat pembelajaran di rumah.

Media aplikasi Quizizz yang

memberikan banyak fitur menyenangkan bagi siswa karena mempermudah pembelajaran jarak jauh. Sehingga sangatlah efektif digunakan guru untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif siswa. Selama masa pandemi berlangsung, penggunaan media pembelajaran online menjadi satu-satunya solusi yang dapat diterapkan selama kegiatan belajar-mengajar. Hadirnya bermacam-macam media pembelajaran online sangatlah memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswanya (Hidayati and Aslam 2021)

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas virtual. Ada empat kemungkinan jawaban untuk kuis interaktif. Berisi jawaban yang benar dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan pada aplikasi quizizz. Quizizz dapat langsung memberikan data dan statistik hasil kinerja siswa. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dibuat soal untuk PR. Sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan.

Hasil penelitian membuktikan pada aplikasi Quizizz siswa akan merasa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Hal ini dikarenakan ketika guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan, maka akan terdapat skor yang muncul ketika siswa menjawab secara tepat dan cepat. Kecepatan dan akurasi jawaban memiliki skor atau bonus tambahan. Akan tetapi, ketika siswa lama dalam menjawab pertanyaan dan jawabannya tersebut tidak tepat maka skor yang sudah dikumpulkan akan berkurang. Selain itu, terdapat persaingan ketika kita mengerjakan tugas di Quizizz karena terdapat ranking yang bersifat live sehingga kita bisa tau sudah berada di posisi berapa dan juga mengetahui perolehan skor tertinggi dari lawan.

Saat mengerjakan tugas maupun soal-soal di aplikasi Quizizz siswa akan merasa bersemangat dan tidak jenuh karena terdapat banyak sekali fitur-fitur yang menarik di dalam aplikasi Quizizz yang sama ketika kita sedang bermain game seperti terdapat musik, meme lucu, penambah waktu, penghapus pilihan jawaban, penambah skor, dan masih banyak lagi. (Wahyudi dkk, 2020) Pada aplikasi Quizizz siswa juga tidak dapat menyontek temannya, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan siswa yang lainnya diacak. Siswa dapat menyesuaikan waktu pertanyaan sehingga tidak dapat bertanya kepada orang terdekat atau melihat buku catatan mereka.

Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan mempelajari peringkat yang mereka terima dari semua siswa yang mengerjakan soal. Siswa juga mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang diolah. Kelebihan Quizizz untuk guru adalah memiliki penilaian otomatis. Quizizz membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa file excel. Setiap siswa akan menerima laporan terkait jawaban benar dan salah semua siswa, serta persentase nilai kuis.

Penelitian juga membuktikan dengan Quizizz pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat. Yang terpenting, pembelajarannya mudah diterima dan diingat oleh siswa. Hal ini juga meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan prestasi siswa, khususnya dalam ilmu-ilmu sosial, adalah kekuatan pendorong untuk pemahaman yang lebih baik dari sumber dan mata pelajaran lain. Terutama dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi seperti sekarang ini. (Wahyudi dkk, 2020)

PENUTUP

Pandemi Covid-19 menjadikan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Selama pembelajaran dilaksanakan secara daring maka tenaga pendidik memikirkan suatu media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif,

dan menyenangkan untuk dapat menarik minat belajar siswa terutama terhadap pembelajaran IPS yang kerap kali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan juga agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam hal ini guru menggunakan media pembelajaran berupa suatu aplikasi yang bernama Quizizz.

Penggunaan aplikasi Quizizz selama pembelajaran IPS yang dilaksanakan secara daring dapat berlangsung lebih efektif lagi karena siswa lebih tertarik untuk belajar, membuat siswa lebih mudah memahami dan juga mengingat materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, motivasi belajar siswa semakin meningkat. Hal ini disebabkan dalam Quizizz terdapat banyak sekali fitur-fitur yang menarik, selain itu Quizizz juga membuat siswa tidak dapat menyontek.

Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sebagai pengajar juga murid sebagai pelajar untuk sadar akan pentingnya Quizizz dalam pembelajaran daring serta efektifitas aplikasi Quizizz dalam membantu dan mendukung pembelajaran daring. Hal yang harus diingat bahwa Quizizz ini tidak hanya mampu dilakukan di masa pandemi saja, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari turut berperan penting. Selain itu, untuk pendidik diharapkan dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar.

REFERENCES

- Anggun, A. (2021). *Penerapan media pembelajaran game edukasi Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa selama masa pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan). <http://repository.uph.edu/id/eprint/43719>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), 251 <<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>>
- Ida, Putu, Arsani Dewi, Perkuliahan Daring, and Pusat Penjaminan Mutu, 'PINTU: Pusat Penjamin Mutu Volume: 2, No 2, Oktober 2021 ISSN: 2746-7074 PINTU: Pusat Penjamin Mutu Volume: 2, No 2, Oktober 2021 ISSN: 2746-7074', 2.2 (2021)
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019)
- Khairiyah, Ummu, Silviana Nur Faizah, and Awaliah Dea Lestari, 'Pendampingan Pembuatan Kuis Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Made Lamongan', *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2021), 25–31 <<https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>>
- Of, Effectiveness, Using Quizizz, Application In, Evaluation Online, M I Al, and Ihsan Damarsi, 'Effectiveness of Using Quizizz Application in Evaluation Online Learning of Natural Sciences (Ipa) Materials of Various Styles Class Iv Mi Al Ihsan Damarsi', 1 (2022), 31–39
- Rahmawati, dan Mz. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif di Era Revolusi Industri 4.0 *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 45-50.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3).
- Sukardi, Tanto. (2019). *Revitalisasi Pendidikan IPS di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi

Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia
Fisika I JDP. *Jurnal Media*, 12 (1), 29.

Wahyudi, Wahyudi, Intan Sari Rufiana, and Dwi Avita
Nurhidayah, 'Quizizz: Alternatif Penilaian Di
Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Ilmiah
Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan
Matematika*, 8.2 (2020), 95–108
<<https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>>

MODEL PARTISIPASI MASYARAKAT MELALUI KOMITE SEKOLAH DALAM MELAKSANAKAN MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH (MBS) UNTUK MENCIPTAKAN SEKOLAH EFEKTIF PADA SEKOLAH DASAR DI BANDAR LAMPUNG

Riswandi^{1*} Dan Nur Ridha Utami²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

* E-mail: riswandi.1976@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk merumuskan model partisipasi masyarakat melalui komite sekolah dalam melaksanakan manajemen berbasis sekolah (MBS) dan menciptakan sekolah efektif pada sekolah dasar di Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan mengumpulkan dokumen yang relevan. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif sedangkan data kualitatif menggunakan konsep *Miles* dan *Huberman*. Hasil penelitian yaitu produk model partisipasi masyarakat melalui Komite Sekolah dalam melaksanakan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) untuk menciptakan sekolah efektif di sekolah dasar. Kesimpulannya bahwa tahapan pengembangan model terdiri dari tiga bagian yang didahului dengan melakukan identifikasi masalah, pelaksanaan fungsi manajemen, penyusunan RKS/RKT/RKAS, dan melaksanakan komponen MBS untuk mencapai sekolah efektif.

Kata kunci: Komite sekolah, manajemen berbasis sekolah, partisipasi masyarakat, sekolah efektif.

Abstract

The purpose of this study is to formulate a model of community participation through school committees in implementing school-based management (SBM) and create effective schools at elementary schools in Bandar Lampung. This research uses research and development (R&D) methods. Collecting data using questionnaires, observations, interviews, and collecting relevant documents. Analysis of quantitative data using descriptive statistics while qualitative data using the concept of Miles and Huberman. The results of the research are the product of the community participation model through the School Committee in implementing School-Based Management (SBM) to create effective schools at elementary schools. The conclusion is that the model development stage consists of three parts, which are preceded by identifying problems, implementing management functions, preparing RKS/RKT/RKAS, and implementing the SBM component to achieve effective schools.

Keywords: School committee, school-based management, community participation, effective school.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di sekolah. Pengembangan ini merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Kurniasari, 2021; Yasin et al., 2021). Pasal 20 dan 54 Undang-Undang Republik Indonesia Tahun (2003) menyatakan bahwa (1) peran serta dalam penyelenggaraan pendidikan melibatkan berbagai aspek masyarakat. (2) Masyarakat dapat berperan serta sebagai sumber, pelaksana, dan pengguna hasil pendidikan. Secara khusus, Pasal 56 (3) adalah mutu

pelayanan dengan membentuk Komisi Sekolah/Madrasah sebagai lembaga independen, memberikan asuhan kepada staf, sarana dan prasarana, pembinaan, dukungan dan pengawasan pendidikan. membaik. Di tingkat satuan pendidikan. Dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa peningkatan mutu pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga tanggung jawab masyarakat. Berdasarkan undang-undang di atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan memperluas dan mendistribusikan akses pendidikan, meningkatkan kualitas, relevansi dan daya saing pendidikan, serta meningkatkan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik pendidikan

dari tahun ke tahun.

Upaya ini sesuai pula dalam pasal 51 butir 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pelaksanaan prinsip manajemen berbasis sekolah (MBS) dikelola oleh satuan pendidikan yang dimulai dari tingkat PAUD hingga SMA/SMK. Manajemen berbasis sekolah merupakan suatu langkah yang tepat dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan cara memberikan kewenangan penuh kepada sekolah untuk melaksanakan *management* yang sesuai dengan kebutuhan sekolahnya (Azgara, 2022; Frémont et al., 2022). MBS yang diterapkan di sekolah akan menciptakan kemandirian sehingga sekolah akan memiliki prestasi yang tinggi.

Pemerintah telah men-support untuk menerapkan MBS di seluruh sekolah Indonesia. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional 2004-2009, MBS telah menjadi kebijakan nasional dan salah satu target yang ingin dicapai pada akhir tahun 2009. Program MBS meliputi Rencana Kerja Sekolah (RKS), Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS), penguatan komite sekolah, mahir menggunakan perangkat teknologi, dan *leadership skill*.

Komite sekolah dibentuk untuk mendukung pelaksanaan penerapan MBS. Tidak hanya itu saja, komite sekolah sebagai suatu badan yang berada di satuan pendidikan berguna untuk meningkatkan mutu, efisiensi, dan mencapai demokratisasi (Jamaluddin, 2022; Nurafni et al., 2022; Nurhasanah et al., 2021). (Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2002) komite sekolah bertujuan (1) Menerima aspirasi masyarakat dalam kebijakan operasional dan program pendidikan di satuan pendidikan; (2) Bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan; (3) Menciptakan suasana dan kondisi yang transparan, akuntabel, demokratis di satuan pendidikan.

Lebih lanjut lagi dalam keputusan Mendiknas tersebut bahwa peran komite sekolah yaitu sebagai pemberi pertimbangan (*advisory agency*), pendukung (*supporting agency*), pengontrol (*controlling agency*), dan

mediator antara pemerintah (eksekutif) dengan masyarakat di satuan pendidikan. Pembentukan organisasi komite sekolah dilakukan secara transparan, akuntabel, dan demokratis (Nurbaeti et al., 2021; Somali et al., 2021). Transparan artinya komite sekolah harus dibentuk secara terbuka dan diketahui oleh masyarakat secara luas. Akuntabel maksudnya panitia persiapan hendaknya menyampaikan laporan penanggungjawaban kerjanya maupun penggunaan dana kepanitiaan. Demokratis artinya dalam proses pemilihan anggota dan pengurus dilakukan dengan musyawarah mufakat.

Komite sekolah dalam menjalankan tugasnya memegang prinsip partisipasi, transparansi, dan akuntabilitas (Prasetyo & Mulyani, 2019; Ramli, 2021). Ketiga prinsip tersebut merupakan bagian dari *good governance* atau tata layanan yang baik. Artinya dalam pengelolaan sekolah, kepala sekolah bekerja sama dengan *stakeholders* untuk memajukan sekolah. Secara khusus, untuk terlaksananya asas partisipasi maka dituntut adanya pelibatan dan pemberdayaan *stakeholders*. Partisipasi merupakan suatu keterlibatan mental/emosi seseorang dan sebagai proses komunikasi dua arah antara pihak pemerintah dan masyarakat terhadap pencapaian tujuan serta ikut bertanggung jawab didalamnya (Davis & Newstorm, 2002; Laily, 2015; Nahdliyah & Hasanah, 2021). Dengan demikian, partisipasi dari setiap *stakeholders* memberikan dampak yang baik bagi sekolah untuk terwujudnya kemajuan pendidikan.

Hal ini sejalan pula dengan hakikat MBS yang meliputi partisipasi, transparansi, dan akuntabilitas untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan baik. Proses pelaksanaan ketiga prinsip diatas mengedepankan prinsip kemandirian, keluwesan, dan fleksibilitas melalui komunitas pendidikan di sekolah. Artinya dalam pengelolaan sekolah, kepala sekolah bekerja sama dengan *stakeholders* untuk memajukan sekolah (Minsih et al., 2019).

Komite sekolah akan dapat melaksanakan peran dan fungsinya apabila didukung oleh partisipasi aktif dari masyarakat. Dengan mengoptimalkan peran dan fungsi

komite sekolah maka akan memberikan jaminan pelibatan *stakeholders* pendidikan dalam mendukung proses pendidikan (Fathurrahman, 2020). Kerjasama antara komite sekolah dan sekolah akan terwujudnya tanggung jawab sebagai mitra kerja dalam membangun pendidikan (Majir, 2018). Partisipasi masyarakat dalam komite sekolah dapat mewujudkan keefektifan sekolah.

Keefektifan sekolah merupakan proses pemanfaatan seluruh sumber daya sekolah yang dilakukan melalui tindakan yang rasional dan sistematis (perencanaan, pengorganisasian, pengarahan tindakan, dan pengendalian) untuk mencapai tujuan sekolah secara efektif dan efisien (Riswandi, 2015). Efektivitas sekolah mengacu pada kinerja sekolah. Sedangkan kinerja sekolah dapat ditunjukkan melalui *output* sekolah yang diukur sesuai dengan prestasi rata-rata siswa pada akhir masa pendidikan formal mereka. Kriteria efektivitas sekolah adalah produktivitas, kemampuan beradaptasi, keterlibatan, kesinambungan, dan responsivitas *stakeholder* eksternal (Alfiansyah et al., 2021). Dengan menetapkan dan melaksanakan kriteria efektivitas maka akan diperoleh sekolah efektif.

Sekolah yang baik adalah terletak dalam kwadran nilai – tinggi/ kapasitas – tinggi, sekolah yang kurang efektif/mandek berada dalam kwadran nilai – rendah/kapasitas – rendah (MacBeath & Mortimore, 2001). Kriteria sekolah efektif tersebut dikategorikan untuk mengetahui apakah di suatu sekolah termasuk kategori sekolah yang baik, efektif, atau rendah. Kondisi yang diharapkan ini tidak semuanya terlaksana. Karena ada banyak komponen yang memberikan kontribusi untuk dapat mencapai keefektifan sekolah. Oleh karena itu, penekanan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah penguatan partisipasi masyarakat melalui komite sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2006). Penelitian menggunakan penelitian

yang bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi secara luas. R&D diarahkan mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2013).

Prosedur penelitian pengembangan tersusun dalam beberapa tahap yaitu: (1) *Research and Information Collecting*; (2) *Planning*; (3) *Develop Preliminary Form of Product*; (4) *Preliminary Field Testing*; (5) *Main Product Revision*; (6) *Main Field Testing*; (7) *Operational Product Revision*; (8) *Operational Field Testing*; (9) *Final product Revision*; (10) *Dessimination and Distribution* (Borg & Gall, 2003). Selanjutnya langkah-langkah penggunaan metode R&D yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2006) terdiri dari (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produksi masal.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan diatas, penelitian ini dirancang dengan langkah-langkah penelitian yaitu (1) Tahap studi pendahuluan terdiri dari studi literatur, studi lapangan, deskripsi dan analisis temuan. Studi literatur yaitu sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu menelaah, mengkaji, dan menganalisis literatur dari berbagai referensi (terutama jurnal) yang relevan untuk mengkonstruksikan konseptual teoretis penelitian. Studi lapangan, peneliti terlebih dahulu menentukan lokasi dan objek penelitian (sampel penelitian; sekolah) yang tepat dan layak dijadikan sebagai responden penelitian. Deskripsi dan analisis temuan menghasilkan model faktual yang diangkat dari data-data lapangan. Produk tersebut masih dalam bentuk model awal.

(2) Tahap studi pengembangan terdiri dari temuan draf desain, penyusunan perangkat model, validasi ahli. Temuan draf desain merupakan desain awal berupa produk pertama yang dihasilkan berbasis kajian literatur dan dukungan data lapangan. Penyusunan perangkat model, suatu model

akan memerlukan perangkat tambahan untuk memperkuat konstruksi logika berpikir dan keterlaksanaan model tersebut. Tahap ini akan diidentifikasi perangkat yang dibutuhkan untuk memperkuat model tersebut. Validasi ahli merupakan tahapan melengkapi model untuk menentukan tingkat kesesuaian model dengan sistem nyata yang direpresentasikan. Terdapat empat domain dalam proses memvalidasi model yaitu validasi konseptual, validasi logikal, validasi eksperimental, dan validasi operasional.

Selanjutnya adalah seminar di *Forum Group Discussion* (FGD), hasil model yang telah divalidasi oleh ahli selanjutnya diseminarkan pada FGD bersama kepala sekolah, pengawas, guru-guru SD, Dinas Pendidikan, dan akademisi. Evaluasi dan penyempurnaan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan model produk tersebut dibutuhkan dalam rangka untuk menetapkan sebagai model hipotetik. Model hipotetik, setelah diperoleh data empiris dan kesesuaian dengan konsep teoretis topik penelitian serta divalidasi oleh ahli maka penelitian ini telah menghasilkan model hipotetik penelitian. Model hipotetik penelitian ini sudah dapat dipastikan secara substansi sesuai dengan data empiris dan kajian konseptual teoretis.

(3) Tahap evaluasi terdiri dari implementasi model dan model final. Implementasi model, produk akhir penelitian ini perlu diketahui tingkat keberhasilannya. Oleh karena itu, model produk penelitian ini akan diimplementasikan ke beberapa sekolah dasar di Bandar Lampung yang sesuai dengan tuntutan karakteristik sekolah yang diinginkan. Model final, produk akhir penelitian yang akan dicapai adalah model partisipasi masyarakat melalui komite sekolah dalam melaksanakan manajemen berbasis sekolah (MBS) untuk menciptakan sekolah efektif pada sekolah dasar di Bandar Lampung.

Ditinjau dari teknik pengumpulan data, terdapat dua jenis data yang akan dianalisis yaitu data yang diperoleh dari angket dan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Berdasarkan jenis data tersebut, dalam menganalisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif

sedangkan data kualitatif dianalisis dengan menggunakan konsep (Miles & Huberman, 1984) yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk menghasilkan produk model partisipasi masyarakat melalui Komite Sekolah dalam melaksanakan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) untuk menciptakan sekolah efektif pada sekolah dasar. Model dikembangkan berdasarkan data-data yang dikumpulkan dari lapangan yaitu dari guru-guru, kepala sekolah, orangtua/komite sekolah SD sesuai dengan kondisi *riil* faktual empiris. Mengacu kepada data faktual empiris yang ada, dilanjutkan dengan melakukan pengkajian kesesuaian dan ketepatan secara konseptual teoretis. Mengkaji secara konseptual teoretis berarti menggali konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan kesesuaian topik penelitian di atas yang disatukan dalam wujud model hipotetik. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa produk model ini akan diimplementasikan karena sesuai dengan kebutuhan *riil* dan kesesuaian dengan teori-teori yang mendukung.

Sebelum menghasilkan model, penelitian ini telah didahului melakukan kajian lapangan untuk melakukan analisis kebutuhan terkait dengan partisipasi masyarakat, pelaksanaan MBS, dan penciptaan sekolah efektif. Untuk menggali dan mendapatkan data faktual tersebut peneliti telah memperoleh data-data berikut ini yang telah dianalisis.

Tabel 1. Analisis kebutuhan partisipasi masyarakat

No	Partisipasi Masyarakat	Penjelasan
1	Makna partisipasi masyarakat	Semua menyepakati perlu adanya partisipasi masyarakat dalam membangun sekolah
2	Urgensi partisipasi masyarakat bagi sekolah	Semua setuju, bahwa keterlibatan masyarakat pada

		sekolah penting apapun juga bentuknya
3	Kondisi di sekolah saat ini terkait partisipasi masyarakat	Belum sepenuhnya dan semuanya masyarakat ikut serta dalam berpartisipasi dalam membantu sekolah
4	Kebutuhan masyarakat untuk berpartisipasi kepada sekolah	Sebagian besar masyarakat menyampaikan bahwa sekolah kurang melibatkan komite sekolah dan orangtua dalam membantu sekolah, dalam artian mereka jarang diajak untuk berpartisipasi
5	Keikutsertaan komite sekolah pada program/kegiatan sekolah	Mereka amat sangat jarang mengikuti program/kegiatan atau pertemuan yang ada kaitannya dengan komite sekolah
6	Usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat/komite sekolah	Hal penting yang perlu dilakukan adalah dengan melaksanakan perannya sebagai komite sekolah

Berdasarkan paparan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa komite sekolah/masyarakat memiliki posisi yang strategis dalam menciptakan sekolah efektif. Sekolah efektif berusaha untuk menciptakan pemanfaatan yang optimal dari seluruh komponen sekolah (Sunaengsih et al., 2019). Komponen sekolah diharapkan dapat mendukung jalannya proses pendidikan dengan baik.

Keberadaan komite sekolah bukan hanya sebagai mitra sekolah untuk mendapatkan legalitas formal belaka. Akan tetapi eksistensinya sangat dibutuhkan untuk menciptakan sekolah yang efektif (Basith & Rahmawati, 2020; Bisri, 2020). Pelaksanaan peran dan fungsi yang melekat pada komite sekolah diupayakan untuk dapat mencapai tujuan tersebut.

Akan tetapi kondisi yang sesungguhnya

terjadi adalah komite sekolah hanya sebagai mitra untuk mendapatkan legalitas formal saja. Secara organisasi kurang terlibat dan berperan dalam melaksanakan tugasnya. Semestinya komite sekolah sebagai mitra sekolah melaksanakan peran dalam memberi pertimbangan (*advisory agency*), memberi dukungan (*supporting agency*), mengontrol (*controlling agency*), dan menjadi penghubung (*mediator agency*) (Pratiwi et al., 2016; Safitri et al., 2020). Sedangkan yang diinginkan adalah perlu adanya peran nyata dan optimal yang ditunjukkan oleh komite sekolah dalam rangka menciptakan sekolah efektif.

Selanjutnya analisis kebutuhan pelaksanaan MBS yang ditunjukkan oleh tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Analisis kebutuhan pelaksanaan MBS

No	Pelaksanaan MBS	Penjelasan
1	Makna MBS bagi sekolah	Bagi sekolah MBS adalah sebuah model manajemen untuk mengelola sekolah secara mandiri sesuai dengan kondisi sekolah sesungguhnya menjadi suatu kemutlakan bagi setiap sekolah untuk melaksanakan MBS bila menginginkan sekolah lebih baik pengelolannya
2	Urgensi pelaksanaan MBS di sekolah	Belum secara optimal sekolah mengimplementasikan tujuh komponen MBS
3	Implementasi MBS di sekolah	Setiap sekolah membutuhkan MBS
4	Kebutuhan untuk mengimplementasikan MBS	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya pemahaman kepala sekolah dan guru tentang implementasi MBS • Keterbatasan sumber daya sekolah untuk mengimplemen-
5	Kendala sekolah mengimplemen-tasikan MBS	

tasikan sekolah

- Kurangnya dukungan dan partisipasi masyarakat dan orang tua siswa
- Minimnya dana/pembiayaan untuk membantu mengimplemen- tasikan MBS

3 Faktor pendukung untuk menciptakan sekolah efektif

4 Upaya untuk menciptakan sekolah efektif

5 Kesiapan untuk menciptakan sekolah efektif

daya yang ada Kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan, komite sekolah (orangtua dan masyarakat), dan peserta didik Melaksanakan fungsi-fungsi manajemen secara optimal, kepemimpinan sekolah yang efektif, kesiapan guru untuk melaksanakan pembelajaran, dan fokus kepada tujuan Secara komprehensif sekolah belum siap pada aspek sumber daya untuk menciptakan sekolah efektif. Kepemimpinan belum kuat untuk melaksanakan fungsi-fungsi manajemen

Berdasarkan data faktual diatas menunjukkan bahwa sekolah menyadari sesungguhnya MBS menjadi pilihan yang tepat untuk dilaksanakan dalam mengelola sekolah secara mandiri sesuai dengan sumber daya yang dimilikinya. MBS menjadi keharusan untuk diimplementasikan oleh setiap sekolah karena diyakini bahwa sekolah dipastikan akan membutuhkan MBS. Namun demikian, ketika sekolah mengimplementasikan MBS terdapat banyak kendala yang dihadapi. Kendala tersebut bervariasi, mulai dari kurangnya pemahaman kepala sekolah, keterbatasan sumber daya sekolah, hingga kurangnya dukungan partisipasi masyarakat dan pembiayaan.

Kemudian analisis kebutuhan penciptaan sekolah efektif ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini.

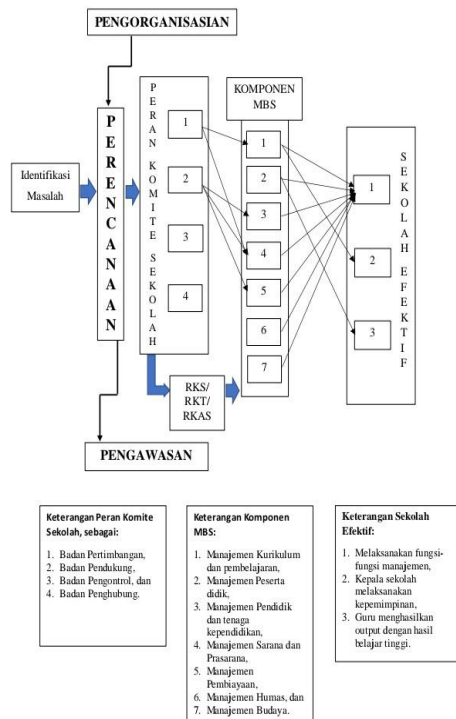
Tabel 3. Analisis kebutuhan penciptaan sekolah efektif

No	Sekolah Efektif	Penjelasan
1	Makna sekolah efektif	Sekolah efektif merupakan cerminan sekolah yang berkualitas. Sekolah efektif ditinjau dari level sekolah, pembelajaran, dan prestasi peserta didik
2	Urgensi meraih sekolah efektif	Semestinya setiap sekolah harus berusaha untuk menciptakan sekolah efektif dengan memanfaatkan semua sumber

Berdasarkan data-data diatas menunjukkan bahwa sekolah efektif dimaknai sebagai sekolah yang berkualitas dan diyakini setiap sekolah semestinya harus mengusahakan untuk menciptakan sekolah efektif dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Menciptakan sekolah efektif perlu memiliki sumber daya pendukung seperti kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan, komite sekolah dan peserta didik (Riyatuljannah, 2020). Sumber daya sekolah tersebut dapat melaksanakan fungsi-fungsi manajemen secara optimal, kepemimpinan kepala sekolah yang efektif, perlu adanya kesiapan guru untuk melaksanakan pembelajaran, dan fokus pada tujuan sekolah.

Rancangan model merupakan kerangka konseptual teoretis berdasarkan fakta empiris yang mendeskripsikan prosedur sistematis partisipasi masyarakat melalui komite sekolah dalam melaksanakan MBS untuk menciptakan

sekolah efektif pada sekolah dasar. Prosedur sistematis tersebut mengatur langkah-langkah operasional yang dipersyaratkan seperti gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Model partisipasi komite sekolah dalam melaksanakan MBS untuk menciptakan sekolah efektif

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan rasional Model Partisipasi Komite Sekolah dalam Melaksanakan MBS untuk Menciptakan Sekolah Efektif sesuai dengan kajian konseptual teoretik sebagai berikut: (1) Identifikasi masalah, pada tahap awal dilakukan secara komprehensif masalah-masalah yang ada terkait dengan partisipasi masyarakat (komite sekolah) dalam melaksanakan MBS di sekolahnya; (2) Perencanaan, merencanakan sesuatu sesuai dengan hasil identifikasi masalah yang ada terkait dengan partisipasi komite sekolah; (3) Menganalisis peran komite sekolah, tahap ini adalah mencermati hingga menganalisis peran yang telah dilaksanakan oleh komite sekolah dalam mendukung sekolah secara keseluruhan dan secara khusus dalam menyusun dan melaksanakan RKS, RKT, dan RKAS; (4) RKS/RKT/RKAS, menjadi produk utama komite sekolah yang menunjukkan partisipasinya dalam melaksanakan perannya sebagai mitra

sekolah; (5) Komponen MBS, ketujuh komponen MBS tersebut dimasukan kedalam RKS/RKT/RKAS yang akan menjadi program dan kegiatan sekolah; (6) Sekolah efektif, menjadi hasil yang diperoleh sekolah manakala adanya dukungan partisipasi dari komite sekolah yang melaksanakan perannya sebagaimana mestinya. Selanjutnya komite sekolah melalui perannya memuat dan memasukkan kedalam RKS/RKT/RKAS untuk menjadi program dan kegiatan yang mendukung keterlaksanaan MBS. Dengan demikian, akan diperoleh sekolah efektif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tahapan pengembangan model terdiri dari tiga bagian yang didahului dengan melakukan identifikasi masalah, pelaksanaan fungsi manajemen untuk memperhatikan peran komite sekolah, penyusunan RKS/RKT/RKAS, dan melaksanakan komponen MBS serta meraih sekolah efektif. Model yang dikembangkan pada penelitian ini belumlah maksimal adanya, sehingga masih perlu diujicobakan secara masif.

Adapun beberapa saran guna menciptakan sekolah efektif di sekolah yaitu melalui komite sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu, pemerataan, dan efisiensi pengelolaan pada satuan pendidikan. Selanjutnya bagi kepala sekolah diharapkan mampu melaksanakan ketujuh komponen manajemen berbasis sekolah (MBS) sehingga perwujudan sekolah efektif bisa segera tercapai. Dan bagi pendidik bisa menjadi bahan masukan untuk terus meningkatkan kualitas mengajarnya di kelas. Tidak hanya itu saja, pendidik juga perlu mendukung setiap kegiatan yang dilakukan sekolah untuk mencapai sekolah efektif di sekolah dasar.

REFERENCES

- Alfiansyah, M., Nazaruddin, & Afrilita, Y. (2021). Desain manajemen kurikulum sekolah umum. *At-Tafkir*, 14(1), 116–133. <https://doi.org/10.32505/at.v14i2.2591>
- Azhara, R. (2022). Peran kepala sekolah dalam implementasi manajemen berbasis sekolah.

- Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 15–21.
- Basith, A., & Rahmawati, I. (2020). Kontribusi kinerja komite sekolah terhadap peningkatan mutu sarana prasarana pendidikan. *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.18860/jmpi.v5i1.8611>
- Bisri, A. M. (2020). Studi analisis komite sekolah/madrasah dalam mengawal kualitas pendidikan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 51–64. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.31>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction fifth edition*. New York: Longman.
- Davis, K., & Newstorm, J. W. (2002). *Organizational behavior at work 11 edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Fathurrahman. (2020). Optimalisasi kinerja komite sekolah dalam pengolahan satuan unit pendidikan. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 40–50. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i1.251>
- Frémont, P., Esposito, F. P., Castonguay, E., & Carson, J. D. (2022). Assessment of a collaborative concussion management strategy in a school-based sport program: Prospective cohort study. *Canadian Family Physician*, 68(3), e100–e106. <https://doi.org/10.46747/cfp.6803e100>
- Jamaluddin, H. (2022). Partisipasi komite sekolah terhadap pengelolaan pendidikan di kecamatan panakkukang kota makassar. *Nine Stars Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 26–40.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2002). *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 044/U/2002*.
- Kurniasari, D. M. (2021). Kebijakan pemerintah dalam penjaminan mutu pendidikan. *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 1–14.
- Laily, E. I. N. (2015). Partisipasi masyarakat dalam perencanaan pembangunan partisipatif. *Kebijakan Dan Manajemen Publik*, 3(3), 299–303.
- MacBeath, J., & Mortimore, P. (2001). *Improving school effectiveness*. UK: McGraw-Hill Education.
- Majir, A. (2018). Rekonstruksi hubungan komite sekolah dan sekolah upaya meningkatkan mutu pendidikan era pendidikan abad ke-21. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(26), 105–119. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no26.a1675>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative data analysis a sourcebook of new methods*. London: Sage Publications.
- Minsih, Rusnilawati, & Mujahid, I. (2019). Kepemimpinan kepala sekolah dalam membangun sekolah berkualitas di sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1), 29–40. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.8467>
- Nahdliyah, A., & Hasanah, A. U. (2021). Manajemen hubungan masyarakat (humas) dalam meningkatkan partisipasi masyarakat di MTs Al-Amiriyah blokagung banyuwangi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam (JMPID)*, 3(2), 193–207.
- Nurafni, K., Saguni, F., & Hasnah, S. (2022). Pengaruh kinerja komite sekolah dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap peningkatan mutu pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Multikultural (JIMPE)*, 1(1), 43–68.
- Nurbaeti, Fitria, H., & Fitriani, Y. (2021). Peran komite sekolah dalam meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1102–1109. <https://doi.org/10.35316/jpii.v1i1.245>
- Nurhasanah, R., Adriani, Bilqis, B., & Putri, A. A. (2021). Peran komite sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan. *MAPPESONA (Jurnal Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam)*, 3(1), 22–33.
- Prasetyo, I., & Mulyani, S. (2019). Kinerja komite sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SDIT Al-Azhar 2 kecamatan sekupang kota batam provinsi kepulauan riau. *MAP (Jurnal Manajemen Dan Administrasi Publik)*, 2(2), 152–162.
- Pratiwi, Ig. A. A., ZM, H., & Muntari. (2016). Peran

- komite sekolah dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan di sekolah dasar negeri se-kecamatan cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1(1), 91–98. <https://doi.org/10.29303/jipp.v1i1.7>
- 6305–6312.
- Putra, N. (2013). *Research and development penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ramli. (2021). Peran komite sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan madrasah. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 3(1), 147–163. <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v3i1.155>
- Riswandi. (2015). Pelatihan manajemen sekolah sebagai upaya untuk menciptakan sekolah efektif pada Sekolah Dasar di Kabupaten Tanggamus. *Tarbiyah (Jurnal Kependidikan Dan Keislaman)*, 22(1), 45–64.
- Riyatuljannah, T. (2020). Peran dan fungsi kepala sekolah dalam mewujudkan sekolah efektif di lingkungan sekolah dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(2), 56–68. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i2.6686>
- Safitri, A., Handika, I., & Rahim, A. (2020). Peran komite dalam mengontrol penggunaan dana BOS pada satuan pendidikan tingkat dasar di kabupaten sumbawa. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 1–11.
- Somali, S. G., Parsono, S., & Yudhikusuma, D. (2021). Peranan komite sekolah dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. *Jurnal Pengabdian Tri Bhakti*, 3(2), 143–148.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C., Anggarani, M., Amalia, M., Nurfatmala, S., & Naelin, S. D. (2019). Principal leadership in the implementation of effective school management. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 79–91. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.15200>
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yasin, M., Aswasulasikin, Apriana, D., & Sururuddin, M. (2021). Pola komunikasi sekolah dengan komite sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3),
-

KESALAHAN PEMBUATAN RUBRIK MAJALAH YANG DIBUAT MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN MAJALAH SEKOLAH

Rr. Dwi Astuti^{1*}, Umi Kholidah², Dan Dwi Fitriyani³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Pringsewu

* Email: dwiastuti@umpr.ac.id

Abstrak

Mengembangkan minat dan bakat siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media penerbitan antaralain majalah sekolah, namun membuat rubrik majalah sekolah harus memiliki kemampuan dalam pembuatannya. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk meneliti apakah rubrik yang dibuat sudah sesuai dengan kaidah yang benar. Dalam sebuah majalah terdapat banyak rubrik salah satunya cover majalah, ada banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah cover majalah. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis cover majalah yang telah dibuat mahasiswa semester V dalam Pembelajaran Pembinaan Majalah Sekolah. Penelitian ini berjudul "Kesalahan dalam Pembuatan Rubrik yang dibuat Mahasiswa dalam Pembelajaran Pembinaan Majalah Sekolah". Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan kesalahan yang terdapat dalam pembuatan rubrik dalam majalah yang telah dibuat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan teoritis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah cover dalam majalah sekolah karya mahasiswa semester v tahun ajaran 221/22. . Data yang dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teori yang ada kemudian dicari kesalahan yang ada dan disimpulkan.

Kata Kunci: kesalahan cover majalah

Abstract

Developing students' interests and talents can be done by using publishing media, including school magazines, but making a school magazine rubric must have the ability to make it. On this basis, the researcher is interested in examining whether the rubric made is in accordance with the correct rules. In a magazine there are many rubrics, one of which is a magazine cover, there are many things that need to be considered in making a magazine cover. On this basis, the researcher is interested in analyzing the cover of the magazine that has been made by the fifth semester students in the Learning of School Magazine Development. This research is entitled "Errors in Making Rubrics Made by Students in School Magazine Development Learning". This study aims to describe and explain the errors contained in the making of the rubric in the magazine that has been made. The approach used in this research is a theoretical approach. The method used in this research is a qualitative descriptive method. The data in this study is the cover of the school magazine by the fifth semester students of the academic year 221/22. . The data collected was analyzed in accordance with the existing theory then looked for existing errors and concluded.

Keywords: magazine cover error

PENDAHULUAN

Majalah (magazine) merupakan penerbitan berkala yang berisi artikel, cerita, dan sebagainya. Sedangkan majalah sekolah merupakan majalah yang diterbitkan dan dikelola oleh sekolah. Keberadaan majalah sangat penting sebagai media penampung karya siswa sekaligus sebagai media komunikasi. Majalah sekolah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi siswa. Majalah sekolah merupakan media komunikasi yang diterbitkan di lingkungan sekolah. Isi majalah sekolah berkaitan dengan kepentingan komunikasi pendidikan dan pengajaran di sekolah. Manfaat yang didapatkan dari

penerbitan majalah sekolah sangat beragam, diantaranya sebagai penunjang keterampilan dalam pengajaran bahasa Indonesia, baik oleh siswa maupun guru. Manfaat yang paling menonjol penerbitan majalah sekolah yakni menjadi sarana ekspresi siswa serta aktivitas produktif dan kreatif sanggar sastra ekstrakurikuler yang erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah.

Majalah sekolah bersifat informatif, edukatif, dan rekreatif. Sebagai media yang bersifat informatif dan edukatif, majalah sekolah juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sebagai media pembelajaran. Majalah sekolah memiliki fungsi yang bermanfaat yang dapat mendukung

keberhasilan siswa dalam belajar. Fungsi itu diantaranya adalah sebagai media informasi, wadah kreativitas, penumbuh minat siswa dalam berkreatifitas, dan pendorong untuk membaca.

Majalah relatif tebal dari pada buletin, selain itu rubrik didalamnya lebih banyak. Demikian juga ragam tulisannya yang bisa dimuat. Bisa berupa features, berita, artikel, cerpen, puisi, kartun, dan sebagainya. Majalah sekolah memang penting. Majalah sekolah bukan hanya memberikan informasi belaka, melainkan juga terdapat fungsi estetis yang dapat memberikan kepuasan kepada pembaca. Dengan adanya majalah sekolah maka identitas sekolah, kebudayaan sekolah, kesenian sekolah, kekreatifitasan sekolah, akan terlihat.

Dalam penerbitan majalah sekolah terdapat beberapa pilihan bentuk salah satu contohnya yaitu rubrikasi. Rubrikasi merupakan wadah bagi sekelompok tulisan atau gambar dengan karakteristik dan tujuan tertentu. Dalam sebuah majalah, misalnya ada rubrik lintasan peristiwa yang berisi tentang peristiwa dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, baik disekolah maupun di luar sekolah. Selain itu terdapat macam-macam rubrik yang lain seperti sastra, humor, profil, dan resensi. Dalam proses pembuatan majalah sekolah tentu bukan hal yang mudah, harus ada pembelajaran tentang seluk buluk pembuatan dan pengelolaan majalah sekolah, hal ini ada dalam kurikulum semester 5 tahun ajaran 2021/2022. Untuk mengetahui kesalahan apa saja yang dibuat mahasiswa dalam pembuatan sebuah majalah maka peneliti tertarik untuk mendeskripsikan hasil pembuatan majalah oleh semester 5 agar bermanfaat untuk pembelajaran Pembinaan Majalah Sekolah pada tahun ajaran selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam meneliti penggunaan metode deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan penelitian dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian dianalisis agar tercapai hasil penelitian yang benar-benar objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cover biasanya menampilkan nama media beserta moto (visi-misi), judul dari topik utama edisi itu, dan beberapa judul tulisan lain yang menarik. Di sini biasanya juga ditampilkan foto atau gambar yang relevan. Cover harus dirancang dengan sebaik mungkin sehingga bisa menarik, dan memiliki ciri khas. Di sinilah, media pertama kali akan memberi kesan pada pembacanya. Kalau kesan pertama sudah “menggoda”, selanjutnya pembaca tentu akan melirik isinya.

Majalah dengan judul “**Santri Hebat** “ Tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar biru dan huruf dengan berbagai warna sehingga tidak membosankan dan kurang menarik perhatian. Judul tidak mengandung akronim atau singkatan tetapi sudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis. Judul dengan rubrik yang ditulis dalam cover sudah sesuai dengan mengangkat hari santri sehingga membatasi dalam penulisan rubriknya.

Majalah dengan judul “**Kemah** “ Mencantumkan moto namun tidak mencantumkan rubrik yang dimuat sehingga pembaca tidak tahu apa isi dari majalah tersebut bila tidak membacanya., Warna yang digunakan dalam mencetak majalah tidak menarik karena menggunakan warna dasar putih yang dominan dan terkesan suram dan tidak menarik. Judul mengandung akronim **KEMAH** diartikan dengan **KEutaMAan bersedekah** namun judul tersebut terlalu terlalu khusus sehingga seperti buku hanya memuat perihal sedekah saja, seharusnya lebih umum lagi. singkatan tetapi sudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis.

Majalah dengan judul “**CERPEN** “ judul diambil dengan akronim **CERita PENdidikan**. Tidak mencantumkan moto atau visi dan misi serta tidak mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah tidak menarik terkesan bladus sehingga membosankan dan tidak menarik perhatian. Judul mengandung

akronim yang disajikan yaitu tema pendidikan . walau sebenarnya tugas yang diberikan harusnya bertema keagamaan. Jadi untuk majalah ini keluar dari tema yang diharuskan.

Majalah dengan judul "**MAKER**" judul diambil dengan akronim **MAjalah KEbeRsihan**. Tidak mencantumkan moto atau visi dan misi serta mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah tidak menarik terkesan bladus sehingga membosankan dan tidak menarik perhatian. Judul mengandung akronim yang disajikan yaitu tema kesehatan . walau sebenarnya tugas yang diberikan harusnya bertema keagamaan. Jadi untuk majalah ini keluar dari tema yang diharuskan.

Majalah dengan judul "**KUDAKI** " merupakan akronim dari KUmpulan **DoA-doa Islam** judul sudah bagus namun bila dilihat dari akronimnya tidak tepat karena dengan akronim tersebut berarti majalah ini hanya membahas tentang kumpulan doa saja sedangkan yang ditentukan adalah tema agama. Maka judul ini kurang tepat malah lebih tepat untuk judul buku bukan majalah. Tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar biru dan huruf dengan berbagai warna sehingga tidak membosankan dan cukup menarik perhatian. Judul harus diganti agar sesuai dengan tema yang ditentukan dan sesuai dengan rubrik yang diajukan,

Majalah dengan judul "**DEdeQU** " mejalah tersebut merupakan akronim dari **DEkat DEngan al QURan**. Dengan judul dan akronim tersebut sudah menggambarkan bahwa tema majalah ini adalah keagamaan dan bisa digunakan dalam sebuah majalah dengan tema tersebut. Tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah kurang menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar kuning temu lawak dan Warna tulisan kuning juga sehingga sulit dibaca secara sekilas karena tidak jelas, dan terkesan tidak

cerah dan kuarng menarik dalam hal pemilihan warna. . Judul dengan rubrik yang ditulis dalam cover sudah sesuai dengan mengangkat tema yang ditentukan.

Majalah dengan judul "**SEDEKAH** " caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, majalah ini hanya mencantumkan MOTO majalah ini yaitu **SEDEKAH ITU BERKAH** secara sekilas tidak ada yang salah . Namun bila digolongkan dalam ciri caver ini lebih tepat untuk judul buku bukan untuk majalah, karena hanya membahas tentang sedekah saja , maka akan lebih bagus bila diganti dengan judul yang lebih umum agar isinya lebih beragam dan luas, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar biru dan huruf dengan berbagai warna sehingga tidak membosankan dan cukup menarik perhatian. Judul tidak mengandung akronim atau singkatan tetapi sudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis. Judul lebih baik diganti agar sesuai dengan tema dan isinya lebih beragam .

Majalah dengan judul "**REMI** " caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, majalah ini hanya mencantumkan akronim majalah ini yaitu **REMaja Islam** secara garis besar sudah bagus untuk judul sebuah najalah bertema agama. Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna pink untuk warna dasar dan biru dan huruf dengan berbagai warna sehingga tidak membosankan dan cukup menarik perhatian. Judul menggunakan tema agamis yang umum sehingga bisa memuat rubrik yang lebih luas. Judul sudah baik sesuai dengan tema dan isinya lebih beragam .

Majalah dengan judul "**KEBUD** " caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, majalah ini hanya mencantumkan akronim dari judul tersebut yaitu **KEutamaan BULan Dhulhijah**. Secara sekilas tidak ada yang salah . Namun bila

digolongkan dalam ciri caver ini lebih tepat untuk judul buku bukan untuk majalah, karena hanya membahas tentang keutamaan bulan dhulhijah saja. maka akan lebih bagus bila diganti dengan judul yang lebih umum agar isinya lebih beragam dan luas, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar biru, hijau dengan huruf berbagai warna sehingga tidak membosankan dan cukup menarik perhatian. rubrik sudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis. Judul lebih baik diganti agar sesuai dengan tema dan isinya lebih beragam .

Majalah dengan judul “ **Serial Cerita Anak Interaktif** “ caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi juga tidak mencantumkan rubrik yang ada dalam majalah ini, hanya mencantumkan isinya yaitu cerita tentang Nabi Nuh AS. Secara sekilas tidak ada yang salah . Namun bila digolongkan dalam ciri caver ini lebih tepat untuk judul buku bukan untuk majalah, karena hanya membahas tentang cerita Nabi NUh As saja , maka akan lebih bagus bila diganti dengan judul yang lebih umum agar isinya lebih beragam dan luas, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah terkesan kusam karena menggunakan warna abu-abu dan putih sehingga kurang menarik dan beragam. Judul tidak mengandung akronim atau singkatan tetapi sudah mewakili tema namun akan lebih bagus bila diubah yang lebih umhm sehingga tidak membatasi rubrik dalam majalah tersebut. Judul lebih baik diganti agar sesuai dengan tema dan isinya lebih beragam .

Majalah dengan judul “**MAJALAH SEKOLAH** “ caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, dibawah judul tertulis **CEDER** kemudian dibawahnya lagi tertulis akronom **CErdas beRiman pembuat caver salah dalam menempatkan judul sehingga terkesan judul majalah ini adalah MAJALAH SEKOLAH**, padahal yang dimaksud aajudulnya adalah **CEDER**. makanya harus diperhatikan tata letak, besar kecil huruf, dan jenis huruf yang digunakan agar tidak salah tafsir. , maka akan lebih bagus bila diganti dengan memperbaiki tata letak dan jenis huruf

yang digunakan. Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar puith dan huruf dengan berbagai warna tetapi kurang menarik karena tidak menambah gambar sehingga akan membuat lebih menarik perhatian. Judul tidak mengandung akronim atau singkatan tetapi sudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis. Judul lebih baik diganti dengan memperhatikan desain yang lebih menarik.

Majalah dengan judul “ **PATTA** “ caver majalah ini tidak mencantumkan moto atau visi dan misi namun sudah mencantumkan rubrik yang menarik untuk dibaca, majalah ini Mencantumkan akronim yaitu **Panduan Tahsin dan Tajuih AL-Quran** secara sekilas tidak ada yang salah . Namun bila digolongkan dalam ciri caver ini lebih tepat untuk judul buku bukan untuk majalah, karena hanya membahas tentang Tahsin dan Tajuih Al-Quran, maka akan lebih bagus bila diganti dengan judul yang lebih umum agar isinya lebih beragam dan luas, Warna yang digunakan dalam mencetak majalah sudah cukup menarik dan beragam dimana disitu menggunakan warna dasar hijau dan putih dan huruf dengan berbagai warna sehingga tidak membosankan dan cukup menarik perhatian. Judul mengandung akronim atau singkatan tsudah mewakili tema yang disajikan yaitu tema agamis. Judul lebih baik diganti agar sesuai dengan tema dan isinya lebih beragam .

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai kesalahan yang dilakukan dalam pembuatan caver majalah. Dari 11 majalah hanya ada 5 yang menarik dan serasi. Yaitu majalah **MAKER, KUDAKI, SEDEKAH, REMI, KEBUD**, beberapa kesalahan yang dilakukan antara lain:

- Warna yang digunakan dalam mencetak majalah kurang menarik.
- Judul yang dibuat tidak sesuai dengan ketentuan dan standar jidul atau caver yang baik dan menarik.
- Judul menggunakan akronim atau singkatan yang tidak sesuai tema

- d. Tidak ada kesesuaian judul dengan rubrik yang ditulis dalam cover hal ini ada dalam majalah

REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kartono, Bambang, M.A.[et.al], (2014). *Bunga Rampai Penelitian*, Bandarlampung: Kantor Bahasa Propinsi Lampung
- Mulyoto. (2007). *Hari Gini Gak Punya Majalah Sekolah? Bikin Yuk*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Realdi, S., & Suyanto, S. (2018). *Manajemen Redaksional Rubrik Zetizen Riau Pos*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (2003: 1066).
-

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK

Chintia Maharani^{1*}, Muncarno², dan Fatkhur Rohman³

^{1,2,3} FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung

*E-mail: chintiamaharani77@gmail.com

Abstrak

Kerendahan hasil belajar tematik peserta didik kelas VI di SD Negeri 3 Rajabasa Jaya, menjadi permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. Adapun tujuannya yakni menganalisis penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam peningkatan hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental Group Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 52 orang, sampel ditentukan dengan teknik sampling *non probability sampling*. Data dikumpulkan dengan teknik tes, dokumentasi, dan observasi, kemudian dianalisis melalui uji regresi linear sederhana diperoleh r_{hitung} 0,888 dengan $n = 26$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r_{tabel} 0,374, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,888 > 0,374$. Hasil penelitian menampilkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya.

Kata kunci: hasil belajar, *mind mapping*, model pembelajaran

Abstract

The problem in this study is the low learning outcomes of students grade VI at SD Negeri 3 Rajabasa Jaya. The purpose of research is to analyze the influence of applying of mind mapping learning model in improving students thematic learning outcomes. The research method used in this study was quasi-experimental group design, which the type used was nonequivalent control group design. The sample in this study was 52 students. The sample was determined using non-probability sampling technique. Then, the data were collected through test technique, documentation, and observation. The data is in the analysis using simple linear regression test to get r_{hitung} 0,888 with $n = 26$ for $\alpha = 0,05$ to get r_{tabel} 0,374, so that $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,888 > 0,374$.

Keywords: learning outcomes, *mind mapping*, learning models.

PENDAHULUAN

Pembangunan sebuah negara memerlukan adanya suatu pelatihan. Sesuai undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pelatihan adalah pekerjaan yang diselenggarakan guna menciptakan suasana belajar dan pengembangan pengalaman sedemikian rupa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan secara efektif untuk memiliki kekuatan, kelemahan, karakter, wawasan, rasa hormat untuk kepribadian dan kemampuan tanpa orang lain, daerah, negara dan negara.

Pendidikan sudah menjadi salah satu kebutuhan yang penting untuk keberlangsungan hidup manusia. Menurut

Hidayatullah (2016:1) menyatakan bahwa untuk dapat mengatasi berbagai masalah yang akan dihadapi di kehidupan masa depan, harus dilakukan pengembangan potensi diri sejak dini yang dapat diperoleh lewat pendidikan.

Dalam rangka meningkatkan Sifat persekolahan esensial dan penunjang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah melakukan penyempurnaan rencana pendidikan, dan saat ini program pendidikan yang digunakan adalah rencana pendidikan 2013. Untuk situasi ini, guru berperan signifikan dalam bekerja dengan peningkatan siswa. Guru harus membuat siswa menggunakan otak kanan dan otak kiri dengan baik. Menurut Windura (2013: 19) menyatakan bahwa kemampuan otak

kiri dalam menangani data berupa kata, angka, alasan, susunan, garis, catatan, dan perkiraan yang bersifat kekinian. Sedangkan kemampuan otak besar yang tepat dalam penanganan gambar, ketukan, variasi, aspek, pikiran kreatif dan jarak jauh. Selanjutnya, guru perlu memanfaatkan model pembelajaran imajinatif dalam pengalaman yang berkembang, tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pendidik juga harus memahami karakteristik siswa, dan memahami apa yang mahasiswa butuhkan. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika target pembelajaran telah tercapai, siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Mengingat dampak dari ujian yang dipimpin di kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya, bahwa ada beberapa masalah dengan siswa dalam pengalaman yang berkembang. Perolehan hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini sebab beberapa dari mereka mengalami kesulitan untuk paham pada materi yang gurunya sajikan. Berikutnya adalah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya :

Tabel 1. Persentase Hasil Evaluasi Tematik Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya

Nilai	Ket.	VI A	%	VI B	%
≥70	Tuntas	12	46,15%	15	57,30%
<70	Tidak Tuntas	14	53,85%	11	42,30%
jumlah		26	100%	26	100%

Tabel tersebut, menampilkan nilai dari kebanyakan siswa yang belum mencapai KKM. Kelas VI A ada sekitar 53,85% siswa yang belum mengikuti KKM, sementara di kelas VI B ada 42,30% siswa yang belum mengikuti KKM.

Demikian pula guru belum melaksanakan model pembelajaran kreatif dan masih memanfaatkan model

pembelajaran reguler dengan strategi bicara, sehingga siswa kurang dinamis dalam pengalaman yang berkembang.

Model pembelajaran *mind mapping* dapat menjadi dapat menjadi solusi yang tepat untuk persoalan tersebut. Menurut Fathurrohman (2020:206) model pembelajaran *mind mapping* adalah penyajian data dihubungkan dengan titik fokus, seperti kata kunci, gambar (images), dan ragam sehingga data dapat dipelajari dan diingat kembali dengan cepat dan mahir. Terlebih lagi, sesuai Windura (2013:12) perencanaan pikiran adalah kerangka belajar dan berpikir yang merampingkan elemen otak kiri dan pikiran kanan.

Fatimah (2013: 1) mengutarakan mengenai pemanfaatan model pembelajaran brain planning dalam pengalaman pendidikan dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Tak hanya itu, Astawa (2019:94), Lestari (2021: 130) dan

Syam (2015:184) memaparkan bahwa hasil dari belajar siswa dapat dikembangkan melalui pemanfaatan model pembelajaran *psyche planning*.

Mengingat gambaran dasar permasalahan tersebut, para ilmuwan perlu memimpin penelitian yang sepenuhnya bertujuan untuk membedah dampak penggunaan model pembelajaran *psyche planning* bagi hasil dari proses belajar topikal siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis yang dipakai pada penelitian ini, yakni *quasy eksperimen design* dengan pendekatan kuantitatif. Desain desain penelitiannya yakni *non-equivalent control design*. Kelas yang dipakai pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran *mind mapping* serta kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

SD Negeri 3 Rajabasa Jaya Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung dijadikan tempat dalam melaksanakan penelitian ini. Kerangka waktu eksplorasi selesai pada tahun pembelajaran 2021/2022.

Populasi dan Sampel

Seluruh siswa kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya yang terdiri dari kelas VI An dan VI B dipilih sebagai populasi pada penelitian ini. Setiap kelas memiliki 26 siswa, sehingga jumlah seluruhnya 52 siswa. Jenis tes yang digunakan dalam ulasan ini adalah contoh basah. Mengingat prosedur ini, jumlah tes dalam tinjauan ini adalah 26 siswa kelas VI A dan 26 peserta didik kelas VI B, sehingga keseluruhan sampel yang dipakai yakni 52 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pemilahan informasi dalam review ini adalah: persepsi, tes, dan dokumentasi. Persepsi dibuat ketika analisis menyelesaikan penelitian di SD Negeri 3 Rajabasa Jaya. Prosedur dokumentasi digunakan untuk menentukan nilai siswa hasil belajar dan mendapatkan gambar atau foto selama latihan penelitian.

Prosedur tes digunakan sebagai bagian dari hasil belajar siswa kelas VI dalam ruang mental. Kerangka inkuiri tes dalam review ini menggunakan topik 6 (Menuju Masyarakat Sejahtera), mata pelajaran 3 (Masyarakat Sejahtera, Negara Kuat), yang di dalamnya terdapat tiga jenis mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, SBdP, dan IPA..

Jenis jamak (banyak keputusan) dipakai dengan menambahkan hingga 25 pertanyaan. Skor 1 akan diberikan pada jawaban benar sementara skor 0 akan diberikan pada jawaban off-base. Siswa diberi dua kali tes, khususnya tes sebelum pengalaman pendidikan terjadi (pretest) dan tes menjelang akhir pembelajaran (pasca tes).

Instrumen pendahuluan diuji coba pada kelas VI SD Tri Sukses Calling, Natar. Hasil tes legitimasi diperkirakan berdasarkan koneksi *product moment pearson*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan KR-20 dan memperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,853 > 0,374$.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan teknik kuantitatif, lewat tiga prasyarat analisis yakni, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini berupa uji *lilliefors* yang kriteria pengujiannya yaitu ketika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, namun apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-F dengan kriteria pengujian apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen, namun apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen. Sedangkan rumus uji regresi linear sederhana dipakai dalam menguji hipotesis. Adapaun hipotesis penelitian ini, yakni adanya pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Eksplorasi ini dipimpin di SD Negeri 3 Rajabasa Jaya kelas VI. Informasi yang diambil sebagai hasil belajar mental siswa pada topik 6 (Menuju Masyarakat Sejahtera), mata pelajaran 3 (Masyarakat Sejahtera, Negara Kuat), pembelajaran 3. Eksplorasi ini diarahkan pada April 2022 untuk 2 pertemuan di setiap kelas uji coba dan kelas kontrol.

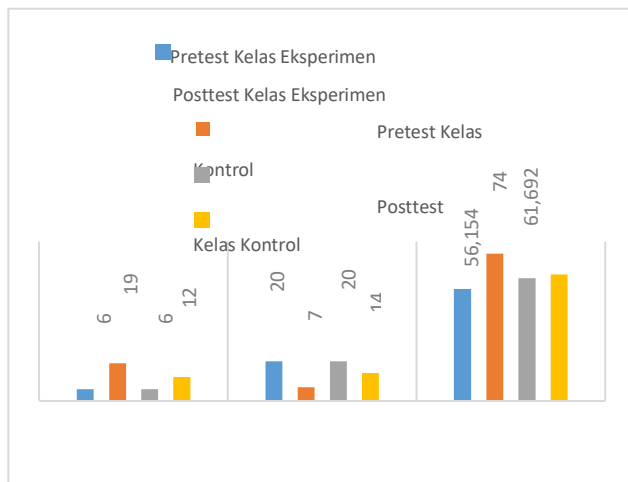
Pada pengalaman pendidikan, kelas eksplorasi diberikan aplikasi sebagai model pembelajaran brain planning, sedangkan untuk kelas kontrol tidak diterapkan model pembelajaran *mind mapping*. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan posttest dilakukan menjelang akhir pengalaman pendidikan pada pertemuan berikutnya. Berikut hasil yang didapatkan dari kelas uji coba dan kelas kontrol.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	KE				KK			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	F	%	F	%	F	%	F	%
≥70 (Tuntas)	6	23	19	73	6	23	12	46
<70 (Belum Tuntas)	20	77	7	27	20	77	24	54
Jumlah	26	100	26	100	26	100	26	100
Σ	56,154		74		61,692		63,385	

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Mengingat konsekuensi dari eksplorasi di atas, sangat baik dapat digambarkan pada histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Gambar di atas menampilkan peningkatan nilai yang terjadi pada kedua kelas tersebut. Ini tampak dari persentase kelas eksperimen yang tuntas pada nilai *pretest* yaitu sebesar 23% dengan nilai rata-rata 56,154 dan nilai *posttest* sebesar 73% dengan rata-rata nilai 74, sedangkan persentase hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang tuntas pada nilai *pretest* yaitu sebesar 23% dengan rata-rata nilai

Uji Syarat Analisis Data

Data yang diperoleh dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yakni:

Tabel 3. Hasil Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Data	<i>Lhitung</i>	<i>Ltabel</i>	Keputusan
<i>Pretest</i>	0,1086	0,1738	Distribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,1255	0,1738	Distribusi Normal

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Tabel tersebut menampilkan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang berdistribusi normal karena nilai *Ltabel* < *Lhitung*. Pada data *pretest* yaitu 0,1086 < 0,1738 dan data *posttest* 0,1255 < 0,1738.

61,692 dan nilai *posttest* sebanyak 46% dengan nilai rata-rata 63,385.

Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, yakni:

Tabel 4. Hasil Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

Data	<i>Lhitung</i>	<i>Ltabel</i>	Keputusan
<i>Pretest</i>	0,1314	0,1738	Distribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,1236	0,1738	Distribusi Normal

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai *Lhitung* < *Ltabel*. Pada data *pretest* yaitu 0,1314 < 0,1738 dan data *posttest* 0,1236 < 0,1738.

Hasil uji homogenitas memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Ket.	Pretest		Posttest	
	KE	KK	KE	KK
Varians	227,18	144,94	141,12	268,41
F_{hitung}	1,57		1,90	
F_{tabel}	1,96		1,96	
Kriteria	$F_{hitung} < F_{tabel} = \text{homogeny}$			
Keputusan	Homogen		Homogen	

Sumber: Hasil Penelitian 2022

Kelas eksperimen memiliki data *pretest* dan *posttest* yang sifatnya homogen ini artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$, hal ini dapat dilihat pada table di atas. Pada kelas eksperimen, menunjukkan data *pretest* yakni F_{hitung} sebesar 1,57 kelas kontrol sebesar 144,94, sementara data *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 141,12 dan kelas kontrol sebesar 268,41. Kemudian, pada kelas eksperimen dan kelas control dilakukan uji normal gain (N-Gain) dengan perolehan data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normal Gain (N-Gain) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata	
	KE	KK	KE	KK
N-Gain > 70 (tinggi)	-	-	42,872	7,1
$30 \leq$ N-Gain \leq (sedang)	24	1		
N-Gain < 30 (rendah)	2	25		

Sumber: Hasil Penelitian 2022

Dilihat dari tabel di atas, terdapat 24 siswa yang mendapatkan urutan sedang dan 2 siswa mendapatkan pengelompokan rendah pada kelas eksplorasi dengan nilai normal sebesar 42,872. Sementara di kelas kontrol ada 1 siswa yang mendapat pengelompokan sedang dan 25 siswa yang mendapat urutan rendah dengan normal 7,1. Mengingat perkiraan ini, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran topikal telah memadai.

Selain itu, besar ukuran pengaruh dari model pembelajaran *mind mapping* dapat dianalisis menggunakan ukuran efek atau *effect size*. Berikut adalah tabel data perhitungan ukuran efek atau *effect size* yaitu :

Tabel 7. Hasil Perhitungan *Effect Size*

$\bar{x} (GN)_{eksperimen}$	$\bar{x} (GN)_{kontrol}$	S_{gab}	<i>Effect Size</i>
42,872	7,1	2259,2	42,869
Interpretasi <i>Effect Size</i>			Efek Besar

Sumber: Hasil Penelitian 2022

Dari table di atas, dapat dikemukakan bahwa efek dari model pembelajaran *mind mapping* sangat besar bagi hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya.

Uji Hipotesis

Rumus regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hiptesis, yang bertujuan guna memperoleh data mengenai pengaruh dari model pembelajaran *mind mapping* bagi hasil belajar tematik peserta didik.

Dari perhitngan yang telah dilakukan dengan memakai rumus uji regresi linear sederhana diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,888 > 0,374$ yang berarti H_a , artinya pada model pembelajaran *mind mapping* ada pengaruh yang diberikan untuk hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jay

PEMBAHASAN

Mengingat efek samping dari ujian yang dipimpin di kelas eksplorasi dan kelas kontrol, disadari bahwa ada kontras pada hasil belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan, siswa di kelas uji coba mendapat nilai pretest yang lebih rendah dari kelas kontrol.

Nilai topikal pretes pada kelas uji coba sebesar 56.154 sedangkan di kelas kontrol sebesar 61.692. Informasi berharga itu kemudian dicoba untuk biasa menggunakan resep Liliefors. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka hasil uji keteraturan pretest pada kelas eksploratori memperoleh informasi sebesar $0,1086 < 0,1738$ dan posttest setelah pengungkapan

perlakuan memperoleh informasi sebesar $0,1255 < 0,1738$. Sedangkan konsekuensi pretest ordinarness test pada kelas kontrol diperoleh informasi $0,1314 < 0,1738$ dan informasi posttest diperoleh $0,1236 < 1738$.

Kemudian dalam perhitungan uji homogenitas pretest dengan persamaan uji-F. Pada kelas uji informasi pretest diperoleh informasi $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,57 < 1,96$, sedangkan informasi posttest diperoleh pada kelas kontrol $1,9 < 1,96$. Mengingat efek samping dari perhitungan di atas, ini menunjukkan bahwa kedua kelas biasanya tersebar dan memiliki perubahan yang homogen.

Selain itu, para ilmuwan memimpin tes penambahan biasa (N-Gain) dan tes ukuran dampak di dua kelas. Hasil uji tambahan tipikal pada kelas uji normal sebesar 42,872 pada kelas sedang, sementara, untuk kelas kontrol memiliki nilai normal sejumlah 7,1 pada klasifikasi rendah. Mengenai hasil ukuran dampak, informasi yang didapat adalah 42.869 dengan klasifikasi dampak yang sangat besar.

Menguji spekulasi dalam ulasan ini, ahli menggunakan resep kekambuhan lurus dasar. Dari hasil pengujian spekulasi dengan menggunakan pengujian spekulasi langsung diperoleh r_{hitung} 0,888 dengan $n = 26$ untuk $= 0,05$ diperoleh r_{tabel} 0,374, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,888 > 0,374$. Berdasarkan perhitungan tersebut, ditemukan hasil belajar topikal siswa yang dipengaruhi oleh model pembelajaran psyche planning. Model pembelajaran mind mapping adalah kerangka belajar dan berpikir dengan memperkenalkan data secara sukses dan produktif sebagai semboyan, gambar (images), dan ragam yang dapat mencakup dua sisi pikiran. Sejalan dengan hal itu, Fathurrohman (2015:206) berasumsi mengenai perencanaan jiwa yang merupakan pengenalan data yang berhubungan dengan pokok bahasan, dalam semboyan, gambar (images), dan ragam sehingga data dapat dipelajari dan dikumpulkan kembali dengan sukses dan efektif

Dampak lanjutan dari tinjauan ini diperkuat dengan adanya ujian-ujian penting, yaitu eksplorasi spesifik yang

diarahkan oleh Astawa (2019: 94) yang merekomendasikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran perencanaan jiwa (kelas percobaan), diperoleh hasil rata-rata sebanyak 73,05 yang lebih besar dari nilai khas. Kemudian pada penerapan model pembelajaran tradisional (kelas kontrol) diperoleh rata-rata 60,63. Berdasarkan penegasan di atas, model pembelajaran psyche planning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Melihat gambaran di atas, cenderung dianggap bahwa spekulasi yang dikemukakan oleh para ilmuwan dalam tinjauan ini dapat diakui mengingat fakta bahwa $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,888 > 0,374$, sehingga dalam tinjauan ini terdapat dampak dari model pembelajaran brain planning pada hasil belajar topikal siswa kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya.

PENUTUP

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, ditemukan adanya perbedaan. Kelas kontrol mendapat nilai pretest yang lebih tinggi dari kelas eksperimen, sedangkan untuk posttest kelas eksperimen mendapat nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sesuai dengan hasil pengujian hipotesis, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang diberikan oleh model pembelajaran mind mapping pada hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Rajabasa Jaya

SARAN

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan mereka mampu meningkatkan motivasi dalam diri masing-masing agar tetap semangat dalam pembelajaran kapan pun dan di mana pun.

b. Bagi Pendidik

Model pembelajaran mind mapping diharapkan dapat diterapkan dalam proses belajar guna meningkatkan hasil belajar dan aktivitas para peserta didik. Selain itu, pendidik juga disarankan untuk

senantiasa mengapresiasi positif respon yang diberikan oleh peserta didik dan tak lupa untuk memberi motivasi pada peserta didik agar mereka bisa semakin rajin dalam belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Guna membantu pendidik dalam proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas belajar khususnya di sekolah dan bidang pendidikan, diharapkan kepala sekolah dapat menyarankan para tenaga pendidik untuk menerapkan model pembelajaran mind mapping.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi tambahan acuan untuk melakukan berbagai penelitian terkait model pembelajaran utamanya *mind mapping*.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol. 5, No. 3. 184-197.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.

Windura, Susanto. 2013. *1st Mind Map Untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.

REFERENCES

- Astawa, D. N. W. (2019). *Influence Of Mind Mapping Method Implementation On Learning Results Social Science Is Required From Students Interest. International research journal of management, IT and social sciences, 6(3), 94-100.*
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran. ArRuzz Media, Yogyakarta*
- Fathurrohman, Muhammad. 2020. *Model-model Pembelajaran Inovatif. ArRuzz Media, Yogyakarta.*
- Fatimah, Feti. 2013. *Penggunaan Model Mind Mapping dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Kalam Cendekia. Vol. 1, No. 4. 1-7.*
- Hidayat, Fajar Makkah (2016). *Penerapan Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. JPGSD. Vol. 04, No. 02. 121-131.*
- Lestari, A. S., Nur, R., & Ruslan, D. (2021). *The Influence Of Mind Mapping Model And Motivationon The Learning Outcomes Of PPKn Class III Students Of SDN 05 Mesjid Lama, Batu Bara Regency 2020/2021. Sensei International Journal of Education and Linguistic, 1(1), 130-153.*
- Syam, Natriani. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata*

ANALISIS EFIKASI DIRI DAN SIKAP SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA XI SMAN 8 KOTA JAMBI

Elza Triani¹, Juita², Maison³ dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi

² SMAN 8 Kota Jambi

* E-mail: elzatriani01@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu guna mendapatkan data yang menggambarkan mengenai efikasi diri dan sikap siswa pada pembelajaran fisika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif tipe deskriptif. Penelitian dilakukan di SMAN 8 Kota Jambi dengan sampel penelitian siswa kelas IX IPA serta guru pengampu mata pelajaran fisika dengan teknik pengambilan sample yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data berupa wawancara. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Diperoleh hasil penelitian bahwa efikasi diri siswa dikelas XI IPA SMAN 8 Kota Jambi perlu ditingkatkan dan sikap siswa dalam belajar fisika perlu dipandu secara berkelanjutan serta efikasi diri yang tinggi dapat memberikan dampak positif terhadap sikap siswa pada pembelajaran fisika. Kesimpulannya efikasi diri yang baik dapat memberikan dampak yang baik pula pada sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran fisika. Sikap yang baik atau itu berupa mampu mengimplikasikan sikap sosial pada pembelajaran fisika, memiliki kesenangan belajar fisika dan ketertarikan memperbanyak waktu untuk belajar fisika.

Kata kunci: Efikasi diri, Sikap, Pembelajaran, Fisika

Abstract

The purpose of this research is to obtain data that describes the self-efficacy and attitudes of students in learning physics. This research uses descriptive type qualitative research method. The research was conducted at SMAN 8 Jambi City with research samples of class IX science students and teachers of physics subjects with a sampling technique that is purposive sampling. Data collection techniques in the form of interviews. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model. The results showed that the self-efficacy of students in class XI IPA SMAN 8 Jambi City needs to be improved and student attitudes in learning physics need to be guided on an ongoing basis and high self-efficacy can have a positive impact on student attitudes in learning physics. In conclusion, good self-efficacy can have a good impact on students' attitudes in participating in physics learning. A good attitude or that is in the form of being able to implicate social attitudes in learning physics, having fun learning physics and being interested in increasing time to learn physics.

Keywords: Self efficacy, Attitude, Learning, Physics.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas setiap individu manusia. Negara Indonesia menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Aulia et al., 2019). Pendidikan menjadi suatu proses belajar yang nyata untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif serta pengendalian diri (Putra & Hidayusa, 2019). Sehingga pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan (Winarni et al., 2022). Pendidikan sekolah merupakan wadah bagi siswa untuk mencari ilmu dan

bagi guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswa (Tafonao, 2018). Dimana pendidikan disekolah terbagi menjadi beberapa jenjang yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas.

Di sekolah menengah atas siswa mempelajari beberapa mata pelajaran yang penting salah satunya yaitu pelajaran fisika yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fisika akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk mengembangkan kemampuan nalarnya dalam melakukan eksperimen (Nasution, 2018). Belajar fisika tidak terlepas dari penguasaan konsep dan pengaplikasiannya

untuk memecahkan masalah fisika dan bekerja secara ilmiah. Proses belajar fisika yang dilaksanakan oleh siswa sebagai subjek pembelajar tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal siswa maupun faktor dari lingkungan (Sari & Sunarno, 2018). Dimana faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu yang berasal dari dalam diri siswa sendiri.

Faktor internal tersebut diantaranya adalah efikasi diri (self-efficacy) siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran fisika. Self-efficacy adalah salah satu kemampuan yang dimiliki setiap individu secara naluriah dan juga dapat membantu seseorang untuk berkomunikasi dengan lingkungannya (Meidayanti et al., 2019). Keyakinan diri akan berdampak pada beberapa bagian dari kognisi dan sikap seseorang, sehingga perilaku suatu manusia akan berbeda dengan manusia yang lain (Basito et al., 2018). Self-efficacy diperlukan sebab dapat berpengaruh terhadap kognisi dan perilaku seseorang misalnya memilih perilaku mana yang akan dilakukan atau dihindari, keyakinan atau kepercayaan terhadap kemampuannya (Kaharuddin et al., 2020). Dimana aspek-aspek efikasi diri terdiri dari 1) magnitude, yaitu aspek yang berkaitan dengan kesulitan tugas; 2) generality, yaitu aspek yang berhubungan dengan luas bidang tugas dan 3) strength, yaitu aspek yang berhubungan dengan tingkat kekuatan atau kemantapan seseorang terhadap keyakinannya (Sulistiawan & Nurussaniah, 2019). Dan dengan tingginya efikasi diri yang dimiliki siswa dapat menimbulkan dampak positif pada proses pembelajaran salah satunya pada sikap ilmiah peserta didik.

Sikap ilmiah peserta didik tentunya di tumbuh dan kembangkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung terutama pembelajaran sains. Sikap adalah pikiran dan perasaan seseorang untuk mengenali beberapa aspek lingkungan yang sulit mereka ubah (Putra & Hidayusa, 2019). Sikap siswa terhadap fisika yang akan didiskusikan pada fokus penelitian ini berhubungan dengan beberapa indikator diantaranya indikator implikasi sosial terhadap fisika, adopsi dari sikap ilmiah, kesenangan belajar fisika dan ketertarikan

memperbanyak waktu untuk belajar fisika (Astalini et al., 2018). Dengan mengadopsi sikap ilmiah dalam pembelajaran, siswa akan memiliki sikap positif dalam belajar (Perdana et al., 2019). Sehingga dalam kegiatan pembelajaran sikap positif harus dimiliki siswa yang nantinya akan berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan pemaparan dan pemahaman akan pentingnya sikap dan efikasi diri dimiliki oleh setiap peserta didik maka hal ini perlu diperhatikan tenaga pendidik dalam mengampu dan mengajar dikelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini Guna untuk mendapatkan data yang menggambarkan mengenai efikasi diri dan sikap siswa pada pembelajaran fisika dikelas XI. Sehingga, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengambil langkah lebih lanjut oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif tipe deskriptif. Penelitian kualitatif tipe deskriptif adalah pengumpulan data menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan peneliti sebagai instrumen kunci dimana data disajikan dalam bentuk tulisan naratif berisi kutipan-kutipan yang mendukung data (fakta) dilapangan (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian ini dilakukan pada maret 2022 dengan sasaran penelitian yaitu siswa kelas XI IPA di SMAN 8 Kota Jambi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara. Dengan instrumen penelitian berupa wawancara kepada siswa kelas XI IPA dan guru pengampu mata pelajaran fisika di SMAN 8 Kota Jambi. Adapun efikasi diri siswa pada pembelajaran fisika yaitu kepercayaan diri atas kemampuan yang dimiliki siswa dan sikap siswa pada pembelajaran fisika yaitu diantaranya

indikator implikasi sosial terhadap fisika, adopsi dari sikap ilmiah, kesenangan belajar fisika dan ketertarikan memperbanyak waktu untuk belajar fisika. Teknik analisis data menggunakan model miles dan huberman yang dilakukan secara menerus sampai tuntas yang dimulai dengan mereduksi data lanjut penyajian data dan menarik kesimpulan. Proedur penelitian ini diawali dengan mengajukan surat permohonan observasi dan pengambilan data setelah memperoleh izin dilanjutkan dengan melakukan observasi yaitu wawancara terhadap siswa yang belajar pelajaran fisika dan guru pengampu mata pelajaran fisika dari sample yang telah dipilih, dilanjutkan dengan mereduksi dan penyajian data serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara bersama guru dan siswa mengenai efikasi diri dan sikap siswa pada pembelajaran fisika. Adapun hasil wawancara bersama siswa kelas XI IPA di SMAN 8 Kota Jambi mengenai efikasi diri dan sikap belajar fisika disajikan pada tabel berikut: Data hasil Wawancara berdasarkan Indikator

1. Indikator Efektifitas Diri

- a. Bagaimana efikasi diri (keyakinan/kepercayaan diri) anda saat mengikuti pembelajaran fisika saat?
 - S1 "Saat pembelajaran fisika berlangsung saya memiliki kepercayaan diri yang cukup rendah karena saya kurang berminat pada pelajaran fisika, dan saya sering ragu dalam menjawab pertanyaan saat diskusi"
 - S2 "Saya merasa tertantang saat mengikuti pembelajaran fisika karena banyak yang menganggap pembelajaran fisika itu sulit sehingga dengan cara mengajar guru yang cepat tanggap dalam merespon saya menjadi percaya diri dan mencoba untuk aktif"
 - S3 "Dikarenakan saya berada

diantara teman-teman saya yang kurang aktif dan kurang menyukai pembelajaran fisika maka saya kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat atau pemikiran saya saat dikelas, kalau ditunjuk guru barulah saya sampaikan"

b. Faktor apa yang mempengaruhi efikasi diri anda saat pembelajaran fisika berlangsung?

- S1 " yang pastinya ketertarikan dalam diri saya untuk mengikuti pembelajaran"
- S2 " yaitu dari dalam diri saya, keadaan kelas, lingkungan/ teman belajar saya, dan cara guru mengajar, serta cepat tanggap guru dalam merespon kami"
- S3 "keinginan saya mengikuti pembelajaran & teman belajar saya"

2. Indikator Sikap

a. Bagaimana sikap anda saat mengikuti pembelajaran fisika?

- S1 "Sikap saya biasa-biasa saja, dan cenderung pasif"
- S2 "Sikap saya cenderung tertarik mengikuti pembelajaran fisika jika materinya saya mudah memahaminya kemudian cara guru mengajar baik menyenangkan"
- S3 "sikap saya mengikuti pembelajaran fisika cenderung untuk belajar mandiri, dan meminta pembenaran atau koreksi dari guru jika kurang paham"

b. Apakah anda bisa menerapkan implikasi sosial dari fisika?

- S1 " implikasi sosial yang saya terapkan dari belajar fisika yaitu dengan bekerja sama pada saat kerja kelompok"
- S2 "Implikasi sosial yang saya terapkan pada pembelajaran fisika yaitu saat praktikum dan kerja kelompok adalah berkomunikasi dengan baik, kerja sama , dan menghargai kawan-kawan yang

- lainnya”
- S3 “Cenderung menghargai pendapat saja”
- c. Apakah anda memiliki kesenangan belajar fisika dan ketertarikan memperbanyak waktu untuk belajar fisika?
- S1 “Saya kurang yakin dengan kemampuan saya pada pelajaran fisika sehingga waktu untuk memperbanyak belajar fisika saya hanya saat mengerjakan PR saja”
 - S2 “Saya tertarik belajar fisika dan saya akan mempelajari materi yang belum saya mengerti secara mandiri seperti belajar di perpustakaan dan menanyakan kembali ke guru saat kembali belajar”
 - S3 “Saya kurang tertarik dan tidak berminat memperbanyak waktu belajar fisika.”

Selanjutnya hasil wawancara bersama guru terhadap efikasi diri siswa dan sikap belajar fisika siswa kelas XI IPA di SMAN 8 Kota Jambi yang disajikan pada tabel berikut:

1. Indikator Efikasi diri

- a. Bagaimana efikasi diri (keyakinan/kepercayaan diri) siswa saat mengikuti pembelajaran fisika saat anda mengajar?
- Efikasi diri siswa kelas 11 IPA saat saya mengajar itu tergantung dari stimulus yang saya berikan atau guru berikan, dan dengan stimulasi yang baik dan respon yang cepat serta baik dari saya / guru maka kepercayaan diri siswa akan meningkat namun tentunya masih ada siswa yang tidak memiliki efikasi diri yang baik/tinggi dimana siswa menunggu ancaman seperti pengurangan nilai dan menunggu di tunjuk oleh saya baru berani untuk menyampaikan pemikirannya
- b. Faktor apa yang mempengaruhi efikasi diri siswa saat pembelajaran fisika berlangsung?

- Efikasi diri siswa pada pembelajaran fisika di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa, faktor internal tersebut yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan untuk faktor eksternal efikasi diri siswa yaitu dari stimulus yang diberikan oleh guru, respon dan tanggapan yang baik dan cepat dari guru serta model pembelajaran yang tidak monoton. Dimana guru memberikan contoh-contoh yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa yang tentunya masuk akal atau nalarnya siswa.

2. Indikator Sikap

- a. Bagaimana sikap siswa saat mengikuti pembelajaran fisika?
- Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran fisika cenderung aktif saat materi yang disampaikan atau dipelajari menarik dan berkaitan langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa contohnya pada materi getaran dan gelombang
- b. Apakah siswa mampu untuk mengimplikasikan sikap sosial dari fisika?
- Tentunya siswa telah mengetahui pengimplikasikan sikap sosial pada saat pembelajaran fisika namun beberapa siswa juga masih kurang mampu untuk mengimplikasikan sikap sosial dari fisika karena saat kerja kelompok masih ada atau kebanyakan kelompok yang hanya mengandalkan sebagian teman kelompoknya
- c. Apakah siswa memiliki kesenangan belajar fisika dan ketertarikan memperbanyak waktu untuk belajar fisika?
- Ya, seperti yang kita lihat dan ketahui bahwasanya mata pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, dan untuk kesenangan siswa

- dalam belajar fisika itu kembali lagi pada internal siswa dan stimulus yang diberikan oleh guru saat mengajar bagaimana cara mengajar guru dan lingkungan sehingga hanya beberapa siswa yang tertarik untuk memperbanyak waktu belajar fisika.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara siswa dikelas XI IPA dan guru pengampu mata pelajaran fisika di SMAN 8 Kota Jambi yang telah disajikan pada tabel dapat diketahui bahwasannya inisiatif siswa dalam menjawab pertanyaan atau bertanya selama proses pembelajaran sukar ditemukan, hanya beberapa kelas tertentu saja yang siswanya aktif. Hal tersebut dipengaruhi oleh keyakinan atau kepercayaan diri yang dimiliki oleh siswa yang rendah. Efikasi diri peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal faktor yang muncul dari dalam diri individu dan faktor eksternal faktor yang muncul dari luar diri individu (Mukti & Tentama, 2019). Seperti yang disampaikan oleh guru yang mengajar bahwa efikasi diri siswa dipengaruhi dari stimulus yang diberikan oleh guru, kemudian cepat tanggap guru dalam merespon siswa dengan baik, dan dapat memberikan suasana belajar yang tidak monoton.

Sebagaimana diungkapkan oleh Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) yakni dengan adanya kuis membuat peserta didik mampu mengetahui tingkat pemahamannya sendiri, dan interaktivitas dari kuis yang disajikan menjadikan peserta didik lebih focus. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran fisika di Indonesia adalah penguasaan mata pelajaran fisika yang masih kurang, rendahnya penguasaan fisika oleh peserta didik Indonesia tercermin dalam rendahnya prestasi belajar fisika para peserta didik Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya dari guru untuk mampu meningkatkan kualitas dan semangat belajar fisika sehingga prestasi belajar pun meningkat. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi interaktif, menarik, serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik (Rudi, 2020).

Dari wawancara bersama guru juga diketahui bahwasannya siswa juga membutuhkan panduan dan verifikasi serta pengawasan dalam menerapkan ilmu fisika seperti saat melakukan percobaan ataupun tugas mandiri.

Dalam menerapkan sikap sosial saat belajar fisika siswa diarahkan untuk berkerja sama, berkomunikasi dengan baik sesama teman belajar dan kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas kelompok. Dimana tidak hanya mengandalkan sebagian anggota kelompoknya. Namun berdasarkan hasil wawancara bersama guru bahwa beberapa siswa kurang mampu untuk mengimplikasikan sikap sosial dari fisika karena saat kerja kelompok masih ada atau kebanyakan kelompok yang hanya mengandalkan sebagian teman kelompoknya Pembelajaran fisika merupakan pelajaran yang sulit anggapan dari beberapa siswa, sehingga untuk kesenangan siswa dalam belajar fisika itu kembali lagi pada internal siswa dan stimulus yang diberikan oleh guru saat mengajar bagaimana cara mengajar guru dan lingkungan sehingga hanya beberapa siswa yang tertarik untuk memperbanyak waktu belajar fisika.

Dari hasil wawancara siswa bahwa benar siswa membutuhkan suasana kelas yang tidak monoton, kemudian respon yang baik dari guru serta cepat tanggapnya guru agar dapat meningkatkan efikasi dirinya. Lanjutnya efikasi diri siswa yang masih rendah seperti ketidakpercayaan dirinya atas kemampuan yang dimilikinya membuat sikap positif dalam belajar fisika juga rendah. Selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa efikasi diri mempunyai pengaruh langsung positif terhadap sikap ilmiah siswa (Muthmainna, 2020). Maka efikasi diri siswa sangat penting untuk ditumbuhkan dalam diri siswa agar siswa mampu menyampaikan pendapat mereka dan memberikan respon berupa sikap yang positif dalam mengikuti pembelajaran fisika. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang meneliti mengenai efikasi diri siswa.

Penelitian sebelumnya diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran fisika berpengaruh

terhadap efikasi diri siswa (Ratu et al., 2021). Penelitian berikutnya yang sejalan dengan penelitian ini yaitu mengenai efikasi diri siswa dan sikap ilmiah siswa pada pembelajaran fisika. Dimana diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan efikasi diri terhadap sikap ilmiah siswa SMA (Adinugraha, 2017). Bedanya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya berada pada lokasi dan sample penelitian serta waktu penelitian. Maka efikasi diri siswa yang tinggi akan memberikan dampak yang positif pada sikap belajar fisika siswa. Sehingga peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti mengenai sikap dan efikasi diri lebih dalam dan rinci lagi pada jenjang yang berbeda.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu efikasi diri penting untuk dimiliki setiap siswa. Efikasi diri siswa perlu untuk ditingkatkan, melalui stimulus yang diberikan guru atau cara mengajar guru serta lingkungan yang mendukung. Efikasi diri yang baik dapat memberikan dampak sikap yang positif kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran fisika dengan baik. Sikap yang positif itu berupa mampu mengimplikasikan sikap sosial pada pembelajaran fisika, memiliki kesenangan belajar fisika dan ketertarikan memperbanyak waktu untuk belajar fisika.

REFERENCES

- Adinugraha, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Efikasi Diri Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SMA Peminatan MIPA. *Jurnal Pro-Life*, 4(3), 441–455.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Sumaryanti, S. (2018). Sikap Siswa Terhadap Pelajaran Fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*. <https://doi.org/10.26737/jipf.v3i2.694>
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>
- Basito, M. D., Arthur, R., & Daryati, D. (2018). Hubungan Efikasi Diri Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK Program Keahlian Teknik Bangunan Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal PenSil*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.1.3>
- Kaharuddin, Ali, M. S., & Muhammad, A. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik SMA Negeri 3 Wajo. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*, 3, 103–111. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18773>
- Meidayanti, P. M., Parno, P., & Hidayat, A. (2019). Analisis Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran Sains Berdasarkan Kuesioner yang Dikembangkan Lin dan Tsai. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(5), 556. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12381>
- Mukti, B., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi efikasi diri akademik. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 0(0), 341–347. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snmpuad/article/view/3442>
- Muthmainna, A. (2020). Pengaruh Lokus Pengendalian, Efikasi Diri Dan Sikap Ilmiah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Dahzain Nur: Jurnal Pendidikan, Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 27–38.
- Nasution, S., W., R. (2018). Penerapan Model Inkuiri terbimbing (guided inquiry) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran fisika. *Jurnal Education and Development*, 3 (2), 1-1.
- Perdana, R., Subiyantoro, C., & Anggraini, L. (2019). Sikap dan Motivasi pada Mata Pelajaran Fisika. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 5(2), 178. <https://doi.org/10.32699/spektra.v5i2.102>
- Putra, D. S., & Hidayusa, W. O. (2019). Analisis Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMA Ferdy Ferry Putra Kota Jambi. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(3), 299–311.
- Ratu, T., Sari, N., Aziz, W., Mukti, H., & Erfan, M. (2021). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Efikasi Diri dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 6(1), 1–10. <http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal%0AEfektivitas>
- Sari, N., & Sunarno, W. (2018). Sekolah Menengah Atas the Analysis of Students Learning Motivation on Physics Learn- Ing in Senior Secondary School. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 17–32.

ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN FISIKA DALAM MENINGKATKAN INOVASI PENDIDIKAN DI ERA 4.0

Sri Aini Septia^{1*}, Maison², Dwi Agus Kurniawan³, Agustian⁴

^{1,2,3}Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jambi

⁴SMAN 2 Tanjung Jabung Barat

* E-mail: sriainiseptia1@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk siswa bisa menguasai konsep fisika dan memahami rumus – rumus fisika dengan mudah dan praktis, dengan memanfaatkan gadget atau laptop. Metode penelitian adalah penyebaran wawancara dan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat dengan jumlah sampel 52 orang. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur kesulitan siswa. Materi yang dibahas adalah materi Gerak Lurus. Pada analisis materi dilakukan kepada siswa, dengan penyebaran angket dan di dapat hasil siswa yang mengalami kesulitan pada materi fisika khususnya materi gerak lurus 59,6% dan yang tidak mengalami kesulitan 40,4%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis maka bisa disimpulkan menjadi berikut: Dengan strategi pembelajaran yang inovasi khususnya dalam utama bahasan gerak lurus bisa mengatasi kesulitan belajar siswa.

Kata kunci: Inovasi, Pendidikan, Strategi Pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research is for students to be able to master the concepts of physics and understand physics formulas easily and practically, by using a gadget or laptop. The research method is the distribution of interviews and questionnaires. The population of this study were students of class X MIPA SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat with a total sample of 52 people. This study uses a questionnaire to measure students' difficulties. The material discussed is Straight Motion material. In the analysis of the material carried out on students, with the distribution of the questionnaire and the results experienced by students who had difficulty in physics material, especially in straight motion material, 59.6% and those who did not experience difficulties, 40.4%. Based on the research results obtained based on the analysis, it can be as follows: With innovative learning strategies, especially in the main language, straight motion to overcome students' learning difficulties.

Keywords: Innovation, Education, Learning Strategy

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 menciptakan lingkungan dan proses belajar untuk mengembangkan pendidikan secara aktif, potensi siswa dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti dan kecerdasan, dan moralitas. Usaha sadar dan sistematis untuk dilakukan. Bukan hanya mulia, tetapi keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, negara dan bangsa (U.S. Supardi, 2015). Pendidikan merupakan yang paling penting bagi semua negara untuk berkembang pesat (Megawanti, 2012). Pendidikan adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk

membantu siswa beradaptasi sebanyak mungkin dengan lingkungannya dan membuat perbedaan bagi dirinya sendiri (Siregar & Harahap, 2016). Dengan cara ini, dapat memotivasi siswa untuk belajar, terutama di SMA, untuk mempelajari materi fisika.

Dalam proses belajar, siswa harus berperan aktif, termasuk kegiatan penemuan. Guru yang pertama bertindak sebagai sumber belajar, menjadi fasilitator kegiatan pembelajaran dan membimbing siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. pembelajaran (Kanza et al., 2020). Pembelajaran fisika merupakan bagian menurut pelajaran ilmu alam (Armandita et al., 2017). Fisika

termasuk sains, adalah bentuk ilmu yang mempelajari fenomena alam dan benda (Azmanita & Festiyed, 2019). Pembelajaran fisika memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk menyerap, melestarikan dan menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari. Pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi siswa.

Strategi pembelajaran yang baik tentu strategi yang sanggup memfasilitasi & menaruh ruang pada siswa seluas-luasnya buat berbagi semua domain kompetensinya, mulai berdasarkan kognitif, afektif, psikomotori, *hardskill* & *soft skill* siswa (Lubis et al., 2020). Penggunaan strategi pembelajaran juga perlu untuk menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran (Asiah, 2017). Strategi pembelajaran sangat penting karena dapat mempercepat proses pembelajaran untuk hasil yang maksimal (Halim, 2012).

Dibutuhkan inovasi strategi pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi yang berkembang pesat di era 4.0 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2018). Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0 yang menggunakan teknologi digital (*networking*) dalam proses pembelajarannya (Surani, 2019). Di era milenial, kita sudah sangat dekat menggunakan produk berbasis teknologi. Dengan menggunakan gadget dan media sosial, dapat mengembangkan berbagai perangkat lunak untuk mengatasi masalah pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. (Setiawan et al., 2019).

Ciri-ciri inovasi pendidikan melekat pada inovasi pendidikan itu sendiri, sehingga begitu pendidik memahami sejumlah ciri inovasi pendidikan, inovasi tersebut dapat bekerja dan menghasilkan sesuatu yang positif dan lebih baik (Munib, 2016). Dalam inovasi pendidikan, ide-ide baru yang muncul dari desain ulang harus memecahkan masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan metode tradisional (Ananda, 2017:4). Dengan adanya suatu inovasi dalam dunia

pendidikan dapat memperbaharui semua sistem pendidikan yang dapat mendorong kemajuan pembangunan bangsa dan dapat menjawab semua persoalan dan menyelesaikan segala permasalahan dan tantangan yang kita hadapi saat ini dan di masa depan (Mawati, 2020:115).

Menurut Hasbullah (2008:194) dalam buku Ananda (2017:7) menjelaskan setidaknya ada empat faktor yang berperan penting dalam mempengaruhi kebutuhan inovasi pendidikan. Keempat faktor tersebut adalah visi pendidikan, faktor pertumbuhan penduduk, perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan pendidikan. Sampai saat ini, banyak upaya telah dilakukan di bidang pendidikan terhadap kegiatan pendidikan atau inovatif. Inovasi di bidang pendidikan seperti manajemen pendidikan, metode pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, implementasi kurikulum, dll. (Syafarudin, 2012:63). Inovasi biasanya muncul dari ketakutan pihak tertentu terhadap penyelenggaraan pendidikan. Misal kecemasan guru terhadap pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran. Ini dianggap kurang berhasil (Mawati, 2020:114).

Beberapa ditemukan penelitian yang relevan yang peneliti temukan tentang strategi pembelajaran dengan inovasi pendidikan yaitu dengan memanfaatkan gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Bakar & Kaddas (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan gadget, pengetahuan terhadap minat belajar, dan pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan *Ex Post Facto*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap siswa sangat baik karena siswa menggunakan gadget untuk mencari berita, sedangkan beberapa siswa yang menggunakan gadget untuk melacak waktu harus mendapat dukungan dan bimbingan agar siswa dapat memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya. Fifi Firmadani dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat yang tidak hanya merangsang minat belajar siswa, tetapi juga

meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Bagus Aditya Hutomo dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa media sosial merupakan sarana komunikasi yang ampuh digunakan oleh siswa dan seorang guru di era Revolusi Industri 4.0. Kehadiran media sosial tersedia untuk guru untuk belajar tanpa batasan ruang dan waktu. Seiring kemajuan teknologi, guru menantang pengembangan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gadget. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk mendukung produksi bahan ajar, dan gadget dapat digunakan untuk mendukung penerapan bahan ajar tersebut.

Jika ingin berdaya saing di era digital ini, Indonesia akan menjadi operator dan analis yang handal sebagai penggerak industri untuk secara instan meningkatkan keterampilan dan kemampuan sumber daya manusia melalui pendidikan untuk mencapai daya saing dan produktivitas yang tinggi. Hal ini tidak menutup kemungkinan Indonesia bertransformasi menjadi negara maju dalam revolusi industri (Syamsuar & Reflianto, 2018). Inovasi pembelajaran di era digital saat ini sangat penting bagi semua institusi, dan metode lama (tradisional) mulai sedikit banyak mulai ditinggalkan, namun seiring dengan adaptasi institusi, mereka tetap menggunakan metode lama dan melanjutkan dengan yang baru (Azis, 2019). Karena pendidikan merupakan cara untuk membentuk manusia yang siap menghadapi tantangan zaman, dan pendidikan yang dapat beradaptasi dengan perubahan zaman juga diperlukan, dan inovasi dalam pendidikan global sangat diperlukan. (Kadi & Awwaliyah, 2017).

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang cukup luas pada semua bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dalam artikel yang ditulis oleh Hendra Swardana mengutip pendapat pakar pendidikan Malik Fajar, peran lembaga pendidikan karena hakikat mengelola sekolah

dan perguruan tinggi adalah mengelola masa depan, bukan sekedar menjaga dan memelihara tradisi masyarakat, namun kita perlu menghadirkan pola pendidikan yang dapat menjawab tantangan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini agar siswakeselas X MIPA SMA Negeri 2 TanjungJabung Barat bisa memahami konsep fisika dan memahami rumus – rumus fisika dengan mudah dan praktis, dengan memanfaatkan gadget atau laptop. Sehingga siswa bisa belajar di berbagai tempat yang pastinya tempat tersebut nyaman, dengan begitu dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan giat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dimana semua data dikumpulkan berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat. Subjek pada penelitian ini merupakan murid kelas X MIPA SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat. Responden pada penelitian ini berjumlah 52 orang. Kuesioner dan wawancara digunakan sebagai alat penelitian. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui form yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditulis oleh seseorang untuk mendapatkan jawaban. Wawancara dilakukan oleh guru dan siswa yang mengajar mata pelajaran fisika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur pemahaman dan kesulitan siswa. Materi yang akan dibahas adalah materi Gerak Lurus. Pada analisis materi dilakukan kepada siswa, dengan penyebaran angket dan di dapat hasil seperti di bawah ini:

Tabel 2.1 Analisis Pemahaman Materi Fisika

Aspek	Responden	%Kesulitan
Paham	31	59,6
Tidak Paham	21	40,4

Tabel 2.2 Kesulitan Siswa Terhadap Materi Fisika

Aspek	Responden			%Kesulitan
	X MIPA 1	X MIP A 2	X MIP A 3	
Pemahaman konsep	8	6	5	26,9
Pemahaman materi	1	2	5	34,6
Pemahaman soal	5	10	10	38,5

PEMBAHASAN

Memiliki strategi pembelajaran sebelum memulai PBL dikelas sangat dibutuhkan. Akan tetapi, seperti yang peneliti alami saat observasi di SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat, siswa merasa bosan dan tidak tertarik pelajaran fisika. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru pengajar fisika di SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat mengatakan bahwa: "Siswa mudah bosan dalam belajar fisika dan juga memiliki waktu yang cukup singkat untuk mengajar akibatnya, nilai siswa akan berada di bawah KKM". Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa.

Siswa tersebut mengatakan bahwa: "Saya masih belum memahami tentang rumus – rumus fisika, sehingga saat saya mengerjakan soal mengalami kesulitan". Berdasarkan observasi, media pembelajaran yang beliau gunakan adalah PPT. Tetapi masih saja siswa tersebut belum bisa memahami konsep fisika dan memahami penggunaan rumus – rumus fisika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pendidikan dalam pembelajaran fisika yaitu perubahan media pembelajaran. Sehingga peneliti memanfaatkan inovasi pendidikan 4.0 menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan angket yang dilakukan oleh

siswa masih mengalami kesulitan tentang materi fisika khususnya materi Gerak Lurus. Dalam kesulitan yang sering ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung adalah tentang pemahaman soal terdapat 20 siswa yang belum paham tentang soal fisika. Sebanyak 44 siswa juga berharap adanya multimedia pembelajaran tentang fisika. Untuk memecahkan masalah tersebut guru dapat menggunakan inovasi pendidikan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan inovasi pendidikan dengan membuat sebuah media pembelajaranyang mana telah dilengkapi dengan materi, contoh soal, gambar ataupun animasi dan video. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam membuat bahan ajar yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Beberapa alat bantu belajar dapat digunakan, antara lain alat bantu audio, alat bantu visual, dan alat bantu audiovisual.

Di era revolusi industri 4.0, kebutuhan pendidikan tidak hanya menjadikan siswa menjadi pembelajar yang pasif, tetapi sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa memiliki kesempatan untuk menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan secara mandiri melalui teknologi yang berkembang saat ini. Saat ini mahasiswa harus dibekali dengan 4 kemampuan yaitu kreativitas, komunikasi, berpikir kritis dan kerjasama. Oleh karena itu, peran teknologi sangat penting dalam mendukung kapasitas tersebut. Kelebihan dengan memanfaatkan inovasi pendidikan terlebih dengan teknologi dengan penggunaan gadget adalah sangat efektif digunakan oleh guru untuk mendukung guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi pendidikan memiliki banyak keunggulan teknologi, tetapi tidak menutup kemungkinan kekurangan dan potensi kerugian dari teknologi. Contoh kelemahannya adalah penggunaan Internet sebagai sumber yang luas, belum tentu keandalannya. Sisi lainnya adalah berdampak pada kurangnya sosialisasi interaksi dengan orang lain.

Penggunaan juga membutuhkan jaringan yang maksimal. Namun siswa SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Barat sebagian tidak

memiliki gadget/handphone sehingga menjadi tantangan untuk guru, bagaimana memaksimalkan inovasi pendidikan tersebut. Penelitian tentang dengan memaksimalkan inovasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi sudah banyak dilakukan. Berdasarkan penelitian oleh Trise Nurul Ain melakukan penelitian dengan gunakan visualisasi video eksperimen aliran gravitasi materi Tekanan Hidrostatik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ini secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pada penelitian Muhammad Fathul Mubarrok dengan memanfaatkan inovasi pendidikan dengan menggunakan hasil Media simulasi Pembelajaran PheT untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol. Diharapkan media simulasi PhET dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep cahaya. Pada penelitian Nisa Nafa Hafi dengan mengembangkan buku saku fisika menggunakan teknologi augmented reality berbasis Android tentang pemanasan global, dinyatakan layak dan dapat sebagai bahan belajar karena dilihat dari validitas nilai pelaksanaan pembelajaran dengan evaluasi observer adalah 95,3% termasuk dalam kategori sangat baik, dan nilai kegiatan PD oleh observer adalah 100%, yang menjadikan media ini praktis.

Oleh karena itu guru perlu merubah penggunaan media pembelajaran tradisional menjadi modern dengan memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran dengan meningkatkan inovasi pendidikan di era 4.0. Pembelajaran berbasis teknologi siswa tidak hanya akan sekedar mendengarkan materi, deskripsi guru, akan tetapi siswa juga diharapkan dapat berkegiatan seperti mendemostrasikan, melakukan, mengamati dan lainnya. Sehingga inovasi pendidikan di era 4.0 dapat terwujud. Era Revolusi Industri 4.0 mengubah pandangan kita tentang pendidikan. Tantangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah pendidik atau guru harus mampu menggeser pola pikir peserta didik dari

terbiasa menjadi mencipta. Seiring berjalannya waktu, tantangan yang dihadapi guru di dalam kelas akan semakin meningkat. Guru dituntut untuk banyak belajar dan beradaptasi. Misalnya, belajar dengan teknologi, membuat media yang menarik bagi siswa, dan membangun hubungan dengan generasi siswa saat ini. Inovasi pendidikan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam mengembangkan disiplin ilmu ekonomi, sosial dan lainnya, terutama keterampilan pendidikan. Berpikir kritis, kreativitas, kecerdikan, keahlian, dan kecerdasan emosional adalah kunci keberhasilan inovasi.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil analisis maka bisa disimpulkan menjadi berikut : (1) Dengan strategi pembelajaran yang penemuan khususnya dalam utama bahasan gerak lurus bisa mengatasi kesulitan belajar siswa. (2) Untuk meningkatkan pemahaman, siswa membutuhkan sebuah multimedia pembelajaran fisika, khususnya pokok bahasan gerak lurus, dengan menambahkan sebuah video, soal dan pembahasan. (3) Pembelajaran dengan menggunakan website mampu menimbulkan kesan bahwa pembelajaran fisika itu menyenangkan, dari pada pembelajaran secara konvensional.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan, maka saran adalah sangat penting sebuah strategi pembelajaran dengan memanfaatkan inovasi pendidikan di era 4.0. Bagi guru dapat lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan sebuah strategi pembelajaran.

REFERENCES

- Ain, T. N. (2013). Pemanfaatan Visualisasi Video Percobaan Gravity Current Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 02(02), 97–102.
- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Chemical Information and Modeling*,

53(9), 1689–1699.

- Ananda, R., & Amiruddin. (2017). *Inovasi Pendidikan : Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Medan : CV. Widya Puspita.
- Armandita, P., Wijayanto, E., Rofiatu, L., & Susanti, A. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas XJ Mia 3 Sma Negeri 11 Kota Jambi. *Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Asiah, N. (2017). Analisis kemampuan praktik strategi pembelajaran aktif (active learning) mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 22, 24.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Azmanita, Y., & Festiyed. (2019). Analisis Kebutuhan Media untuk Pengembangan E-Book Tema Abrasi pada Pembelajaran Fisika Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* -, 5(1), 9–16.
- Bagus Aditya Hutomo, D. (2021). INOVASI PEMBELAJARAN PPKN PADA ERA 4.0 Bagus. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1–11. <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/id/ep rint/1626>
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hafi, N. N., & Supardiyono. (2018). Pengembangan buku saku fisika dengan teknologi *augmented reality* berbasis android pada materi pemanasan global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 07(02), 306–310.
- Halim, A. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 2 Secanggih Kabupaten Langkat. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(2), 141–158.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnal.in.v1i2.32>
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Lubis, R. R., Mahrani, N., & Nasution, L. M. (2020). Alternatif strategi pembelajaran selama pandemi covid-19 di STAI Sumatera Medan. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1–16. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/8065>
- Mawati. (2020). *Inovasi Pendidikan : Konsep, Proses, dan Strategi*. Bandung : Yayasan Kita Penulis.
- Megawanti, P. (2012). Permasalahan Pendidikan Dasar Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3), 227–234.
- Mubarrok, M. F. (2014). Penerapan pembelajaran fisika pada materi cahaya dengan media PhET simulations untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di SMP. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 03(01), 76–80. <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/7400>
- Munib, A. (2016). Karakteristik Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Jurnal Al-Ulum*, 3(1), 75–85.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Siregar, E., & Harahap, M. B. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Pengetahuan Konseptual Siswasma Muhammadiyah 2 Medan T.P. 2015/2016. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 4(4). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v4i4.5634>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Syafaruddin., Asrul., & Mesiono. (2012). *Inovasi Pendidikan (Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan)*. Medan : Perdana Publishing.
- U.S, S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.9>

BAHAN AJAR DIGITAL SEBAGAI INOVASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (STUDI LITERATUR)

Suci Prihatiningtyas^{1*}, Fitri Umardiyah², dan Dian Kusuma Wardani³

^{1,2,3} Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

* E-mail: suciningtyas@unwaha.ac.id

Abstrak

Pendidik diharapkan mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi, salah satunya bahan ajar digital. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan penelitian yang berupa studi kepustakaan (library research) atau studi literatur. Teknik dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Content Analysis (analisis isi) merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Bahan ajar digital adalah perangkat bahan ajar yang berisi materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam media digital (ICT). Bahan ajar digital meliputi audio (suara), audio visual (suara dan gambar) dan multimedia (gabungan lebih dari dua media). Bahan ajar digital sangat bermanfaat dalam pembelajaran diantaranya memudahkan pendidik menyampaikan materi, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik untuk merangsang minat belajar peserta didik, memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan, akses informasi yang sangat luas dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

Kata kunci: Bahan ajar digital, inovasi pembelajaran, audio, video, multimedia.

Abstract

Educators are expected to be able to compile innovative teaching materials according to the needs of students and the development of information technology, one of which is digital teaching materials. This research is a qualitative type of research conducted with a research approach in the form of library research or literature study. Documentation techniques are used in data collection in this study. Content Analysis (content analysis) is a data analysis technique used in this study. Digital teaching materials are teaching materials that contain learning materials to achieve learning objectives as outlined in digital media (ICT). Digital teaching materials include audio (sound), audio-visual (sound and images) and multimedia (a combination of more than two media). Digital teaching materials are very useful in learning, including making it easier for educators to convey material, providing varied and interesting learning experiences to stimulate students' interest in learning, making it easier for students to understand the material being taught, access to very broad and easily accessible information anywhere and anytime.

Keywords digital teaching materials, learning innovation, audio, video, multimedia

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi yang dilakukan tidak hanya terjadi di sekolah saja (tatap muka) atau jarak jauh tetapi dapat dilakukan di tiga pusat yang lazim dikenal dengan tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan merupakan tempat dimana peserta didik mendapatkan pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun masyarakat (non formal) (Fathurrohman, 2015). Oleh karena itu dalam

proses belajar maka harus ada aktifitas dari peserta didik yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku guna mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik sangat berperan penting dan totalitas dalam memotivasi dan mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik sudah menjadi kewajiban untuk menyiapkan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi di era revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 merupakan perubahan industri yang ditandai dengan

lompatan besar teknologi bagi sektor industri dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat dimanfaatkan sepenuhnya secara optimal, sehingga revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh atau dampak yang besar terhadap dunia digital. Peran manusia tergeser oleh teknologi sehingga mengubah cara kerja, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain (Tritularsih & Sutopo, 2017). Era Revolusi Industri 4.0 ini juga merupakan peralihan antara Generasi Z dan Generasi Alfa. Generasi Z adalah sebutan untuk anak-anak yang lahir sekitar tahun 1990-an hingga 2015-an (Mccrindle, 2014). Generasi Z dicirikan dengan karakter yang kurang fokus ketimbang generasi milenial, tetapi lebih serba praktis; lebih individual, lebih global, lebih berpikiran terbuka, lebih cepat terjun ke dunia kerja, lebih banyak yang berwirausaha, dan tentu saja lebih ramah teknologi (Adam, 2018). Sedangkan generasi alpha adalah generasi yang lahir di jaman yang serba layar kaca dan multi-tugas. Tidak seperti media konvensional kertas, layar kaca telah menjadi media baru untuk penyebaran konten yang bersifat kinestetik, visual, interaktif, terhubung dan portable (Mccrindle, 2019).

Era baru Industri 4.0 akan membawa perubahan besar dalam dunia fisik seperti pada fasilitas virtual yang dimungkinkan oleh koneksi digital yang memperkecil jarak, menghilangkan perbedaan, dan melakukan transfer pengetahuan waktu nyata dan transfer material secara global (Umachandran, Jurcic, Ferdinand-James, Said, & Rashid, 2018). Oleh karena itu lembaga pendidikan dasar dan menengah berbenah, bahkan mengevaluasi sistem pembelajaran setiap bidang studi yang diajarkan sudah sesuai dengan perkembangan zaman baik dilihat dari kurikulum, teknologi pendidikan dan lainnya yang nantinya output yang dihasilkan bisa sesuai (Dito & Pujiastuti, 2021). Pendidik harus mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital. Pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif agar sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman saat ini.

Media pembelajaran inovatif sebagai salah satu jembatan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Banyak dijumpai di Era Revolusi Industri 4.0 berkembang aplikasi baru yang menyajikan penawaran pembelajaran yang lebih menarik dan secara tidak langsung sedikit mengganti peran pendidik dalam pemberian ilmu pengetahuan (Astuti, Waluya & Asikin, 2019). Smartphone merupakan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang memudahkan peserta didik mengakses aplikasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik mampu menentukan waktu dan tempat sesuai yang diinginkan. Hal ini tidak didapatkan di dalam pembelajaran di sekolah. Banyak dijumpai, di sekolah pembelajaran menggunakan banyak buku, pelaksanaan pembelajaran terbatas tempat dan waktu, serta penyajian materi kurang menarik. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kompetensi inti dalam melakukan proses pembelajaran meliputi: kemampuan mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik untuk kompetensi pedagogik, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri untuk kompetensi profesional. Untuk memenuhi kompetensi ini pendidik dituntut untuk menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena,dkk 2020). Dalam merancang bahan ajar, pada umumnya pendidik harus melakukan analisis tugas, pengetahuan, serta keterampilan yang diperlukan dalam rangka penentuan jenis bahan pembelajaran apa yang nanti dikembangkan. Selanjutnya,pendidik mengembangkan bahan ajar sesuai prosedur masing-masing bahan ajar, hingga cara penyebaran bahan ajar tersebut. Untuk menyampaikan bahan ajar biasanya pendidik menggunakan

beragam metode dan media agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menerima materi ajar. Bahan ajar banyak sekali jenisnya mulai dari bahan ajar cetak, audio, visual dan multimedia interaktif. Pendidik dapat menggunakan proyektor, laptop, website, media sosial dan masih banyak lainnya.

Bahan ajar dapat berupa bahan ajar cetak dan non-cetak. Pada artikel ini, akan dibahas bahan ajar non-cetak atau sering disebut dengan media ajar digital karena bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu Information and Communication Technology (ICT). Harapannya bahan ajar digital memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara runtut, sistematis, interaktif dan inovatif, sehingga semua kompetensi tercapai secara utuh dan terpadu. Beberapa karakteristik bahan ajar digital antara lain: memanfaatkan media digital, teknologi multimedia, teknologi elektronik ataupun teknologi jaringan (computer network), menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) yang disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan dimana saja, dan Memanfaatkan pertukaran data (Information sharing) yang secara interaktif dapat dilihat setiap saat di komputer.

Bahan ajar digital merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan yang tidak melibatkan media-media cetak seperti buku, modul, handout, wallchart, brosur, leaflet, dan lainnya. Bahan ajar digital yang dibahas dalam artikel ini yaitu audio, audio visual, dan multimedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan penelitian yang berupa studi kepustakaan (library research) atau studi literatur. Studi literatur adalah kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan teknik pengumpulan informasi dan data melalui buku referensi, hasil

penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang bersangkutan dengan permasalahan yang ingin diselesaikan (Melinda & Zainil, 2020). Studi literatur yang digunakan berasal dari artikel jurnal nasional terindeks Sinta (S1-S6). Rentang pencarian artikel antara tahun 2016-2021. Artikel tersebut dicek kesesuaian dengan tema yang akan dibahas yaitu bahan ajar digital dan pengaruhnya dalam pembelajaran. Penelitian dengan studi literatur dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, (1) menentukan gagasan umum tentang tema penelitian, (2) mencari informasi yang berhubungan dengan tema yang akan dibahas, (3) spesifikasikan inti penelitian, (4) meneliti dan memperoleh bahan bacaan yang diperlukan dan mengklasifikasikan bahan bacaan tersebut, (5) memahami dan membuat catatan penelitian, (6) merevisi dan menambah bahan bacaan, dan (7) menyusun kembali bahan bacaan dan mulai menulis laporan. (Sari, 2020). Teknik dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Teknik dokumentasi digunakan untuk menelusuri dokumen tentang sesuatu atau variabel dalam bentuk catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal, dan sebagainya (Sari, 2020). Content Analysis (analisis isi) merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis isi difokuskan kepada karakteristik media yang memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran. Hasil dari penggunaan teknik analisis ini sebagai bahan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang selanjutnya dibahas pada bagian pembahasan (Amaliyah, dkk 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa penggunaan bahan ajar digital yang digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran di era revolusi 4.0. Adapun bahan ajar digital yang akan dibahas antara lain sebagai berikut:

1. Bahan Ajar Audio

Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan sehingga terjadinya proses belajar (Legendari & Raharjo, 2016). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan audio, secara langsung melibatkan semua sistem yang menggunakan gelombang suara. Bahan ajar audio terdiri dari:

- a. Kaset/piringan hitam/compact disk (CD) dapat berisi dialog, musik, dan suara. Media audio juga digunakan dalam latihan soal TOEFL pada bagian listening. Contoh lain digunakan di kelas kesenian atau musik untuk belajar nada, tari, dan sebagainya.
- b. Radio adalah media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Radio yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0 dikenal dengan nama Podcast. Podcast dapat didefinisikan sebagai program dalam bentuk digital (bisa audio maupun video) yang bisa diunduh dari internet Himmah & Mulyono, 2021). Hampir sama dengan radio, podcast membawakan acara dengan berbagai topik. Pada umumnya, satu topik bahasan atau diskusi dibawakan dalam satu episode. Jika dilihat dari sisi pendengar, podcast memberikan kebebasan untuk memilih topik yang akan didengarkan. Dengan kata lain, topic yang disajikan dalam podcast disesuaikan dengan kebutuhan pendengar (Kencana, 2020).

Penelitian yang mengkaji tentang penggunaan bahan ajar audio dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

1. Azhari Munif, Hadi Susanto, Susilo (2016) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Audio Berbasis Inkuiri Berbantuan Alat Peraga Pada Materi Gerak Untuk Anak Tunanetra Kelas VII SMP/Mts LB. Hasil kajian Hasil uji peningkatan hasil belajar diperoleh rata-rata N-gain sebesar (0,6) dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar audio berbasis inkuiri dan alat peraga yang dikembangkan sangat layak

dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran anak tunanetra

2. Efi Fadilah, Pandan Yudhaprarnesti, Nindi Aristi. 2017. *Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*. Dengan hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi optimalisasi *Podcast* audio mencakup pengembangan bahan *podcast*, pendekatan Dan distribusi konten yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan, serta Cara khalayak mengonsumsi konten audio; serta kesesuaian konten Dengan karakter dan orientasi media..
3. Ana Rafikayati, Sambira, Muhammad Muhyi. 2020. Dengan hasil Dengan adanya bahan ajar audio ini diharapkan mahasiswadapat belajar secara daring dengan lebih optimal.
4. Rif'atul Himmah, Deony Dewanggi Mulyono. 2021. *Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi*. Dengan hasil Hasilnya menunjukkan bahwa podcast dalam dunia pendidikan dapat diimplementasikan ke berbagai konteks dan tujuan pembelajaran tentunya dengan memperhatikan format dan jenis podcast itu sendiri. Di samping itu, podcast juga berfungsi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, motivasi belajar, dan kepercayaan diri peserta didik.

2. Bahan Ajar Audio Visual

Bahan ajar audio visual atau dikenal dengan video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Adanya gabungan antara visual dan audio membuat peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran karena tak hanya satu panca indera yang terlibat. Video pembelajaran dapat berupa video tutorial. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada

sekelompok kecil peserta didik.

Penerapan penggunaan bahan pembelajaran berbentuk video dapat melalui dua cara, yaitu:

- a. Synchronous (langsung), yakni merupakan pembelajaran yang terjadi melalui sarana elektronik dengan akses kecepatan internet tinggi yang bersifat realtime (dijadwal dalam satu waktu yang sama), kolektif, atau kolaboratif dengan ada peserta didik, fasilitator, dan instruktur.
- b. Asynchronous (tidak langsung), yakni menggunakan bahan ajar video yang dapat diakses kapan saja, tidak harus di waktu yang sama dengan perekaman video.

Adapun macam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif:

- a. Macromedia Flash adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami Peserta didik dan penerapannya menggunakan komputer dan imager proyektor dan tidak dapat diterapkan pada smartphone.
- b. Adobe flash adalah sebuah program yang ditujukan pada pengaplikasian animasi kartun, animasi interaktif, efek animasi, banner iklan, website, presentasi untuk tujuan bisnis, maupun proses pembelajaran hingga pembuatan games yang interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. dapat digunakan untuk membuat dalam game, presentasi, dan lain sebagainya. Adobe flash dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sudah dapat berjalan pada smartphone android.
- c. Camtasia Studio adalah sebuah studio video yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk desain profesional video, demo dan presentasi. Dengan antarmuka yang disempurnakan diharapkan pengguna baru akan lebih mudah belajar.

- d. Sparkol videoscribe merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.
- e. Pen tablet dapat dimanfaatkan untuk menulis di layar laptop layaknya menulis di kertas. Penggunaan aplikasi tambahan screen recording dan suara penjelasan tentang materi yang ditulis maka tulisan-tulisan yang dibuat di layar laptop tersebut dapat direkam. Perpaduan tulisan dan suara penjelasan tersebut akan menjadi sebuah video pembelajaran.
- f. Virtual fieldtrip menyajikan video yang dimana memiliki tujuan memberikan kesempatan pengamatan dan menganalisa yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya. Dengan menggunakan video ini peserta didik mampu memahami informasi di suatu wilayah tanpa mereka mengunjungi tempat atau kejadian fenomena secara langsung
- g. Augmented Reality sebagai sebuah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual, dengan lebih berisi tentang objek nyata daripada objek virtual.
- h. Animasi, teks, model 3 dimensi, atau video merupakan objek virtual yang apabila digabungkan dengan lingkungan sebenarnya (nyata), akan membuat pengguna merasakan obyek virtual berada di lingkungannya. Penelitian yang mengkaji tentang penggunaan bahan ajar audio visual dapat dilihat pada Tabel

Tabel 2. Penelitian yang mengkaji penggunaan bahan ajar audio visual

1. Widyastuti Akhmadan. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Dengan hasil

- Berdasarkan proses pengembangan diperoleh bahwa prototype bahan ajar yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik, dimana diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 79,56 dengan kategori baik.
2. Riyanto, As'ad Samsul Arifin, Boby Ardiyansah. 2017. Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-IBU. Dengan hasil Hasil Penelitian Tindakan Kelas siklus II menunjukkan ketuntasan klasikal hasil belajar berupa tes termasuk ke dalam kategori 'Baik' karena mampu mencapai 82% dengan rata-rata hasil tes adalah 73,6, dan persentase ketuntasan ini telah melewati standar ketuntasan klasikal minimal 80%. Keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar pun meningkat dari siklus ke siklus, yaitu rata-rata persentase mahasiswa yang aktif pada siklus I hanya mencapai 44,21%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 58,42%. Sesuai dengan hasil analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui media karikatur berbasis sparkol video scribe dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa Biologi kelas A angkatan 2014 IKIP Budi Utomo Malang.
 3. Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. Media pembelajaran berbasis video CD tutorial interaktif ini dapat menjadi suplemen bagi mahasiswa walaupun sifatnya hanya pilihan tapi dapat dimanfaatkan juga untuk menambah pengetahuan, wawasan khususnya tentang matakuliah bahasa pemrograman visual materi bahasa pemrograman delphi serta memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar mahasiswa didik.
 4. Ilmawan Mustaqim, Nanang Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Dengan hasil Melalui Augmented Reality, pendidik dapat membuat media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mudah digunakan. Augmented Reality juga dapat menggantikan modul pembelajaran yang belum ada di sekolah dalam bentuk virtual atau maya. Peserta didik tetap dapat melihat dan menggunakan modul seperti modul aslinya, namun dalam bentuk virtual. Melalui terobosan baru ini, semakin banyak variasi media pembelajaran yang dapat dibangun untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, terutama SMK yang membutuhkan modul pembelajaran praktikum.
 5. Untung Joko Basuki, Muhammad Sholeh. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. Dengan hasil Bahan ajar berupa video memudahkan pengguna tanpa harus menginstall aplikasi dan dapat langsung melihat hasil video yang dibuat.
 6. Susanna Dwi Yulianti Kusuma. 2018. Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Tracking.
 - a. Dengan adanya aplikasi Tata Surya AR yang berbentuk 3D, maka objek 3 Dimensi yang timbul bisa dijadikan sebuah alat peraga virtual untuk menggantikan alat peraga fisik yang tidak ada. Sementara itu, video bisa menambah wawasan tentang tata surya dengan cara menonton video. Ketidak adaan alat peraga dapat digantikan melalui aplikasi augmented reality.
 - b. Tata Surya AR menarik untuk digunakan dalam pembelajaran objek-objek tata surya dengan menggunakan objek 3D yang muncul dari aplikasi sebagai modelnya yang mempunyai
-

- animasi pergerakan rotasi pada setiap objek planet. Objek yang timbul di aplikasi berbentuk 3 Dimensi dan video.
- c. Marker yang digunakan adalah buku pelajaran itu sendiri, jadi peserta didik bisa menggunakan aplikasi sambil belajar. Sehingga dengan ini peserta didik dapat belajar sambil melihat bentuknya secara 3D.
7. Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong. Keberadaan media sangat penting dalam membantu proses belajar mengajar, karena merupakan jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Untuk itu media pembelajaran perlu diadakan atau digunakan pada saat proses pembelajaran. Pengembang melakukan pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini sebagai salah satu bentuk strategi penyampaian pesan pembelajaran.
8. Novi Dwi Hapsari, Anselmus J.E. Toenloie, Yerry Soepriyanto. 2018. Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat. Dengan hasil Suplemen Augmented Reality Video pada modul bahasa Isyarat dikembangkan sebagai sumber belajar dengan mengalami penyesuaian-penyesuaian tertentu, media ini digunakan sebagai tambahan yang bersifat opsional bagi mahasiswa untuk mempelajari bahasa isyarat. Keterbatasan mahasiswa dalam memvisualisasikan isyarat yang ada pada modul bisa dibantu dengan suplemen video berteknologikan Augmented Reality. Video berteknologikan Augmented Reality atau bisa juga disebut dengan Augmented Reality Video ini membantu mahasiswa agar bisa belajar secara individual di kelas atau dimanapun.
9. I G. Adi Aryana, L. J. E. Dewi, I N. Pasek Nugraha. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Software Solidworks 2014 Dan Adobe Flash CS3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) Materi Motor Bakar. Dengan hasil Pada penelitian ini baru dilakukan 3 tahap, Hasil validitas dari 1) Ahli materi yaitu sangat layak dengan persentase 85.33%, 2) Ahli media memberikan hasil dengan persentase sebesar 90% sehingga kriteria dari segi media sangat layak, 3) Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 86.5%, sehingga dapat dinyatakan dalam kriteria sangat layak, 4) Uji coba kelompok besar mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 89.2%. Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian dan pengembangan ini dapat dinyatakan sangat layak dari segi materi, dan media serta tanggapan dari siswa, sehingga media ini dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran.
10. Hade Afriansyah. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (Mpv) Berbasis Video E-Learning Moodle. Dengan hasil Hasil penelitian ini adalah tersedianya sebuah model pembelajaran berbasis video e learning. Model pembelajaran ini cukup efektif bila dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Setelah diujicobakan penerapannya, terdapat perbedaan hasil belajar yang lebih baik dari mahasiswa yang mendapat sajian materi dengan menggunakan metode video e learning bila dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat materi secara konvensional.
11. Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. Dengan hasil Bahan ajar CD interaktif materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh yaitu sebesar 63% peserta didik pada uji coba skala kecil memenuhi kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$). Sedangkan skor yang diperoleh pada uji coba skala luas yaitu sebesar 100% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$).

12. Marfi Ario, Annajmi, Ratri Isharyadi. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Kalkulus Diferensial Berbasis Pen Tablet. Dengan hasil Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran kalkulus diferensial berbasis pen tablet yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Nilai validitas video masuk pada kategori sangat baik sedangkan praktikalitas dan efektifitas masuk pada kategori baik. video pembelajaran efektif untuk penguasaan materi mahasiswa didik. Namun demikian, hasil yang diperoleh ini masih belum ideal karena masih terdapat 20% mahasiswa yang memperoleh nilai rendah (C) dan masih sedikit (22,50%) mahasiswa yang memperoleh nilai A.

3. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Multimedia yang sesuai dengan perkembangan peserta didik adalah multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Nugraha, Binadja, & Supartono, 2013). Multimedia interaktif memiliki sifat komunikasi dua arah, yakni antara peserta didik dan bahan ajar itu sendiri (Agnezi, & Khair, N. (2019). Adapun contoh multimedia interaktif antara lain:

- a. *Ms. Powerpoint* merupakan salah satu bahan ajar yang menampilkan sebuah presentasi dengan berbagai ilustrasi, gambar, teks, audio, dan video. Keunggulan dari bahan ajar Power Point ialah mudahnya penggunaan aplikasi dan dapat menggabungkan teks, audio, dan video secara bersamaan dalam satu berkas.
 - b. modul elektronik menggunakan Flip PDF Professional Bahan ajar modul elektronik merupakan bahan ajar non-cetak yang bertujuan agar peserta didik mampu belajar mandiri. Modul ini bersifat lengkap yang menyajikan tiap detail dari materi berbentuk elektronik atau digital. Modul elektronik dapat dibuat menggunakan software Microsoft Words. Tak hanya modul cetak, dalam modul elektronik, juga harus ada tiga komponen penting, yakni bahan belajar, panduan belajar, dan petunjuk belajar. Perlu diketahui terdapat tahapan dalam pengembangan modul non-cetak.
1. Purwaningtyas, Wasis D. Dwiyo, Imam Hariyadi. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo. Dengan hasil Setelah melaksanakan pengembangan modul elektronik mata pelajaran PJOK kelas XI berbasis online dengan program edmodo dapat disimpulkan bahwa pengembangan tersebut dapat menjawab permasalahan yang disebabkan oleh minimnya bahan ajar yang digunakan. Kreativitas pemanfaatan teknologi online dengan program edmodo dalam pembelajaran PJOK di kelas sebagai media pembelajaran di abad 21 dapat membantu pengajar untuk memfasilitasi peserta didik yang memiliki karakteristik belajar dan kecepatan belajar yang berbeda-beda dan memiliki rasa malu mengutarakan pendapat dalam kelas konvensional. Dengan demikian, para tenaga pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif untuk membangun pembelajaran blended learning yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan lingkungan

- belajar yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
2. Wulan Sari, Jufrida, dan Haerul Pathoni. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti. Dengan hasil Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba modul elektronik maka dihasilkan modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional pada materi konsep dasar fisika inti dan struktur inti, mata kuliah fisika atom dan inti yang valid dan layak digunakan. Modul elektronik dibuat dengan menggunakan aplikasi 3D Pageflip Professional. Modul elektronik yang telah selesai dikembangkan memiliki format .exe yang dapat dijalankan pada PC/laptop. Modul elektronik ini juga dilengkapi dengan uraian materi, animasi, video, lembar jawaban, dan soal tes formatif akhir. Modul elektronik ini telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan skor ahli materi sebesar 52 dan skor validasi ahli media sebesar 74,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya, skor hasil persepsi mahasiswa terhadap modul elektronik yaitu 74,67 dan dikategorikan sangat baik
 3. Syahrial¹, Arial, Dwi Agus Kurniawan, Suci Okta Piyana. 2019. E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi.. dengan hasil Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip yang telah di uji coba oleh para ahli dan sangat layak digunakan dan memiliki daya tarik bagi peserta didik . Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa peserta didik memiliki persepsi, minat dan motivasi yang baik setelah diperkenalkan e-modul etnokonstruktivisme di dalam pembelajaran. Dengan menggunakan e-modul etnokonstruktivisme ini membuat peserta didik lebih tertarik didalam pembelajaran, maka dari itu sangat dianjurkan bagi pendidik untuk menggunakan e-modul etnokonstruktivisme ini di dalam pembelajarannya.
 4. Tasya Febrina, Leonard), & Maya Masitha Astriani. 2020. Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. Produk ini dilengkapi dengan konten simulasi UNBK yaitu pengerjaan soal matematika berbasis komputer guna melatih peserta didik untuk menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) atau juga dikenal dengan Computer Based Test (CBT) Modul ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar yang membuat peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan nyaman (modul berbasis web yang dikembangkan dan telah mendapatkan penilaian dari para ahli sudah mencapai kategori sangat layak dan dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran dari para ahli, maka produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. modul elektronik matematika ini layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun individu dirumah.
 5. Aufa Hilman Furqon, Laksmi Dewi & Linda Setiawati. 2020. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe Bercabang Berbasis Powerpoint terhadap Kemandirian Belajar Peserta didik. Dengan hasil Kemandirian belajar peserta didik yang menggunakan bahan ajar berprogram tipe bercabang berbasis PowerPoint lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan bahan ajar buku teks pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas VIII MTs Al-Kautsar.
 6. Nur Afifatul Sakiah, Kiki Nia Sania Effendi. 2021. Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis PowerPoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. Multimedia interaktif berbasis Powerpoint dapat menjadi solusi yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran
-

matematika materi aljabar kelas VII saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan dalam penelitian ini bahwa dibutuhkan multimedia interaktif berbasis Powerpoint pada materi aljabar untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas VII SMP.

7. Sumiati Wulandari, Dina Octaria, Anggria Septiani Mulbasari. 2021. Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Builder Berbasis Contextual Teaching and Learning. Bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi flip pdf builder berbasis contextual teaching and learning (CTL) pada materi himpunan yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model ADDIE memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Sehingga e-modul dikatakan berkualitas baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk belajar matematika khususnya materi himpunan.
8. Suci Prihatiningtyas, Siti Alimah. 2021. Rekonstruksi E-Modul Gerak Melingkar Berbasis Inkuiri Terbimbing. Dengan hasil Secara keseluruhan E-Modul Gerak Melingkar Berbasis Inkuiri Terbimbing yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi gerak melingkar pada kelas X SMK. E-Modul Gerak Melingkar Berbasis Inkuiri Terbimbing merupakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang terdapat pada Tabel 1 dapat diketahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar audio antara lain:

- a. dapat digunakan untuk membantu peserta didik yang mengalami tunanetra, peserta didik tunanetra lebih termotivasi dan dapat mudah memahami pembelajaran, serta dapat belajar dan membayangkan suara yang didengar dengan audio sehingga

peserta didik tunanetra dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

- b. Bahan ajar audio efektif untuk meningkatkan penguasaan materi, meningkatkan kemampuan komunikasi, motivasi belajar, dan kepercayaan diri peserta didik
- c. dapat digunakan dalam pembelajaran daring Dapat digunakan sebagai alat revisi yang lebih efektif daripada modul dan lebih efisien daripada catatan mereka sendiri dalam membantu mereka belajar
- d. bahan ajar audio bersifat fleksibilitas kapan, di mana, dan bagaimana digunakan.
- e. bahan ajar audio memiliki potensi signifikan sebagai alat pembelajaran inovatif

Melatih konsentrasi peserta didik dan membuat atensi peserta didik lebih fokus. Media ini juga mudah ditemui dan diunduh di berbagai website, mudah dibuat dengan merekam penjelasan materi Keunggulan dari bahan ajar audio visual antara lain:

- a. mudah dipahami dan meningkatkan minat peserta didik .
- b. lebih praktis dalam pelaksanaan peserta didik, menyenangkan peserta didik , tidak klasik, dan membosankan. Peserta didik dapat mengukur tenaga yang harus ia keluarkan untuk mendapatkan nilai yang baik, dapat dipantau oleh pendidik, menumbuhkan pemahaman tentang materi secara menyenangkan.
- c. video menjadi alat yang berguna bagi para pendidik untuk membuat peserta didik berpikir sungguh-sungguh dan memberikan lingkungan yang lebih dinamis dibandingkan melalui tulisan langsung.
- d. penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik/mahasiswa
- e. membuat pembelajaran lebih interaktif, Efektif dalam penggunaan, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, Modeling obyek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek,
- f. mudah dioperasikan dan tidak memerlukan banyak biaya untuk

datang/melihat ke lokasi yang dimaksud dalam materi

- g. video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri

Keunggulan yang terdapat pada multimedia interaktif yaitu

- a. pembelajaran lebih inovatif dan interaktif sehingga menambah motivasi peserta didik
- b. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
- c. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- d. Media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel.
- e. Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
- f. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau teralalu kecil kedalam kelas.
- g. Dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital adalah perangkat bahan ajar yang berisi materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam media digital (ICT). Bahan ajar digital meliputi audio (suara), audio visual (suara dan gambar) dan multimedia (gabungan lebih dari dua media). Bahan ajar digital sangat bermanfaat dalam pembelajaran diantaranya memudahkan pendidik menyampaikan materi, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik untuk merangsang minat belajar peserta didik, memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan, akses

informasi yang sangat luas dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja. **Saran**

REFERENCES

- Agnezi, L. A., & Khair, N. (2019). PENGERTIAN, JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK BAHAN AJAR NON CETAK (ICT).
- Afriansyah, H. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video E-Learning Moodle. *Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(1), 1-7.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27-40.
- Amaliyah, T. K., Hakim, S., & Sampoerno, P. D. (2021). Studi Literatur: Peran Bahan Ajar Berbasis Realistic Mathematics Education Pada Pembelajaran Matematika Peserta didik SMP. *Risenologi*, 6(2), 83-92.
- Ario, M., Annajmi, A., & Isharyadi, R. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kalkulus Diferensial Berbasis Pen Tablet. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1129-1142.
- Aryana, I. A., Dewi, L. J. E., & Nugraha, I. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Software Solidworks 2014 Dan Adobe Flash Cs3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) Materi Motor Bakar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 7(3), 99-110
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 469-473).
- Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(1).
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 1(1).
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 27-36.
- Furqon, A. H., Dewi, L., & Setiawati, L. (2020).

- Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe Bercabang Berbasis Powerpoint terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 174-182.
- Hapsari, N. D., Toenlloe, A. J., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 185-194.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- Hidayati, F., & Pribadi, T. A. (2014). Pengembangan Media Audio Characteristics Of Organism Song Education (Chosen) Pada Pembelajaran IPA Biologi Di SMPLB-A (Tunanetra). *Journal of Biology Education*, 3(2).
- Himmah, R. A., & Mulyono, D. D. (2021). Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi. *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 5(1), 25-36.
- Kencana, W. H. (2020). PLATFORM DIGITAL SIARAN SUARA BERBASIS ON DEMAND: STUDI DESKRPTIF PODCAST DI INDONESIA. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2), 191-207.
- Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul etnokonstruktivisme: implementasi pada Kelas V Sekolah Dasar ditinjau dari persepsi, minat dan motivasi. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 165-177.
- Kusuma, S. D. Y. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33-38.
- Legendari, M. A., & Raharjo, H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII SMP N 1 Ciledug. *EduMa*, 5(1), 73.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311-326.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164.
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526-1539.
- Munif, A., Susanto, H., & Susilo, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Audio Berbasis Inkuiri Berbantuan Alat Peraga Pada Materi Gerak Untuk Anak Tunanetra Kelas Vii Smp/Mts Lb. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 1-11.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nugraha, D. A., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS, Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*, 28.
- Prihatiningtyas, S., & Alimah, S. (2021). Reconstruction of E-Module of Circular Motion Based Guided Inquiry. *SEJ (Science Education Journal)*, 5(1), 59-73.
- Purwaningtyas, P., Dwiyoogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 121-129.
- Rafikayati, A., Sambira, S., & Muhyi, M. (2020). Pengembangan bahan ajar audio dalam pembelajaran daring untuk mahasiswa tunanetra di Universitas PGRI Adi Buana. *Jurnal Ortopedagogia*, 6(2), 120-124.
- Riyana, Cheppy. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Riyanto, R., & Ardiyansah, B. (2017). Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-IBU. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 2(02), 18-25.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39-48.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357-1366.
- Sari, W., & Pathoni, H. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis 3d pageflip professional pada materi konsep dasar fisika inti dan struktur inti mata kuliah fisika atom dan inti. *EduFisika*, 2(01), 38-50.
- Tritularsih, Y., & Sutopo, W. (2017). Peran Keilmuan Teknik Industri Dalam Perkembangan Rantai Pasokan Menuju Era Industri 4. 0. Seminar

- Dan Konferensi Nasional IDEC, 507–517.
- Umachandran, D. K., Jurcic, I., Ferdinand-James, D., Said, M. M. T., & Rashid, A. A. (2018). Gearing Up Education Towards Industry 4.0. *International Journal of Computers & Technology*, 17(2), 7305–7311. <https://doi.org/10.24297/ijct.v17i2.7754>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43.
- Wulandari, S., Octaria, D., & Mulbasari, A. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Builder Berbasis Contextual Teaching and Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 389-402.
-

DAMPAK PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP KUALITAS BELAJAR MAHASISWA

Meilla Dwi Nurmala^{1*} dan Septi Kuntari²

¹Pendidikan Bimbingan dan Konseling, ²Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

* E-mail: meilla.dwi.nurmala@untirta.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan senantiasa berubah, berkembang, dan meningkat mengikuti perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu bidang di dalamnya. Pada tahun 2020, seluruh dunia termasuk Indonesia sedang mengalami krisis kesehatan yaitu pandemi Covid-19. Dengan munculnya pandemi COVID-19, kegiatan belajar mengajar yang awalnya dilaksanakan di kampus kini menjadi home learning melalui pembelajaran online. Hal ini juga dapat menyebabkan kesulitan belajar yang terjadi. Pembelajaran online dilakukan dengan kapasitas masing-masing universitas. Pembelajaran online dapat menggunakan bantuan teknologi digital seperti google classroom, home learning, zoom, video conference, phone atau live chat, dll. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat kualitas pembelajaran di era pandemi COVID -19. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dilakukan pada tiga mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling UNTIRTA. Temuan memperlihatkan adanya dampak COVID -19 pada pembelajaran online dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan kesulitan belajar yang terjadi pada siswa. Seperti ketersediaan kualitas internet yang ada, fasilitas pembelajaran yang memadai, dan penyampaian informasi yang belum merata. Hal ini juga mempengaruhi kualitas belajar siswa.

Kata kunci: Dampak COVID -19, Kesulitan Belajar, Perguruan Tinggi Mahasiswa.

Abstract

Education is a human need. Education is constantly changing, developing, and improving following developments in all areas of life. Education is one of the areas in it. In 2020, the whole world, including Indonesia, is experiencing a health crisis that is the Covid-19 pandemic. With the emergence of the COVID-19 pandemic, teaching and learning activities that have initially been implemented on campus are now becoming home learning through online learning. It can also cause learning difficulties that occur. Online learning is conducted with the ability of each university. Online learning can use digital technologies such as google classroom, home learning, zoom, video conference, phone or live chat, etc. The purpose of this study is to see the quality of learning in the era of pandemic COVID-19. A qualitative approach with a case study method was conducted on three students majoring in guidance and counseling UNTIRTA. The findings show that the impact of COVID-19 on online learning can affect the quality of student learning. That causes learning difficulties that occur in students. Such as the availability of existing internet quality, adequate learning facilities, and the delivery of information that has not been evenly distributed. It also affects the quality of student learning.

Keywords: Impact of COVID-19, Learning Difficulties, College Student.

PENDAHULUAN

Pendidikan senantiasa berubah, berkembang, dan meningkat menyesuaikan dengan tingkat perkembangan zaman dalam kehidupan di masyarakat. Adapun yang berubah meliputi aspek pendidikan yang dimana termasuk setiap bagian di dalamnya. Adanya usaha untuk merubah dari metode maupun strateginya ke yang lebih kreatif dan inovatif. Usaha dari adanya suatu perubahan bertujuan untuk memunculkan kualitas dalam bidang pendidikan di negara kita dan

tentunya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan terhadap perkembangan dalam semua aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional harus terus-menerus dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dan hasil yang terjadi di tingkat terdekat, umum atau nasional, dan seluruh dunia (2006: 4).

Tahun 2020 merupakan tahun di mana seluruh dunia begitu pula Indonesia mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 merupakan darurat kesehatan yang melanda hampir semua sisi dunia Purwanto dkk., (2020:1). Pandemi

memberikan dampak di berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sementara sekolah-sekolah dan kampus selama pandemi covid-19. Setiap negara membuat pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi saat ini. Dalam menangani wabah pandemi ini, di setiap negara melakukan penerapan gerakan menjaga jarak sosial untuk menghindari adanya kontak langsung dengan orang-orang dalam jangkauan yang lebih luas Wilder-Smith & Freedman (2020:2). Pembatasan jarak sosial tentunya memiliki pengaruh terhadap proses berlangsungnya belajar mengajar khususnya pada perguruan tinggi, karena pembelajaran kini tidak lagi bisa dilaksanakan secara langsung.

Akibat pandemi Covid-19, yang diumumkan menjadi kejadian luar biasa (KLB) menimbulkan permasalahan terutama di dunia pendidikan, sekolah, kampus dicairkan, aktivitas pembelajaran di sekolah dan juga di kampus menjadi terganggu, akhirnya untuk sementara pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka - wajah tidak mumpuni dilakukan. Diperlukan perubahan terhadap desain model dalam belajar mengajar untuk menanggulangi permasalahan tersebut, dengan menghindari pembelajaran tatap muka sehingga penyebaran wabah virus covid-19 dapat berkurang. Kementerian Pendidikan menerbitkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam keadaan genting jangkauan penyakit virus corona (Covid-19), yang salah satu poinnya adalah tindakan belajar mengajar dapat dilakukan dari rumah dengan cara online seperti pembelajaran jarak jauh. Di masa pandemi ini, pembelajaran online sekarang telah dilaksanakan hampir-hampir ke seluruh dunia (Goldschmidt (2020: 88). Sehingga semasa pandemi Covid-19 ini tiap-tiap sekolah dan universitas melangsungkan tindakan pendidikan melalui pembelajaran jarak jauh.

Pembatasan kegiatan belajar mengajar dengan berpindah-pindah ke online menimbulkan kesulitan bagi mahasiswa, siswa, dan pihak sekolah dan kampus.

Karena setiap individu memiliki potensi belajar yang berbeda-beda, termasuk masalah dalam menyerap informasi yang dianggap sulit, maka sarana penunjang pembelajaran online dan informasi yang disampaikan pihak sekolah dan universitas belum merata, ketersediaan internet yang dianggap sulit akan juga mempengaruhi kesulitan belajar dan secara otomatis mempengaruhi kualitas belajar siswa.

Kesulitan belajar dapat mencapai seseorang untuk waktu yang lama. Beberapa hal menunjukkan bahwa kesulitan belajar berpengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan individu, seperti di sekolah, perkuliahannya, pekerjaannya, pada kesehariannya, hingga pada kehidupan keluarga, atau bahkan kadang-kadang terjadi pada hubungan persahabatan dan lingkungan bermainnya. Sebagian penderita memberikan pernyataan bahwa kesulitan ini berdampak hingga pada kebahagiaan mereka. Sedangkan bagi penderita lainnya, gangguan ini dapat memperlambat proses belajarnya, tentunya juga akan mempengaruhi aspek kehidupan lainnya. Dibawah ini merupakan beberapa kesulitan dalam pembelajaran secara online pada tahun 2020. Banyak mahasiswa yang merasa tidak terbiasa atau aneh dengan pembelajaran yang berubah drastis menjadi secara online karena mereka terbiasa bertemu secara langsung di dalam perkuliahan kelas. Hal ini juga terkadang menjadi suatu masalah bagi mahasiswa. (2). Mahasiswa masih banyak yang tidak termotivasi belajar online dari rumah masing-masing, bagi mereka hal yang mudah ketika menerima materi saat pembelajaran di dalam kelas biasa. (3). Banyak mahasiswa yang merasa jenuh dengan belajar online. Hal ini karena mereka sulit menangkap materi yang disampaikan lewat online. (4). Dalam belajar online tentunya harus didukung dengan fasilitas penunjang seperti laptop, komputer, hp dan juga sinyal internet yang memadai untuk memudahkan pembelajaran, akan tetapi hal ini kadang menjadi kendala karena ada yang belum memiliki salah satu media digital tersebut dan terkadang juga, kondisi sinyal yang tidak mendukung belajar online sehingga beberapa mahasiswa harus pergi

dari rumah mereka untuk mencari tempat yang memiliki sinyal mendukung saat mereka belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode kualitatif. Kualitatif adalah salah satu strategi inkuiri untuk dapat menemukan adanya makna maupun beragamnya suatu fenomena-fenomena. Kualitatif diambil karena penelitian ini lebih ke arah studi kasus yang lebih ke pencarian suatu makna dari suatu data empiris, yang dimana tujuan dari penelitian yaitu masalah yang ada pada saat sekarang ini.

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu untuk melihat dampak pembelajaran online terhadap kesulitan belajar pada siswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang. Adapun data hasil penelitian ini bukan berupa numerik akan tetapi berupa gambaran tentang kesulitan belajar yang dialami, yaitu dampak yang terjadi selama aktivitas belajar mengajar secara online sebab pandemi Covid-19. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan triangulasi data. Raharjo (2010: 1), memaparkan bahwa triangulasi merupakan suatu pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti waktu mengumpulkan serta menganalisis. Peneliti menggunakan Instrumen berupa hasil observasi dan wawancara dilakukan dengan cara wawancara langsung, semi terstruktur, dan formal. Poin penting lainnya dari penelitian kualitatif yaitu validitas data penelitian. Mellon (Hadi, 2016: 75) menyebutkan perluasan partisipasi, ketekunan observasi, triangulasi, peer check, kecukupan referensi, studi kasus negatif, member check, dan deskripsi rinci. Penelitian ini menggunakan teknik pengecekan keabsahan data penelitian dengan teknik triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Model pembelajaran online menjadi pilihan utama penanggulangan dan upaya

memutuskan rantai virus Covid-19 yang tersebar di Indonesia. Model online yang digunakan digunakan dalam pembelajaran biasanya dengan menggunakan WhatsApps (WA), Google Form, Google Classroom, dll Semua informasi disampaikan melalui media yang menghubungkan segala sesuatu secara online.

Selama pembelajaran online ini, beberapa hal terkait dengan kesulitan belajar yang dialami mahasiswa khususnya mahasiswa bimbingan dan konseling di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Dari informasi yang diberikan saat proses wawancara online kepada tiga mahasiswa BK Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ketiganya menyebutkan kendala yang hampir sama saat menghadapi pembelajaran online adalah terberantasnya kesulitan yang dialami berupa lambatnya informasi yang diterima karena kendala jaringan, akses internet yang tidak merata untuk setiap wilayah, kesulitan memperoleh materi yang dianggap sulit, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas. karena kendala sinyal, mengalami kejenuhan dalam belajar, konsentrasi dan motivasi belajar di rumah dan di kampus niscaya akan terdapat perbedaan, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya engagement dan motivasi mahasiswa. Selain itu belum adanya evaluasi bersama yang dilakukan oleh guru sehingga para siswa juga tidak mengetahui benar atau salah dari yang dipelajari, dan siswa merasa kurang kondusif jika pembelajaran dilakukan di rumah. Kesulitan belajar yang terjadi akan membuat kualitas belajar menjadi rendah.

PEMBAHASAN

Coronavirus merupakan sekelompok besar virus yang mampu menyebabkan berbagai penyakit, mulai dari efek samping yang ringan hingga ekstrem. Terdapat dua jenis virus corona yang diketahui dapat menyebabkan kondisi efek samping ekstrem, seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) adalah suatu macam penyakit baru yang belum pernah teridentifikasi atau dikenali sebelumnya pada manusia. WHO sebagai Organisasi

Kesehatan Dunia mendeklarasikan kondisi gawat darurat kesehatan masyarakat dunia pada 30 Januari dan pandemi pada 11 Maret. Per 1 Juni 2020, lebih dari 6,24 juta kasus COVID-19 telah dilaporkan di lebih dari 188 negara dan wilayah, mengakibatkan lebih banyak dari 374.000 kematian (WHO, 2020). Adapun tanda dan gejala umum seseorang yang terinfeksi COVID-19 meliputi gejala gangguan pada pernapasan akut meliputi demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari, dengan waktu inkubasi paling lama 14 hari. Yurianto, Ahmad (2020) Adanya penyebaran virus corona ini awalnya berdampak signifikan terhadap lesunya perekonomian dunia. Namun, kini pengaruhnya juga dirasakan oleh dunia pendidikan. Banyak negara termasuk Indonesia yang ditempuh dengan mengucurkan segala kegiatan pendidikan, membuat pemerintah dan instansi terkait menciptakan proses pendidikan alternatif untuk peserta didik dan peserta didik yang tidak dapat berproses dalam pendidikan di lembaga pendidikan. Kehadiran pandemi COVID-19, menjadikan kegiatan pembelajaran yang awalnya terlaksana di sekolah-sekolah saat ini berubah jadi belajar di rumah secara online atau daring. Gejala umum berupa demam, batuk, kelelahan, sesak napas, serta kehilangan indra penciuman. Komplikasi seperti pneumonia dan sindrom gangguan pernapasan akut juga dapat terjadi. Adanya gejala ini timbul pada waktu lima sampai empat belas hari. Belum ditemukan vaksin atau perawatan antivirus yang unik. Pada saat yang sama, pengobatan ini adalah pengobatan utama dari terapi simptomatik dan suportif (CDC, 2020). Adapun Langkah dari pencegahan yang dapat dilakukan yaitu mencuci tangan dengan bersih dan benar, menutup mulut ketika batuk, menjaga jarak dengan orang lain ketika berada di kerumunan, memakai masker di tempat umum, serta melakukan pemantauan dan isolasi mandiri bagi orang yang diduga terpapar virus.

Dampak adanya pandemi covid-19 terhadap pendidikan di Indonesia membuat pemerintah untuk menutup kegiatan belajar dan mengajar di sekolah dan seluruh universitas. Hal ini juga berkaitan dengan

adanya perubahan dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara online, bukan secara tatap muka langsung. Tentunya ini mengakibatkan perubahan dalam segala aspek, terutama aspek pendidikan. Guru, dosen, mahasiswa, dan siswa diberikan tanggungjawab untuk dapat melangsungkan pembelajaran berbasis online. Hambatan lainnya pun tercipta dari teknologi yang tidak memadai. Tidak semua mahasiswa dan dosen dapat mengendalikan proses pendidikan daring ditambah begitu buruknya teknologi dan jaringan internet yang tersedia. Begitu banyak permasalahan pada kesulitan belajar siswa yang dialami selama belajar di rumah secara online. Dalam kasus seperti itu, perlu untuk memberikan pengobatan alternatif yang tepat untuk rasa sakit. Hasil yang diperoleh melalui wawancara dan observasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menyediakan suatu media pembelajaran yang mana juga harus diperhatikan oleh dosen dalam pembelajaran berbasis online. Dosen sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran online. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah proses belajar-mengajar dan memudahkan siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan melalui media yang disediakan, menarik perhatian siswa agar semangat dalam berdiskusi dan mempelajari materi yang dibahas, pemberian tugas yang tidak terlalu banyak, atau porsi materi yang diberikan. Selain pihak kampus, perhatian pemerintah dalam menangani ketersediaan internet dan pemerataan pembagian kuota internet secara merata baik bagi mahasiswa maupun dosen memudahkan mereka dalam melakukan pembelajaran online.

Dari penjelasan dan pembahasan sebelumnya, pembelajaran tidak selamanya merugikan belajar siswa. Melalui pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran online dapat menambah wawasan maupun pengetahuan serta tingkat pemahaman dari mahasiswa. Dari belajar secara online, mahasiswa dapat mandiri dalam mencoba memahami materi yang belum dikuasai. Pengetahuan yang dipelajari mahasiswa akan lebih bermakna karena hasilnya bukan berupa hafalan. Dan tidak

selalu diberikan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dalam pemberian materi pembelajaran..

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diberi kesimpulan bahwa dampak pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran online dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Masalah yang dihadapi oleh mahasiswa maupun siswa dalam belajar online adalah teknologi pembelajaran online yang belum mendukung, kurang memahami materi tertentu, dan suasana belajar di rumah yang kurang kondusif. Dengan adanya pembekalan pembelajaran, media seharusnya juga diamati oleh dosen dalam pembelajaran online, dan dosen seharusnya dapat menyesuaikan dengan media dan metode yang tepat mengenai pembelajaran online. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan lancar, serta memudahkan mahasiswa menerima informasi dan juga menarik perhatian mahasiswa agar semangat dalam berdiskusi dan mempelajari materi yang dibahas, pemberian tugas yang tidak terlalu banyak, atau dengan porsi materi yang diberikan. Metode dan media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar online. Oleh karena itu harus diperbaharui dulu agar dapat memahami pembelajaran dengan cepat. Selain pihak kampus, perhatian pemerintah dalam menangani ketersediaan internet dan pemerataan pembagian kuota internet secara merata baik bagi mahasiswa maupun dosen memudahkan mereka dalam melakukan pembelajaran online.

REFERENCES

- Centers untuk Penyakit Kontrol dan Pencegahan (CDC). Diperoleh 1 Juni 2020, dari situs web [cdc.gov](https://www.cdc.gov) : <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/faq.html>
- Djamarah , S. Bahri. (2010). *Pengajaran dan Sedang belajar Strategi* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Goldschmidt , K. (2020). Pandemi Covid-19 : Teknologi yang digunakan ke mendukung itu kesejahteraan dari anak -anak . *jurnal dari anak Keperawatan* , 88-90.
- Hadi, S. (2016). Penyelidikan dari Validitas _ dari Kualitatif Data Penelitian tentang tesis . *jurnal dari Sains Pendidikan* , 74-79.
- Kayu , Derek. et Al. (2007). *Tips untuk Mengatasi Sedang belajar Gangguan* . Yogyakarta: Katahati .
- Mulyasa . (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Kreatif Sedang belajar dan Menyenangkan* . Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya .
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari , M., Priyono Budi Santoso, LMW, Hyun , CC, & Princess, RS (2020). Studi Eksploratif _ itu Dampak dari pandemi COVID- 19 pada Pembelajaran Online Proses di SD Sekolah . *jurnal Pendidikan Psikologi dan Konseling* , 2 (1), 1–12.
- Rahardjo. (2010). *Triangulasi dalam Kualitatif Penelitian* . 1-3.
- Sugihartono . et Al. (2007). *Psikologi Pendidikan* . Yogyakarta: Pers UNY .
- Wicaksono, VD, & Rachmadyanti , P. (2016). Campuran Sedang belajar melalui Google Classroom di SD Sekolah . *Seminar Nasional tentang Pendidikan PGSD UMS & H DPGSDI Wilayah Timur* .
- Wilder -Smith, A., & Freedman , LAKUKAN (2020). Isolasi , karantina , sosial menjauhkan dan masyarakat penahanan : penting wewenang untuk gaya lama publik kesehatan langkah - langkah dalam wabah novel coronavirus (2019 -nCoV) . *jurnal Kedokteran Perjalanan* , 1-4 .
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* . Jakarta : PRENADAMEDIA Group.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, KP (2020). *PEDOMAN PENCEGAHAN DAN PENGENDALIAN PENYAKIT CORONAVIRUS (COVID-19)* (MI Listiana Azizah, Adistikah Aqmarina (ed.)).

IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN MELALUI MEDIA PERMAINAN PADA SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Ayu Laras Gouvany

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*E-mail: ayugouvany@mail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan-permainan untuk meningkatkan karakter jujur anak. Dengan demikian, saat bermain permainan baik secara mandiri maupun kelompok, anak-anak telah belajar cita-cita etika dan moral yang penting untuk membangun karakter. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis penelitian literature. Teknik pengambilan sample menggunakan teknik purposive sampling yang dimana teknik pengumpulan data dengan penelusuran google scholar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat di ambil simpulan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran dengan bermain sangat efektif untuk meningkatkan karakter jujur pada siswa dengan tahapan-tapahan kegiatan yang diawasi dan dibimbing oleh guru sebagai motivator agar tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Nilai jujur, PAUD, Permainan.

Abstract

This research aims to introduce game play to improve the honest character of children. Thus, when playing games both independently and in groups, children have learned ethical and moral ideals that are important for building character. The methodology used in this research is a qualitative approach to the type of literature research. Sampling techniques use purposive sampling techniques where data collection techniques with google scholar searches. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the application of learning activities by playing is very effective to improve honest character in students with the stages of activities that are supervised and guided by teachers as motivators to keep running in accordance with learning goals.

Keywords: Character Education, Honest Grades, PAUD, Games.

PENDAHULUAN

Membahas mengenai pembentukan perilaku seseorang, terdapat peranan pendidikan didalamnya yang sangat penting karena mempengaruhi perkembangan jiwanya dan pembentukan perilaku. Dari proses pendidikan perilaku seseorang akan terbentuk menjadi manusia yang sesungguhnya, hal ini terjadi akibat proses pendidikan yang sudah terjalin semenjak didalam kandungan hingga akhir hayat manusia terus mengalami proses pendidikan.

Namun ada beberapa fakta menyebutkan bahwa masih terdapat manusia yang tidak berperilaku dengan baik seperti mencuri, berbohong dan lain sebagainya. Belum lagi seiring berkembangnya zaman banyak dijumpai kecurangan-kecurangan

yang semakin kesini dianggap sepele dan yang nantinya akan menjadi kebiasaan buruk.

Kini banyak siswa yang kurang bimbingan dari orang tua serta keterlibatan orang tua dan guru kurang baik. Selain itu pula pendidikan saat ini banyak mengabaikan beberapa hal penting seperti spiritual siswa. Maka dari itu kemerosotan pada karakter siswa semakin terlihat atau menonjol dikalangan para siswa seperti mencontek.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak dari mulai lahir sampai dengan umur 6 tahun secara merata dengan melingkupi berbagai aspek dari mulai fisik maupun sampai dengan non fisik dengan cara menstimulus anak pada pertumbuhan jasmani, rohani (moral dan spiritua), emosional dan lain sebagainya sehingga

anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini menjadi masa yang dimana anak mulai tumbuh dan berkembang, pada masa tersebut menjadi masa keemasan bagi seorang anak untuk mendapat stimulus dengan sangat baik. Maka dari itu orang tua dan guru memiliki peran penting dalam pemberian pendidikan sejak anak usia dini untuk menciptakan generasi dimasa depan yang baik dan juga nantinya anak tidak terjerumus dalam pergauluan atau perilaku yang tidak baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah telah mengembangkan pendidikan karakter yang disebut dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). PPK bertujuan untuk melaksanakan Nawacita Presiden era Joko Widodo dan Jusuf Kalla dalam system pendidikan nasional. Nawacita sendiri memiliki arti yang dimana arti 9 prioritas pembangunan nasional pada era kepresidenan Joko Widodo dan Jusuf Kalla. Pada pelaksanaannya PPK menerapkan nilai yang tertera dalam pancasila, serta juga dalam pendidikan karakter yang melingkupi nilai jujur, nasionalis dan lain sebagainya.

Salah satu karakter baik adalah perilaku jujur. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Najib Sulhan dalam Zainal Aqib (2012:3-4), definisi jujur adalah :“(1) apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan, (2) hati dan ucapannya sama, dan (3) apa yang dikatakannya benar”. Sementara pendapat lain menurut Zainal Aqib (2012:42) “jujur merupakan salah satu nilai-nilai karakter dimana jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain”. Mengingat pentingnya pendidikan karakter dalam diri terutama perilaku jujur, sebab dari itu pendidikan karakter harus diberikan semenjak anak usia dini, pada saat tersebut anak mengalami proses perkembangan untuk kehidupan selanjutnya. Montessori dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:54) mengatakan bahwa “masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya”. Pada masa itulah anak akan

siap dalam memulai berbeagai macam kegiatan guna memahami dan beradaptasi di lingkungannya.

Pada masa peka inilah anak siap merespon pola perilakunya sehari-hari. Peningkatan perilaku jujur yang tepat untuk diterapkan pada usia tersebut, Mengingat kesiapan anak untuk menanggapi stimulus, adalah adil untuk mendorong lebih banyak kejujuran pada usia itu. Bermain adalah salah satu rangsangan yang dapat digunakan dengan anak-anak. Pada usia itu, itu adalah hobi sehari-hari yang menawarkan kebahagiaan dan kegembiraan. Permainan membutuhkan kejujuran, akuntabilitas, semangat yang sehat, kompeten, kesabaran, harmoni, sportivitas, distribusi peran yang adil, dan rasa hormat terhadap alam, di antara kebajikan moral lainnya.

Hardiyanti Pratiwi (2015:33-34) berpendapat bahwa ada beragam permainan untuk dimainkan oleh anak sehingga dapat membuat suasana hati anak akan menjadi bahagian gembira dan senang serta didalam permainan tersebut anak dapat mendapatkan sebuah pembelajaran. Anak dapat berkembang melalui bermain, hal ini dikarekanakan pada saat bermain berbagai aspek-aspek yang distimulus oleh anak dari mulai aspek fisik motoric, moral dan lain sebagainya terangsang dengan baik., aspek sosial emosional, dan aspek seni.

Dalam hal ini peneliti akan memperkenalkan permainan-permainan untuk meningkatkan karakter jujur siswa, sebab dalam permainan baik secara individu maupun berkelompok akan sangat bermanfaat untuk perkembangan anak dari mulai tidak berbohong saat bermain, tidak melakukan hal curang dan lain sebagainya sehingga hal tersebut dapat melatih motoric anak yang nantinya pula akan berpengaruh untuk masa depan si anak.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif jenis penelitian literature. Menurut penulis buku Metode Penelitian, M. Nazir, yang dimaksud dengan : “Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan”.

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, yaitu implementasi nilai kejujuran melalui media permainan pada siswa pendidikan anak usia dini, literatur yang dipelajari sesuai dengan topik pembahasan tentang implementasi nilai kejujuran melalui media permainan pada siswa pendidikan anak usia dini, dengan total tiga sumber data yang relevan dan terbitan sepuluh tahun terakhir

Populasi yang digunakan adalah dokumen tertulis mengenai penelitian “IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN MELALUI MEDIA PERMAINAN PADA SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI”. Teknik dalam pengambilan sample yakni menggunakan teknik purposive sampling yang dimana teknik pengumpulan data dengan penelusuran google scholar menggunakan kata kunci "Pendidikan Karakter Nilai Jujur" serta "Pendidikan Karakter Pada PAUD". Tahapan dalam penelitian diawali dengan pemilihan sumber data yang sesuai dengan topik pembahasan, yang kemudian sumber data disederhanakan sehingga dapat diambil kesimpulan. Dalam uji keabsahan data, penelitian ii menggunakan uji kredibilitas serta uji dependabilitas. Dari data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menerapkan model analisis data menurut Miles Huberman yaitu “data condensation, data display, dan concluding drawing/verifictoin”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Temuan penelitian ini disajikan berupa sebuah display, yang didasarkan dari hasil analisis data dengan melakukan penelitian

pada sumber data yang difokuskan pada

NO	PENULIS	TAHUN	JUDUL	METODOLOGI	HASIL
1	Ulan Dwi Desari	2018	PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA DAN KARAKTER JUJUR ANAK DI PAUD SELVA BUANA KOTA BENGKULU	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi karakter jujur di PAUD Selva Buana terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap karakter jujur anak.
2	Yosevin Evi, M. Syukri, Indri Astuti	2015	PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI	Kualitatif dan Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan perilaku jujur melalui permainan rakyat di PAUD Dipasidi sudah dinilai baik dan sesuai
3	Endah Hendarwati, Wahono, Aris Seliawan	2019	IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA ULAR TANGGA	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman kejujuran pada anak PAUD Cahaya Surabaya sudah berada dalam tahap berkembang sesuai harapan

tujuan dari penelitian.

Dari hasil table yang telah ditunjukkan diatas, dijelaskan hasil analisis dari 3 sumber data pustaka. Dari hasil perolehan analisis tersebut yaitu:

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Carli Wiseza pada tahun 2017 dengan judul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA DAN KARAKTER JUJUR ANAK DI PAUD SELVA BUANA KOTA BENGKULU”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembentukan karakter siswa pada saat bermain permainan congklak sangat berpengaruh serta meningkatkan karakter jujur siswa, sebab pada saat bermain permainan congklak siswa dapat bermain sambil belajar dan saat bermain siswa diajarkan untuk tidak berbohong, biasanya ada saja siswa berbohong saat membagi biji dakuan. Hal tersebut membuktikan bahwa permainan memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan tumbuh kembang karakter jujur anak.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yosevin Evi, M. Syukri, dan Indri Astuti pada tahun 2015 dengan judul “PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan siswa dalam berperilaku jujur, pada pelaksanaan permainan rakyat di

PAUD Dipasidi dilakukan dengan beberapa pertemuan serta pula dibagi menjadi tiga aspek penilaian yakni dari mulai siklus 1 dan pertemuan 1 sampai dengan siklus 2 pertemuan 2: pada saat tersebut dilihat dari kemampuan siswa bagaimana ia menunjukkan perilaku jujur (tidak curang) saat permainan berlangsung, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan serta dinilai baik yakni siswa mampu menerima kekalahan. Selanjutnya terdapat peningkatan secara fluktuatif namun masih dapat dinilai baik dari siswa dapat berkata jujur yakni tidak berbohong pada saat bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dalam perilaku jujur siswa melalui permainan rakyat dapat dinilai sudah cukup baik dan sesuai.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Endah Hendarwati, Wahono, dan Aris Setiawan pada tahun 2021 dengan judul "IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA ULAR TANGGA", hasil penelitian menyatakan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru dengan memanfaatkan media bermain ular tangga untuk penanaman karakter jujur pada siswa di PAUD Cahaya dapat dinyatakan terdapat pengaruh besar sehingga dalam kegiatannya mampu merangsang siswa untuk mengeksplorasi media pembelajaran tersebut. Pada saat bermain siswa mampu mengikuti alur serta mentaati peraturan dari permainan seperti tidak berlaku curang dan juga tidak berbohong, sehingga hal tersebut menjadi sebuah pembiasaan pada siswa untuk terbiasa berperilaku jujur.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan analisis dokumen, kompatibilitas ditemukan antara studi saat ini dan penelitian sebelumnya yang berfungsi sebagai sumber data.

KARAKTER JUJUR SISWA

Karakter jujur menurut Zainal Aqib (2012:42) merupakan "perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri, maupun orang lain". Sementara Najib Sulhan dalam Zainal Aqib (2012:4) berpendapat bahwa perilaku jujur

adalah : "(1) apa yang dilakukan berdasarkan kenyataan, (2) hati dan ucapannya sama, dan (3) apa yang dikatakannya benar". Jujur merupakan salah satu karakter penting yang harus dimiliki seseorang. Karakter jujur harus ditanamkan sejak anak usia dini, hal ini akan membiasakan siswa untuk berani alam menyampaikan ide-ide, gagasan serta menyelesaikan masalah yang dihadapi. Selain itu pula, karakter jujur pada siswa akan membentengi diri dari melakukan perilaku-perilaku tidak terpuji. Pada pendidikan karakter dibagian nilai kejujuran terdapat indikator pencapaian, menurut David Chairilisyah (2016:9-10) seorang siswa dapat dikatakan sebagai individu yang jujur bila siswa tersebut memiliki ciri-ciri, seperti:

1. Tidak berpura-pura
2. Mengatakan apa adanya
3. Tidak berbohong
4. Tidak membohongi orang lain
5. Mau mengakui kelebihan orang lain
6. Tidak mengambil milik orang lain

Dari keenam ciri tersebut tersebut seorang siswa akan mudah dikatakan orang yang jujur dan orang jujur dapat dikategorikan dengan orang yang baik. Maka dari itu seorang siswa harus memiliki karakter jujur. Selain itu pula terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter jujur siswa, yakni:

1. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama aserta paling utama dimana seorang siswa dididik dan dibesarkan. Segala karakter dan kepribadian siswa terbentuk sebab dari pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Sekolah

Sekolah menjadi tempat yang strategis dalam mengembangkan karakter siswa, hal tersebut dikarenakan siswa pastinya akan mengenyam pendidikan. maka dari itu dapat dikatakan bahwa sekolah dapat mempengaruhi pembentukan karakter serta kepribadian siswa.

3. Masyarakat

Dalam pembentukannya, karakter siswa diharuskan secara menyeluruh baik keluarga pada masyarakat terkadang kurang efektif dalam membentuk karakter dan kepribadian

siswa. Sehingga dibutuhkan pendidikan karakter dari sekolah maka dari itu masyarakat harus peduli terhadap sekolah dalam membangun karakter peserta didiknya.

KEGIATAN BERMAIN SISWA

Kata permainan merupakan berasal dari kata main yang memiliki arti bahwa suatu perbuatan yang dapat membahagiakan hati. Permainan menurut Mumpuniarti (2003:104) adalah "aktivitas rekreasi yang melibatkan peran-peran yang pasti dan melibatkan kompetisi atau kerjasama beberapa orang atau lebih". Eliasa (2014:200) "permainan adalah kegiatan yang disusun sedemikian rupa yang merupakan aktualisasi diri terhadap kegiatan yang disukai, melalui permainan dapat membangun diri, pengenalan, dan juga dapat mengekspresikan diri, dalam proses belajar maka beberapa tujuan belajar dapat tercapai".

Dunianya anak merupakan bermain, hal ini terjadi dikarenakan beberapa alasan yakni pertama: kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dapat menyenangkan hati, kedua: permainan dalam penerapannya mudah dimainkan serta tidak memiliki tujuan yang rumit, ketiga: permainan dilakukan secara spontan dan juga secara bebas dalam pemilihan pemain, dan terakhir: permainan menjadikan seluruh pemain aktif. Selain itu pula, konsep bermain disekolah dibagi menjadi tiga yakni bermain bermain secara bebas, bermain dengan adanya bimbingan dari seseorang, serta bermain dengan adanya arahan. Arti dari bermain bebas yaitu dalam kegiatan bermain siswa dapat bebas untuk menggunakan berbagai alat yang dapat dipilih serta dalam penggunaannya siswa bebas menggunakan cara tersendiri untuk melakukan sebuah permainan. Bermain dengan adanya bimbingan oleh seseorang, seseorang yang dimaksud merupakan seorang guru yang nantinya guru tersebut akan membimbing siswa dalam pemilihan alat sehingga seorang siswa dapat penggunaan alat permainan siswa dapat menemukan konsep tertentu. Bermain dengan adanya

arahan, siswa pada saat kegiatan bermain diberikan arahan oleh guru dengan mengajarkan cara bermain yang bisa jadi guru memberikan contoh pada saat melakukan permainan. Pada saat bermain terdapat salah satu karakter yang dapat dikembangkan yakni karakter jujur, pada saat tersebut karakter jujur siswa dilatih dari segi perkataan serta perbuatannya.

IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN MELALUI MEDIA PERMAINAN PADA SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Pelaksanaan pendidikan karakter dengan memanfaatkan media permainan sangat efektif dalam meningkatkan karakter jujur siswa. Hal ini terjadi secara bertahap namun peningkatannya cukup baik. Pada penerapan pembelajaran dalam penggunaan media permainan, siswa akan mengeksplorasi serta berinteraksi dengan siswa lain dengan cara mengikti peraturan yang ada dalam permainan. Adanya bimbingan serta pengarahan dalam permainan menjadikan guru memiliki peran penting untuk menerapkan media permainan ini. Selain bimbingan dan arahan, guru juga memberikan motivasi dalam mencapai suatu tujuan baik dari jangka pendek sampai dengan jangka panjang. Hal tersebut dilakukan dengan pemberian fasilitas penuh oleh guru dengan memberikan pengalaman belajar yang baik dengan memberikan bantuan dalam membangun karakter siswa seperti perkataan, perbuatan. Sebelum memasuki kegiatan inti terdapat tahapan-tahapan yang akan diberikan oleh guru untuk menstimulus siswa sehingga kegiatan yang akan dilaksanakan hasilnya nanti akan maksimal dalam pembentukan karakter jujur pada siswa.

Tahap pertama, pada tahap ini guru mengenalkan pada siswa tentang nilai kejujuran yang terkandung dalam permainan. Ditahap ini terdapat tiga tahap yang akan dilakukan oleh guru untuk membentuk karakter jujur siswa dimulai dengan pengenalan tentang contoh perilaku baik dan buruk saat bermain seperti berbuat jujur dan berbohong (tidak melakukan kecurangan).

Hal ini dilakukan dengan metode nasehat. Penggunaan metode nasehat akan lebih efektif digunakan secara spontan ketika siswa sedang bermain, pada saat siswa menampilkan perilaku baik maupun buruk. Pada tahap kedua guru menjelaskan kebermanfaatannya dari kejujuran dengan tujuan agar siswa menjadi tahu dan dapat memahami kebermanfaatannya yang didapat dari perbuatan jujur, sehingga nantinya siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan. Berikutnya yang terakhir yaitu tahap ketiga, pada tahap ini dijelaskan akibat dari perbuatan tidak jujur dengan guru mengungkapkan akibat apabila siswa melakukan perbuatan tidak jujur melalui kejadian yang riil di lingkungannya.

Tahap kedua, pada tahap ini guru memberikan dorongan untuk mewujudkan nilai kejujuran pada saat bermain. Pada tahap ini diberi penjelasan mengenai peraturan dan cara bermain, hal ini dilakukan guna menumbuhkan minat pada diri siswa untuk bermain. Selain itu pula, dilakukan dengan pemberian hadiah dan hukuman seperti pemberian pujian, makanan dan lain sebagainya. Sedangkan untuk hukuman diberikan berupa teguran.

Pada tahap terakhir yakni tahapan ketiga dilakukan dengan pemberian petunjuk untuk menampilkan perilaku jujur pada saat bermain. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan oleh guru, pertama pemberian contoh perilaku jujur secara langsung yang nantinya siswa akan mengamati dan kemudian memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Nantinya siswa akan lebih mudah menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, melibatkan siswa untuk berbuat jujur pada saat bermain dengan pemberian contoh yang nantinya guru akan menindaklanjuti dengan memberikan arahan pada siswa untuk berbuat jujur. Dalam pelaksanaan kegiatan inti pada pembelajaran juga terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan oleh guru pada penggunaan media permainan.

1. Pertama: guru menyediakan dan menyiapkan ruang sesuai dengan keperluan dalam kegiatan permainan yang dimana saat kegiatan permainan

dilakukan tentunya perlu sebuah media yang akan digunakan serta diharuskan aman dan mudah dalam penggunaannya.

2. Kedua: guru memberikan bimbingan pada siswa mengenai permainan yang benar dan juga guru mencontohkan cara bermain yang baik dan benar selanjutnya diberlakukan tanya jawab mengenai permainan tersebut guna siswa yang belum memahami permainan tersebut dapat paham.
3. Terakhir yakni ketiga: sepanjang jalannya permainan guru bertindak sebagai motivator yang memberikan instruksi saat diperlukan, hal ini dibutuhkan agar tidak mengurangi makna dan tujuan permainan.

Pada kegiatan penutup guru merefleksikan hasil pembelajaran melalui sesi tanya jawab apa yang didapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beraneka ragam permainan yang dapat dimainkan oleh siswa, tentunya aman dan mudah untuk dilaksanakan seperti: petak umpat, congklak, ular tangga, dan lain sebagainya. Salah satu contoh media permainan yakni permainan congklak, congklak merupakan permainan tradisional yang dalam meningkatkan karakter siswa dapat bermanfaat yaitu pada saat bermain siswa dapat sebuah pembelajaran untuk bermain secara jujur dalam artian tidak berbohong, tidak curang dan juga siswa dapat belajar untuk menghargai teman serta kegiatan permainan ini dapat melatih motorik halus siswa.

Adapun salah satu contoh permainan yang diambil yaitu congklak, congklak sendiri merupakan sebuah permainan tradisional dengan menggunakan sebuah papan yang terdapat beberapa lubang bulat dengan jumlah 14 sampai dengan 16 lubang serta juga pada masing-masing pada ujungnya terdapat lubang bulat lebih besar. Congklak ini secara sederhana dimainkan dengan cara memasukkan biji pada lubang-lubang yang telah tersedia dengan jumlah yang sama namun pada bagian lubang besar hanya memasukkan lubang yang miliknya karena dua lubang besar tersebut masing-masing

dimiliki oleh lawan pemain, biji ini dapat berupa biji-bijian ataupun batu dan juga bisa yang lainnya.

Congklak memiliki sebutan lain seperti dakon dan juga badaku dalam bahasa banjar. Dari kata "badaku" sendiri, diambil dari kata "daku" dengan menambahkan kata "ba" yang memiliki arti yaitu melakukan sebuah permainan dengan menggunakan alat yang disebut dengan "padakuan".

Cara bermainnya yaitu dengan memasukkan biji-biji kecil pada setiap lubang dengan jumlah yang sama. Pada setiap lubang pada awal permainan dapat diisi sesuai dengan jumlah lubang (kecuali lubang rumah), jika terdapat 10 lubang dapat diisi dengan 5 biji pada setiap lubang kecil namun apabila terdapat 14 lubang kecil maka pada setiap lubang dapat diisi dengan 7 biji. Pada saat ini congklak sudah tersedia di berbagai toko permainan dengan terbuat dari kayu dan juga plastil. Adapun langkah-langkah dalam permainan congklak seperti:

1. Permainan dilakukan oleh dua orang berpasangan.
2. Terdapat dua sisi pada congklak sehingga pada setiap sisi menjadi hak milik dari setiap pemain dengan masing-masing satu lubang besar (rumah).
3. Untuk memutuskan siapa yang bermain duluan, terlebih dahulu pemain melakukan suit atau kertas gunting batu.
4. Dengan cara suit yang menang dapat bermain pertama.
5. Pada permulaan pemain A dapat mengambil biji pada wilayahnya dengan mengisi biji-biji pada lubang di wilayahnya sampai ataupun melewati "rumah" miliknya sampai biji habis.
6. Jika pemain memasukkan biji pada lubang kosong maka pemain akan dianggap "mati".
7. Setelah pemain A "mati" maka akan dilanjutkan oleh pemain B.

Pada saat kegiatan bermain congklak ini terdapat makna-makna dalam pembentukan karakter yang dapat diambil oleh seorang

anak yakni tidak berkata ataupun berbuat bohong seperti curang saat melakukan pembagian biji pada lubang congklak. Selain itu juga siswa dapat pembelajaran mengenai perbedaan perilaku baik dan buruk pada saat permainan berlangsung.

Dari pelaksanaan kegiatan bermain tersebut terdapat tiga aspek penilaian dari guru yang harus diperhatikan yakni:

1. Kemampuan siswa untuk bermain jujur (tidak curang).
2. Kemampuan siswa untuk menerima kekalahan.
3. Kemampuan siswa mengatakan yang sebenarnya (tidak bohong).

Dengan memanfaatkan media permainan guru dapat menanamkan kebiasaan pada siswa untuk berperilaku jujur seperti berkata jujur, tidak berbuat kecurangan, siswa mengakui kesalahan maupun kekalahan serta siswa mampu memaafkan kesalahan temannya. Seperti pada permainan congklak dan juga ular tangga, siswa diajarkan untuk bertanggungjawab dalam membereskan bekas dari bermain dan merawat alat-alat yang digunakan untuk bermain misalnya pada permainan congklak biji maupun papan harus disimpan kembali dan dirapihkan serta harus dirawat tidak boleh dirusak ataupun di coret. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2010), yaitu "bahwa media adalah seseorang, substansi, atau peristiwa yang menciptakan keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap".

PENUTUP

Dapat disimpulkan berdasarkan pada hasil penelitian bahwa pada penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan dinilai lebih efektif untuk pembentukan karakter jujur siswa dengan tahapan-tapahan kegiatan yang diawasi dan dibimbing oleh guru guna pada saat permainan berlangsung tetap sesuai dengan tujuan awal dari pembelajaran. Pada kegiatan permainan ini terdapat tiga kegiatan

dengan masing-masing memiliki kegiatan tersendiri seperti kegiatan awal, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup. Dilain sisi terdapat tiga aspek penilaian yakni (1) Kemampuan siswa untuk bermain jujur (tidak curang), (2) Kemampuan siswa untuk menerima kesalahan dan kekalahan, serta (3) Kemampuan siswa mengatakan yang sebenarnya (tidak bohong).

Namun pada saat ini masih banyak kita jumpai siswa dengan karakter tidak jujur seperti mencontek, mencuri dan lain sebagainya. Selama ini baik orang tua maupun guru kebanyakan hanya memikirkan untuk menumbuhkan kecerdasan dari segi akademik saja tanpa memikirkan adanya peluang terjadinya kemerosotan karakter pada siswa. Seiring berkembangnya zaman karakter yang dimiliki siswa semakin terlihat tidak berkarakter baik, permasalahan ini semakin hari semakin menjadi-jadi dari mulai banyaknya kasus dari seorang maupun segerombolan siswa. Maka dari itu perlunya adanya pemecaha permasalahan secara berkelanjutan baik dari pemerintah, orang tua maupun guru melalui pendidikan karakter.

REFERENCES

- Chairah, H. (2020). MENANAMKAN NILAI KARAKTER KEJUJURAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR PADA KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFAL AL USMANI SUMBER WRINGIN – SUKOWONO – JEMBER (Skripsi). Institut Agama Islam Jember
- Desari, U. (2018). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA DAN KARAKTER JUJUR ANAK DI PAUD SELVA BUANA KOTA BENGKULU. *AN-NIZOM: Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Islam*, 3 (3).
<http://dx.doi.org/10.29300/nz.v3i3.1946>
- Evi, Y., Syukri, M., & Asuti, I. (2015). PENINGKATAN PERILAKU JUJUR MELALUI PERMAINAN RAKYAT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD DIPASIDI. *JJPK: Jurnal Pendidikan dan Pembeajaran Khatulistiwa*, 5 (3), 1-10
<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14174>
- Hendarwati, E., Wahono, & Setiawan, A. (2019). IMPLEMENTASI NILAI KEJUJURAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA ULAR TANGGA. *MOTORIC: (Media of Teaching Oriented and Children)*, 3 (1), 26-39.
<https://doi.org/10.31090/m.v3i1.884>
- Nazipah, N. (2020). MENANAMKAN SIKAP JUJUR PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI TAMAN KANAK-KANAK ITTIHADULKHOIRIYAH MUARA JAMBI (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
- Rahmawati, D. (2015). PENANAMAN KEJUJURAN ANAK MELALUI KANTIN KEJUJURAN DI TK TERUNA DESA TAMBAHREJO, KECAMATAN PAGERUYUNG, KABUPATEN KENDAL (Skripsi). Universitas Negeri Semarang
- Septariani, Imron, A., & Husin, A. (2018). PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI (Studi Kasus di PAUD Mawar I SKB Ogan Ilir). *JPPM: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5 (1), 94-108,
<https://doi.org/10.36706/jppm.v5i1.8302>
- Sumarsono, A. (2017). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK MELALUI PERMAINAN BERBASIS ALAM. *JURNAL MAGISTRA*, 4 (2), 70-83,
<https://doi.org/10.35724/magistra.v4i2.697>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52-63.
<https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>

PEMANFAATAN MEDIA *QUIZIZZ* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH

Nana Suraiya^{1*}, Ismail², Affra Titania Mirna³

¹²³Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Syiah Kuala

* E-Mail: nana@unsyiah.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pemanfaatan media *quizizz* oleh guru dan siswa, hasil belajar serta respon siswa terhadap penggunaan media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media *quizizz* oleh guru 1) sebagai alat untuk me-review materi dan mengetahui penguasaan materi oleh siswa. 2) alat penilaian UTS maupun UAS. 3) Memaksimalkan penggunaan *Smartphone*. Manfaat kepada siswa 1) meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa tertantang dalam belajar 2) mudah dan memiliki fitur yang menarik. Persepsi penggunaan Media *Quizizz* dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa. Respon siswa menunjukkan antusiasme terhadap media *quizizz* karena dapat dikelola dengan mudah, dapat digunakan kapan dan dimana saja, secara daring maupun luring, lebih tertantang, pembelajaran lebih aktif, fitur menarik, lebih berfikir kritis, menyenangkan, termotivasi dalam belajar.

Kata kunci: Pemanfaatan Media *Quizizz*, Mata Pelajaran Ekonomi.

Abstract

The purpose of the study was to determine the use of quizizz media by teachers and students, learning outcomes and student responses to the use of quizizz media in economics subjects at SMA Negeri 4 Banda Aceh. This study uses a qualitative approach with a descriptive type. The research subjects are teachers and students. Data collection techniques with documentation and interviews. The results of the study show the use of quizizz media by teachers 1) as a tool to review the material and determine the mastery of the material by students. 2) UTS and UAS assessment tools. 3) Maximize the use of Smartphones. Benefits to students 1) increase learning motivation and make students challenged in learning 2) easy and has interesting features. Perceptions of using Quizizz Media can have a good impact on student learning outcomes. Student responses showed enthusiasm for quizizz media because it can be managed easily, can be used anytime and anywhere, online or offline, more challenged, more active learning, interesting features, more critical thinking, fun, motivated in learning.

Keywords: Utilization, Media, *Quizizz*, Economic Subjects

PENDAHULUAN

Era ini menjadikan semua aspek kehidupan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan. Kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Pencapaian kompetensi 4C (Critical Thinking, Collaboration, Communication, and Creativity) yaitu dengan kompetensi berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi dan kreatif dari pembelajaran yang diupayakan dalam rangka mengikuti perkembangan zaman.

Dampak positif dari teknologi munculnya berbagai media yang dikembangkan sehingga dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai. Pengembangan teknologi yang terus dimanfaatkan berlanjut menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK. Salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu *Quizizz*.

Menurut Purba (2019) *Quizizz* adalah aplikasi penilaian pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas peserta didik ke ruang kelas *online*. Dengan menggunakan

Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik masing-masing peserta didik. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses evaluasi pembelajaran.

Quizizz ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui *browser*, juga dapat diunduh melalui *playstore* atau *app store*. kelebihan lain dari *quizizz* ini, guru dapat menentukan waktu pengerjaan di tiap item soal, dapat mengetahui jumlah peserta didik yang sudah login, mengetahui hasil peserta didik, menyimpan, mencetak, serta mengirimkan hasil tugas peserta didik kepada orangtua dalam bentuk file Excel (Ningsih, 2020).

Oleh karena itu pemilihan media *quizizz* ini dapat meningkatkan antusias peserta didik ketika dilakukannya evaluasi terhadap pembelajaran, terutama untuk anak-anak yang phobia terhadap ulangan, beberapa anak yang kurang memiliki semangat belajar ketika akan menghadapi tes atau ulangan harian akhirnya menjadi memiliki semangat, mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik saat mengikuti penilaian hasil belajar, menumbuhkan rasa bersaing antara siswa dan membuat mereka ingin menjadi yang terbaik di kelas dan juga tidak membuat siswa gugup ketika melaksanakan evaluasi.

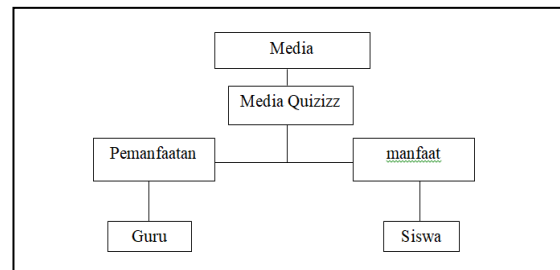
Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan *quizizz* yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Azzah Amany (2020) pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui *Quizizz*. Evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz* dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara detail dan obyektif.

Kendati demikian, berdasarkan pengalaman awal ketika melaksanakan PLP 2 di SMA Negeri 4 Banda Aceh, terdapat beberapa hal yang terjadi pada penggunaan *quizizz* sebagai media dimana *quizizz* hanya dipakai sebagai game dalam mendukung proses pembelajaran ekonomi. maka dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan menginvestigasi

pemanfaatan *quizizz* di lingkungan SMA Negeri 4 Banda Aceh khususnya dalam pembelajaran ekonomi untuk mengetahui ada pemanfaatan lainya dalam penggunaan *quizizz* ini sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “Pemanfaatan *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1). Pemanfaatan dan manfaat media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. 2). persepsi terhadap hasil belajar siswa/i setelah menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. 3). Respon siswa/i setelah menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di SMA



Bagan 1: Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bagan di atas, salah satu komponen proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan

siswa untuk mencapai hasil yang direncanakan. Hal lain media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan ((Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Menurut Azhar Arsyad (2013:2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Salah satu media yang berbasis teknologi adalah media Quizizz. Menurut Suharsono (2020) Quizizz adalah alat penilaian formatif berupa *webquiz* bersifat *multiplayer* yang berfungsi di semua perangkat (komputer, *smartphone*, *tablet*) dalam berbagai sistem operasi. Quizizz menyenangkan karena menggunakan elemen-elemen kreatif seperti *meme*, *game*, *avatar* dalam proses belajar mengajar, hal ini yang membuat siswa tertarik dan semangat. Quizizz bisa menampilkan hasil kerja masing-masing peserta kuis secara rinci, *online* serta dapat diunduh dalam bentuk *file excel*.

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengkoordinir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media

pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Ini terkait erat dengan pembelajaran yaitu bagaimana guru berperan dalam pembelajaran yang memungkinkan untuk siswa terjadi pembelajaran yang efektif atau bisa mencapai hasil sesuai tujuan (Sumiati dan Asra, 2008).

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan media Quizizz oleh guru dan manfaat yang dirasakan siswa terkait penggunaan media quizizz pada mata pelajaran ekonomi, persepsi terhadap hasil belajar setelah menggunakan quizizz dan respon terhadap penggunaan quizizz pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif. menurut Basrowi & Suwandi (2008:2), melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sugiono (2010) penelitian kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Peneliti menggunakan beberapa hasil wawancara dengan tujuan agar dapat memberikan data kualitatif yang lebih akurat. Peneliti menggunakan wawancara dengan jumlah 4 pertanyaan wawancara untuk siswa serta 4 pertanyaan wawancara mendalam untuk guru. 30 orang responden siswa dan 1 orang Guru yang diwawancarai langsung.

Sumber Data adalah obyek atau materi yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang akan peneliti gunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. "Sumber data primer adalah sumber data yang langsung diberikan data kepada pengumpul data, dan sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung memberikan data kepada

pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiono: 2019).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer dalam yaitu berdasarkan hasil wawancara siswa dan guru mata pelajaran ekonomi. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah atau artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan skripsi ini.

Subyek penelitian adalah benda, hal atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat yang dipermasalahkan (Arikunto,2010) Ada beberapa subyek penelitian yang diambil oleh peneliti, antara lain Dalam penelitian ini, guru dan peserta didik menjadi sumber informasi penting untuk mengetahui bagaimana perencanaan dan pelaksanaan serta hasil dari media pemanfaatan *quizizz* sebagai salah satu media dalam menunjang proses belajar mengajar ekonomi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan petunjuk umum, Menurut Patton, dalam Basrowi & Suwandi, (2008:127) Meskipun urutan pertanyaan dapat bersifat fleksibel, disesuaikan dengan alur pembicaraan yang berlangsung dan kondisi informan yang diwawancarai. Petunjuk umum berfungsi untuk menjaga agar pokok pembicaraan yang direncanakan dapat tercakup secara keseluruhan, dan pembicaraan tidak keluar dari topik dan kerangka besar yang direncanakan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi juga dilakukan peneliti yaitu dengan mengumpulkan dan mendownload jurnal ilmiah yang relevan yang diperoleh dari berbagai tempat yaitu perpustakaan, google scholar, serta web resmi lainnya. Dokumen merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi atau berlalu, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari

seseorang(Sugiyono,2010).

Maka dari hal tersebut teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk tujuan melengkapi dan memperkuat hasil wawancara maupun memperoleh data yang tidak didapatkan oleh peneliti melalui wawancara. Seperti profil lembaga, visi dan misi, kegiatan- kegiatan pembelajaran lainnya yang dilakukan oleh guru ataupun peserta didik, serta gambar-gambar yang memiliki kaitan dengan dengan *quizizz* tersebut.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono,2010).

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Miles and Huberman (2002) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun dalam proses analisis datanya dapat menggunakan tiga langkah, antara lain:

a. Pengumpulan Data

Peneliti mencatat semua data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan hasil pengamatan secara tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat para ahli, media massa dan internet.

b. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data mengandung arti merangkum, memilih hal yang paling pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya. Reduksi data dilakukan secara berkala dan terus menerus selama proses penelitian masih berlangsung. Yang artinya peneliti harus merangkum, memilih hal yang pokok sehingga dapat menyederhanakan, memfokuskan dan mengabstrasikan data serta peneliti dapat mengubah data yang muncul dalam catatan lapangan.

c. Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif ini bisa dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya, Sugiyono (2013). Jadi penyajian datanya dalam bentuk teks naratif yang penyajiannya urut sesuai dengan data yang ada di lapangan.

d. Verification (Peneriksaan Kesimpulan).

Merupakan penjelasan tentang kesimpulan dari data yang dapat menjawab dari rumusan masalah, sehingga dapat diajukan proposisi yang terkait dengan alur kalusnya. Dengan menggunakan ketiga langkah diatas, maka keseluruhan data penelitian yang diperoleh dapat diolah dan akan menghasilkan kesimpulan atau dapat diverifikasi dengan mendalam, bermakna dan komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaat Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

HASIL

Hasil wawancara dikembangkan dari hasil penelitian pada 31 orang responden yang terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran ekonomi dan 30 orang siswa/i kelas IPS SMA Negeri 4 Banda Aceh yang disajikan dalam bentuk reduksi data berdasarkan 5 item untuk guru dan 4 item untuk siswa/i pertanyaan wawancara mendalam yang akan menjawab rumusan masalah.

Berdasarkan Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan media quizizz yang dimanfaatkan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh diantaranya ialah (1) Alat untuk mereview materi dan mengetahui sejauh mana materi yang telah siswa/i kuasai (2) Alat Evaluasi/ penilaian UTS atau UAS untuk melihat hasil belajar siswa/i (3) Memaksimalkan Penggunaan Smartphone Siswa/i ketika pembelajaran berlangsung. Adapun hasil penelitian manfaat yang dirasakan guru dan siswa dalam penggunaan quizizz yaitu (1) Meningkatkan Motivasi Belajar siswa/i dan membuat siswa/i tertantang, (2) Media Quizizz mudah dan

memiliki fitur yang Menarik.

Pendapat tersebut didukung kembali oleh Sarah Amaliyah dan Lisnawati (2018), Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata post- test peserta didik dengan mengimplementasikan Media Quizizz dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai post test kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai post test kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control.

Selain itu, Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, dan Suhardiman (2019) Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Media Quizizz sebagai sistem Fast Respond Evaluation berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 3 STKIP Muhammadiyah Bone ditandai dengan hasil (gain) belajar mahasiswa meningkat dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi).

Berdasarkan hasil yang telah peneliti temukan, maka dapat disimpulkan Secara garis besar, penelitian ini menyatakan bahwa terdapat Pemanfaatan lainnya dan memberikan banyak kebermanfaatn terkait Media Quizizz pada pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Jika dilihat dari respon yang ditunjukkan oleh responden melalui data hasil wawancara yang diperkuat dengan dukungan dari beberapa jurnal yang relevan. Penggunaan Media Quizizz yang ditunjukkan oleh beberapa jurnal dengan ketercapaian tujuan penelitian ini.

Persepsi penerapan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa/i pada mata pelajaran ekonomi.

PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara mengenai persepsi penerapan media quizizz terhadap hasil belajar terbukti memberikan dampak yang bagus terhadap hasil belajar siswa/i, dibuktikan dengan 27 responden dari 30 responden siswa/i menyatakan peningkatan terhadap hasil belajar mereka secara tegas dan tanpa ragu sedangkan 3 responden

lainya memberikan jawaban “biasa saja, lumayan, dan tergantung materi”, hal tersebut membuktikan bahwa 27 siswa/l dari 30 siswa/l secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap hasil belajar menggunakan *quizizz*.

Hal yang sama dinyatakan oleh Rafika (2021), suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin baik hasil belajar yang diperoleh siswa/i.

literatur lainya juga dinyatakan oleh Halik & Aini (2019), Aplikasi *quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran IPS yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan diperkuat beberapa jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* dalam mata pelajaran khususnya ekonomi dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa/l.

Respon Siswa/l Terhadap Penggunaan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Ekonomi. Hasil dari wawancara mengenai respon/tanggapan terhadap penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran ekonomi disambut baik oleh 31 responden yang terdiri dari 1 guru ekonomi dan sisanya siswa/l kelas XI.IPS yang menyatakan penggunaan media *quizizz* dalam pelajaran ekonomi mudah digunakan, memotivasi belajar siswa, membuat siswa tertantang dalam belajar dan hal-hal lain yang mengarah kepada menyukai penerapan *quizizz* dalam pembelajaran ekonomi.

Menurut Afdhal (2015:196) Antusiasme siswa diukur berdasarkan beberapa indikator yaitu respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran untuk melibatkan diri Indikator antusiasme yang pertama adalah respon siswa. Dalam jurnal Lailatul Asria, dkk (2021) yang berjudul “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform *Quizizz*”. Adapun Persentase tiap indikator dalam mengukur

antusiasme siswa dalam penggunaan media *quizizz* sebagai berikut.



Gambar 2 : persentase Antusias siswa dalam penggunaan *quizizz*.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diteliti bahwa respon terhadap penggunaan media *quizizz* dalam mata pelajaran ekonomi sangatlah disambut antusias baik oleh guru maupun oleh siswa/l dalam mata pelajaran ekonomi. Beberapa respon atau tanggapan yang diperoleh adalah rasa suka, rasa tertantang, seru, bagus, mudah, menarik, senang dan tanggapan lainya yang menunjukkan respon atau tanggapan yang positif terhadap media *quizizz* dalam proses pembelajaran ekonomi.

PENUTUP

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Adapun pemanfaatan lainya oleh guru dan manfaat yang dirasakan oleh siswa terkait penerapan media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Dapat peneliti rangkum sebagai berikut:
 - a. Pemanfaatan lainya oleh guru yaitu
 - 1) Guru menjadikan Media Quizizz sebagai alat untuk me-review materi dan mengetahui sejauh mana materi yang telah siswa/l kuasai.
 - 2) Media Quizizz dijadikan sebagai Alat Evaluasi/Penilaian baik UTS maupun UAS.
 - 3) Memaksimalkan penggunaan *Smartphone* siswa/l saat pembelajaran berlangsung.
 - b. Manfaat yang dirasakan siswa yaitu:

- 1) Meningkatkan Motivasi Belajar dan membuat siswa/ tertantang dalam belajar sehingga memicu peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis. 2) Penggunaan Media Quizizz mudah dan memiliki fitur yang menarik
2. Persepsi penggunaan Media Quizizz terhadap hasil belajar siswa/ SMA Negeri 4 Banda Aceh yang dibuktikan oleh penggunaan Media Quizizz ini dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil wawancara yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar oleh 27 responden dari 30 responden.
3. Respon terhadap penggunaan media quizizz pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh sebagai berikut yaitu: 1) Antusiasme siswa terhadap media quizizz seperti: dapat dikelola dengan mudah, dapat digunakan kapan dan dimana saja, dapat digunakan secara daring maupun luring, 2) lebih tertantang, 3) membuat pembelajaran lebih aktif, 4) fitur menarik, 5) lebih berfikir kritis

REFERENCES

- Amany, A. 2020. Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran.
- Amaliyah, S. 2019. Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sman 32 Jakarta. In Prosiding Seminar Nasional Berseri (pp. 842-849).
- Arikunto, S. 2010. Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran; Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firman, F., Asfar, A. I. T., & Suhardiman, S. (2019, December). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond

- Evaluation. In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat. (SNP2M) (pp. 183-186).
- Halik, A., & Aini, Z. (2020). Analisis keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 3(2), 131-141.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). The qualitative researcher companion. Sage.
- Ningsih, T. 2011. Implementasi Pendidikan Multikultural Pada Pembelajaran pendidikan Moral. Jurnal of JPP Vol. 3, No. 02.
- Patton, M.Q. 2006. Metode Evaluasi Kualitatif (B.P. Priyadi (ed); cet-1). Pustaka Pelajar.
- Purba, L.S.L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar mahasiswa didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia I. Journal of Dinamika Pendidikan, Vol. 12, No.1.
- Rafika, R. 2021. Pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al- Rifa'ie (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sugiono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002. Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara.

PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS IV SD NEGERI

Dayu Rika Perdana^{1*}, Siti Nuraini²

^{1,2} Universitas Lampung

* E-mail: dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri Rayon Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku disiplin belajar dan lingkungan sosial terhadap hasil belajar tematik. Desain penelitian yang digunakan adalah non eksperimental dengan pendekatan penelitian survey explanatory. Penelitian ini menggunakan proporsionate stratified random sampling dengan subjek penelitian semua peserta didik kelas IV SD Negeri 1 dan SD Negeri 3 Kagungan Ratu dengan total 44 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan non-tes, analisis data menggunakan regresi linier sederhana dan berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perilaku disiplin belajar dan lingkungan sosial terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 dan SD Negeri 3 Kagungan Ratu.

Kata kunci: disiplin belajar, hasil belajar, lingkungan sosial.

Abstract

The problem in this research is the low the thematic learning outcomes of the fourth grade students of SD Negeri Rayon Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah. The purpose of this study was to determine the effect of learning discipline behavior and social environment on thematic learning outcomes. The research design used was non-experimental with a survey explanatory research approach. This study used proportional stratified random sampling with the research subjects of all fourth grade students of SD Negeri 1 and SD Negeri 3 Kagungan Ratu with a total of 44 people. Data collection techniques using non-test, data analysis using simple and multiple linear regression. The results showed that there was an influence of the learning discipline behavior and social environment on the thematic learning outcomes of the fourth grade students of SD Negeri 1 and SD Negeri 3 Kagungan Ratu.

Keywords: learning discipline, learning outcomes, social environment.

PENDAHULUAN

Disiplin dan lingkungan sosial saat ini menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Disiplin dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang taat pada peraturan serta lingkungan sosial yang baik pun bisa berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa bisa menunjukkan sikap disiplin berdasarkan bawaan dari setiap individu atau didikan dari orang tua maupun lingkungan sosial sekitar untuk diterapkan pada kegiatan belajar. Belajar menurut Aunurrahman (2012: 55) merupakan sebuah upaya internal yang kompleks, yang melibatkan seluruh

mental pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses belajar biasa kita sebut dengan kegiatan belajar. Kegiatan belajar tidak dapat dilakukan seorang diri, maka dari itu dibutuhkan partner dan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu fasilitas yang menyelenggarakan kegiatan belajar adalah sekolah.

Pendidikan menjadi prioritas utama dalam menghadapi tantangan dunia, dimana dengan berjalannya waktu kualitas seseorang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan kemajuan IPTEK. Hal ini sejalan dengan pendapat Dini (2018: 309), bahwa : Education is also expected to

change the mindset and human behavior to be better. Education is essential to create intelligent, qualified, insightful human beings in order to create an advanced and prosperous nation. The evidence of someone who has learned is characterized by a change in attitude and behavior that is reflected in his daily life.

Pendapat di atas diartikan bahwa pendidikan diharapkan mampu merubah pola pemahaman dan sikap manusia. Pendidikan juga mampu menciptakan manusia yang cerdas, berkualitas, dan berwawasan guna menciptakan manusia yang maju dan bangsa yang sejahtera. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan sikap dan perilaku yang tercermin dalam kehidupan sehari-harinya.

Keberhasilan pada proses pembelajaran pada sekolah bisa dicermati menurut disiplin belajar & lingkungan sosial siswa. Khususnya pada hal ini merupakan output belajar tematik siswa pada sekolah dasar. Hasi otodidak adalah hal yg nir bisa dipisahkan menurut proses belajar yg dijalani sang siswa dibangku pendidikan. Tinggi rendahnya output belajar siswa yg menggambarkan taraf keberhasilan belajar, bisa ditentukan sang beberapa faktor, baik menurut pada (internal) juga menurut luar (eksternal) siswa. Wasliman pada Susanto, (2013: 12) beropini bahwa: Hasil belajar yg dicapai sang siswa adalah output hubungan aneka macam faktor yg menghipnotis, baik faktor internal maupun eksternal. Penjelasan tentang faktor internal & eksternal menjadi berikut. (1) faktor internal; bersumber menurut pada siswa, yg menghipnotis keterampilan belajarnya, meliputi: kepintaran, minat & perhatian, konduite disiplin belajar, dan syarat fisik & kesehatan. (2) faktor eksternal; luar siswa yg menghipnotis output belajar yaitu keluarga, sekolah & masyarakat.

Pembelajaran tematik yg diterapkan sang pendidik pada pembelajaran, seharusnya mengakibatkan siswa bisa menggali potensi, kreatifitas, kegiatan & menaikkan output belajar siswa pada kelas, tetapi dalam fenomena pada lapangan

bahwa masih banyaknya siswa yg belum bisa menyebarkan potensi dirinya lantaran kurangnya pendidik pada menguasai kelas waktu pembelajaran sebagai akibatnya mengakibatkan siswa pasif pada waktu pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran kurikulum 2013 didesain menurut tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema itu dicermati menurut aneka macam mata pelajaran. Dalam kurikulum pula masih ada bentuk penyusunan bahan pembelajaran yg akan disampaikan pada siswa. Kurikulum sangat erat herbi tujuan pendidikan yg hendak dicapai. Sedangkan menurut output observasi & wawancara menggunakan pendidik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rayon Kagunganratu diperoleh berita bahwa output belajar siswa dalam pembelajaran tematik masih tergolong rendah atau belum dapat mencapai KKM yg sudah ditentukan, yaitu 70.

Rendahnya persentase siswa dalam menguasai pembelajaran tematik karenakan masih ada beberapa kasus yg muncul baik ditimbulkan sang faktor internal yaitu poly siswa yg belum menerapkan disiplin waktu belajar. Selain itu faktor eksternal yaitu lingkungan sosial siswa pula kurang mendukung siswa buat belajar. Sehingga siswa masih lalai waktu pendidik menyebutkan dalam proses pembelajaran juga waktu siswa ditugaskan agar dapat mengerjakan tugas individu maupun kelompok dan Hasil belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dengan menghubungkan beberapa mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPS, IPA, PPKn, dan SBdP sebagai akibatnya suatu keterpaduan yg bisa menaruh pengalaman bermakna pada siswa & jua melatih konduite disiplin siswa waktu belajar, sang karenanya dari data presentase output belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rayon Kagungan Ratu. Output belajar siswa, konduite disiplin & lingkungan sosial perlu ditingkatkan supaya siswa bisa mencapai

nilai KKM.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, judul harus mengkaji sikap disiplin belajar dan dampak lingkungan sosial terhadap hasil belajar berjudul "Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Rayon Kagunganratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti memakai bahan non eksperimental yaitu naratif verifikatif menggunakan pendekatan penelitian informasi lapangan explanatory. Penelitian naratif adalah penelitian yg bertujuan untuk menampilkan citra lengkap mengenai apa yg tengah diuji lantaran penelitian ini bertujuan supaya dapat mengatasi hipotesis yg berkaitan menggunakan keadaan atau insiden sekarang. Penelitian deskriptif ini ditujukan buat memperoleh citra tentang disiplin belajar, lingkungan sosial & prestasi belajar peserta didik. Sedangkan verifikatif dari Arikunto (2013: 8) "adalah metode tuk menguji kebenaran menurut suatu hipotesis yg dilaksanakan melalui pengambilan data pada lapangan". Upaya pembuktian dibuat dengan maksud untuk menguji kebenaran teori menurut hasil yg dijabarkan bahwa output belajar ditentukan disiplin belajar & lingkungan sosial. Adapun penelitian informasi lapangan dari Kerlinger pada Sugiyono (2015: 3), yaitu. Penelitian yg dikerjakan dalam rumpun akbar juga kecil, namun data yg didapat merupakan sampel yg diambil menurut populasi tersebut, sebagai akibatnya ditemukan insiden-insiden relatif, distribusi, & interaksi-interaksi antar variabel, sosiologi juga psikologis.

Menurut Singarimbun dan Effendi (2016:3), "Studi Survei adalah studi yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data primer. Penjelasan adalah "Hubungan kausal antar variabel dengan pengujian hipotesis. Penjelasan". Singarimbun dan Effendi (2016: 23). Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Rayon Kagungan

Ratu Untuk keperluan penelitian, penelitian ini memerlukan penelitian yang hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk menyelidiki dampak perilaku disiplin belajar dan lingkungan sosial terhadap hasil belajar siswa.

Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2015:117), populasi adalah domain umum yang terdiri dari N sifat tertentu dan suatu objek/subjek Y dengan sifat-sifat yang skor kajiannya terbesar dan skornya ditetapkan oleh peneliti untuk disimpulkan. Populasi survei ini adalah yang terkecil dari SD Negeri Rayon sekolah, yaitu Rerata Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah seluruh populasi atau sebagian dari sampel. Menurut Sugiyono (2017: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Yusuf (2014:150) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi.

c. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Rayon Kagungan Ratu kecamatan Tulang Bawang Tengah yang terdiri dari 2 sekolah yaitu : Sekolah Dasar Negeri 1 Kagungan Ratu dan Sekolah Dasar Negeri 3 Kagungan Ratu. Berikut profil sekolah lokasi penelitian secara ringkas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil Analisis Data Penelitian

1. Data Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rayon Kagungan Rati pada tanggal 24 – 26 Februari 2021 serta hasil belajar peserta didik kelas IV yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester ganjil tematik tahun pelajaran 2020/2021,

didapati data sebagai berikut.

Tabel 1. Data Variabel X dan Y

Data SDN 1 Kagungan Ratu SDN 3
Kagungan Ratu

X1	X2	Y	X1	X2	
23	23	23	21	21	21
87	87,5	85	85	82,5	82,5
67	57,5	55	63	50	55
1729	1645	1628,75	1511	1385	1380
75,17	71,52	70,81	71,95	65,95	65,71

Sumber: Data studi dokumentasi dan angket

Pada tabel 8 pada SDN 1 Kagungan Ratu Menunjukkan bahwa nilai maksimum dari data variabel hasil pelatihan (Y) adalah 87 dan nilai minimum adalah 67. Sedangkan pada variabel disiplin belajar (X1) memiliki skor terbesar 87,5 dan skor terkecil 57,5 Skor totalnya adalah 1645 dan rata-ratanya adalah 71,52. Sedangkan nilai variabel lingkungan sosial (X2) tertinggi sebesar 87,5, terendah sebesar 57,5, dan nilai keseluruhan sebesar 1628,75 dengan rata-rata 70,81. Kemudian pada SDN 3 Kagungan Ratu hal ini menunjukkan bahwa data untuk variabel hasil belajar (Y) memiliki skor 85 dan skor 63. Sedangkan variabel disiplin belajar (X1) memiliki nilai maksimal 82,5 dan minimal 50, dengan nilai keseluruhan 1385 dan rata-rata 65,95. Sedangkan untuk variabel lingkungan sosial (X2) skor tertinggi sebesar 82,5, terendah 55, dan skor keseluruhan 1380, dengan rata-rata 65,71.

2. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 dan SDN 3 Kagungan Ratu diambil dari nilai hasil Ujian Tengah Semester (PTS) Semester Ganjil T. A. 2020/2021. Adapun distribusi nilai hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

No	Interval Kelas	Pre-test	Keterangan
1	40 – 45	6,67	variabel lain yang tidak diteliti
2	46 – 51	16,67	Sedangkan berdasarkan hasil belajar
3	52 – 57	30,00	peserta didik kelas IV SD Negeri 3

4	58 – 63	20,00	Kagungan Ratu didapatkan nilai
5	64 – 69	6.67	
6	70 – 75	6.67	persamaan regresinya

Berdasarkan tabel distribusi di atas dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak peserta didik terdapat pada nilai 52 – 57 sebanyak 9 orang peserta didik. dan frekuensi terendah terdapat pada interval nilai 70 - 75 sebanyak 2 orang peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki hasil belajar yang rendah

Tabel 2. Distribusi Nilai UTS Kelas IV SD Negeri 1 Kagungan Ratu

Peserta didik, serta terdapat pengaruh antara disiplin belajar dan lingkungan belajar bersama-sama dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri Rayon Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah. Perincian lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

3. Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sosial Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan output perhitungan dalam Sekolah Dasar Negeri 1 Kagungan Ratu, diperoleh r hitung 0,904 menggunakan $N = 23$ buat $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,433; sebagai akibatnya $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,904 > 0,433$. Selanjutnya, R-square adalah nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/mendukung) variabel bebas (perilaku belajar, disiplin, dan lingkungan sosial) saat memprediksi atau memilih besar kecilnya variabel terikat (hasil belajar siswa) adalah. 0,894 atau 89,4%. Sisanya 10,6% ditentukan oleh faktor atau variabel lain yang belum diteliti. Oleh karena itu, setelah dilakukan perhitungan regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa 0 ditolak dan diterima.

Hal ini pula relevan menggunakan penelitian yg dilaksanakan sang Damayanti (2014) pada penelitiannya menyimpulkan bahwa masih ada imbas positif disiplin belajar

& lingkungan sosial terhadap output belajar siswa. maka dibutuhkan anak didik buat lebih menaikkan minat belajar, norma belajar, & disiplin belajarnya yaitu menggunakan mencari surat keterangan selain kitab harus yg dipakai sang pengajar yg bertujuan buat menunjang prestasi belajar anak didik. Berdasarkan hal tadi bisa diketahui bahwa masih ada imbas antara disiplin belajar & lingkungan sosial terhadap output belajar tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rayon Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Tengah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh antara disiplin belajar terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Terdapat pengaruh antara lingkungan sosial terhadap hasil belajar mata pelajaran dan nilai koefisien determinasi (daya dukung/daya dukung) variabel bebas (perilaku disiplin belajar) ketika memprediksi atau menentukan besar kecilnya variabel terikat (siswa terdapat hasil belajar) sebesar 0,719 atau 71,9%. Sisanya 28,1% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang belum diteliti. Contoh dari faktor atau variabel lain yang tidak diteliti adalah bisa dipengaruhi oleh faktor fisiologis atau psikologis peserta didik itu sendiri. Seperti minat, kecerdasan, bakat, dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Hal tersebut terkait dengan studi yang dilakukan oleh Ningsih pada (2017). Hal ini didukung dengan hasil perhitungan thitung > ttabel (1,813 > 1,65), H0 ditolak dan H1 diterima. Selain itu, kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang perilaku disiplin belajar dan dampak lingkungan sosial terhadap hasil belajar mata pelajaran SD Negeri Rayon Kagungan Ratu kelas IV, perilaku disiplin belajar dan SD Negeri 1 Kagungan ratu 0,894, SD Negeri 3 Kagungan ratu 0,719 Hasil belajar tematik siswa dibuktikan dengan

angka. Terdapat pengaruh antara lingkungan sosial dengan hasil belajar tematik peserta didik, dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar 0,897 di SD Negeri 1 Kagunganratu dan sebesar 0,719 di SD Negeri 3 Kagunganratu. Terdapat pengaruh antara disiplin belajar dan lingkungan belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik, dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar 0,904 di SD Negeri 1 Kagunganratu dan sebesar 0,855 di SD Negeri 3 Kagunganratu

REFERENCES

- Amri, S. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. PT. Prestasi Pustakakarya, Jakarta.
- Arikunto, S. 2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. Penelitian Tindakan Kelad (PTK). Bumi Aksara: Jakarta.
- Aunurrahman, 2012. Belajar dan Pembelajaran. Alfabeta, Bandung.
- Daryanto. 2013. Inovasi Pembelajaran. Efektif, Bandung
- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dini, & Ega, S. 2018. The Influence of Parent's attention, Parents Educational Background Learning Facilities and Learning Motivation toward Student Learning Achievement. PICEEBA, Padang
- Djamarah, SB. 2012. Psikologi Belajar. Rineka Cipta, Jakarta.
- Fathurrohman, Muhammad, & Sulistyorini. 2012. Belajar dan Pembelajaran : Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional. Teras, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2012. Manajemen Pengembangan Kurikulum. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Kartika Sari. 2012. Pengaruh Kinerja Guru dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. (Skripsi). Pendidikan Akuntansi FE UNY, Yogyakarta.
- Kemendikbud. 2016. Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan. Dikti Depdiknas, Jakarta.
- Mulyasa. E. 2013. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Rosdakarya, Bandung.
- Parwati, Ni Nyoman. dkk. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Resmini, Novi . dkk. 2018. Membaca dan Menulis di SD Teori dan. Pengajarannya. Teras, Bandung
- Riyanto, Yatim. 2010. Paradigma Baru Pembelajaran. Kencana, Jakarta.
- Setyosari, Punaji. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA, Bandung
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Prenadamedia.Group Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 2013. Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Baru. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tu'u, Tulus. 2014. Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa. PT Gramedia Widiasarana, Jakarta
- keterampilan psikomotor siswa. , Prosiding Seminar Nasional IPA IV . Semarang: Program Studi Pendidikan IPA S1 FMIPA UNNES.
-

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KETERAMPILAN SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA SMAN 3 SUNGAI PENUH

Asy-syifa Ainil Umayroh^{1*}, Maison², Dwi Agus Kurniawan³

^{1,2,3} Universitas Jambi

* E-mail: asyisyifaainilumayroh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa terhadap media pembelajaran daring pada pembelajaran fisika di SMAN 3 Sungai Penuh. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah mic method yang terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif hanya sebagai pendukung penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen berupa instrumen angket respon peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di SMAN 3 Kota Sungai Penuh dengan sampel penelitian sebanyak 60 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif diolah menggunakan statistik deskriptif melalui aplikasi SPSS dan data kualitatif menggunakan metode Miles dan Huberman. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak (0%) sangat tidak baik, sebanyak (10%) tidak baik, sebanyak (25%) baik, dan sebanyak (65%) sangat baik. Dari data yang dihasilkan di atas dapat dikatakan bahwa ketertarikan siswa dalam pembelajaran fisika masih banyak walaupun pembelajaran melalui daring ataupun online. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi lagi bagi pendidikan dan dalam proses pembelajaran di sekolah".

Kata kunci: Pendidikan; Media Pembelajaran; Pembelajaran Fisika.

Abstract

This study aims to find out how students' skills towards learning media are brave in learning physics at SMAN 3 Sungai Penuh. The type of research used is the mic method which consists of quantitative data and qualitative data only as research support. The quantity of data obtained from the instrument in the form of a questionnaire instrument for student responses. The sampling technique in this research is purposive sampling. The population in this study were students at SMAN 3 Sungai Penuh City with a research sample of 60 students. The data analysis technique in this research is quantitative data which is processed using descriptive statistics through the SPSS application and qualitative data using the Miles and Huberman method. The results of the research that have been carried out show that as many as (0%) are not very good, as many as (10%) are not good, as many as (25%) are good, and as many as (65%) are very good. From the data generated above, it can be said that students' interest in learning physics is still a lot even though learning is through challenges or online. This research is expected to contribute again to education and in the learning process in schools".

Keywords: Education, Learning media, Physics learning.

PENDAHULUAN

Fisika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari bagian-bagian alam dan interaksi yang ada di dalamnya. Melalui interaksi ini, ilmu fisika membantu mengungkap dan memahami tabir misteri alam semesta. Selain itu, Fisika merupakan pelajaran fisika merupakan pelajaran yang memberikan pengetahuan tentang alam

semesta untuk berlatih berpikir dan bernalar, melalui kemampuan penalaran seseorang yang telah dilatih sehingga semakin berkembang, maka orang tersebut akan bertambah daya pikir dan pengetahuannya (Rahman, 2015).

Menurut Utami (2014) di jurnal (Rahman, 2015) fisika mempelajari tentang fenomena alam pada tingkat dasar, logikanya sangat masuk akal karena sangat sesuai

dengan pengalaman kita sehari-hari, sedangkan pada tingkat lanjut fisika dapat dimanfaatkan untuk memprediksi perilaku alam dan gejala alam yang akan terjadi. Agar pembelajaran fisika lebih menarik diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik.

Pelajaran fisika merupakan salah satu mata pelajaran dalam rumpun sains yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Secara umum siswa SMA menganggap mata pelajaran fisika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan alam yang sulit untuk dipahami, sehingga peserta didik kurang berminat untuk mengikuti pelajaran fisika.

Pembelajaran fisika seharusnya pembelajaran yang melatih peserta didik untuk mengembangkan keterampilan proses mereka. Pembelajaran sains khususnya fisika merupakan pembelajaran yang berbasis konsep dan keterampilan proses.

Keterampilan proses sains merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, ataupun untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan/klasifikasi. Dengan kata lain keterampilan ini dapat digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep yang telah ditemukan atau dikembangkan ini akan memantapkan pemahaman tentang keterampilan proses tersebut (Karsimen, dkk.2019).

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Sungai Penuh merupakan sekolah disalah satu wilayah Provinsi Jambi. Lokasi sekolah yang berada di lingkungan yang bisa disebut ramai dan padat penduduk menjadikan sekolah mempunyai siswa yang relatif banyak. Kondisi yang tidak memungkinkan untuk tatap muka dengan semua siswa maka kepala sekolah menerapkan kebijakan pembelajaran blended learning. Dalam seminggu siswa mendapatkan shift pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara bergilir.

Pada masa pandemi Covid-19 ini Pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dan luring. Dalam Kamus Besar Indonesia diartikan dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Pembelajaran daring dilaksanakan sebagai langkah tepat untuk dapat mencegah dan menekan penularan virus Covid-19, pun peserta didik tidak akan ketinggalan pelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam kurikulum selama satu tahun ajaran.

Walupun pemerintah sudah mengeluarkan kebijakan New Normal yang tujuannya adalah menghidupkan kembali sektor perekonomian yang sudah kurang lebih 3 bulan lumpuh akibat dampak Covid-19, akan tetapi sektor pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya berani dibuka oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan anak usia sekolah adalah anak yang cenderung masih labil dan senang akan berkumpul dengan teman-temannya sehingga memungkinkan terjadinya penyebaran virus tersebut. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan saat ini bersifat daring yang sifatnya jarak jauh (Eka, 2020).

Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa tentang keterampilan siswa dalam pembelajaran fisika sebagian besar menyatakan bahwa fisika itu sulit dan membosankan dan ada juga siswa yang menyukai fisika dan menganggap fisika itu asik. Kesulitan siswa yang menganggap fisika itu sulit di sebabkan oleh dua yaitu materi fisika yang padat, menghafal, dan menghitung, serta pembelajaran fisika dikelas yang tidak kontekstual apalagi pembelajaran melalui daring. Siswa yang menganggap fisika itu asik dan menarik karena ilmu yang menjelaskan bagaimana semua di alam semesta ini terjadi sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar fisika.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam pembelajaran fisika sangat dibutuhkan keterampilan untuk pembelajaran fisika apalagi pembelajaran melalui daring. Seperti keterampilan guru dalam mengajar ataupun

keterampilan siswa dalam belajar agar siswa lebih tertarik belajar fisika dan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik.

Pada penjelasan diatas peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran daring terhadap keterampilan siswa pada pembelajaran fisika di SMAN 3 Kota Sungai Penuh dan untuk memberikan gambaran inovasi guru dalam proses pembelajaran dirumah agar tetap menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Bagian metode ditulis dengan panjang 15 – 20% dari panjang artikel, berisi rancangan penelitian, teknik pengumpulan data dan sumber data serta cara analisis data. Jika kajian artikel berupa filsafat, dan teori pembelajaran, maka sub metode penelitian tidak perlu di paparkan.

Gunakan Satuan Internasional (MKS) atau CGS sebagai unit satuan dimensi (dianjurkan SI unit). Sistem besaran Inggris bisa digunakan sebagai besaran sekunder yang ditulis di dalam tanda kurung.

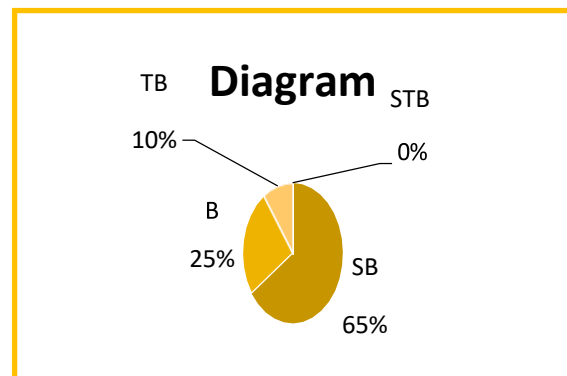
Penomoran persamaan dilakukan secara berurutan, dengan nomor persamaan ditulis di dalam tanda kurung dan rata kanan, contohnya (1). Untuk penulisan kuantitas dan variabel gunakan simbol Italic Roman. Gunakan tanda dash (–) untuk menandakan tanda minus. Gunakan tanda kurung () bagian penyebut atau pembagi untuk menghindarkan kekeliruan. Berilah tanda baca koma pada persamaan jika persamaan tersebut berada dalam kalimat. Misalnya persamaan (1):

$$\gamma = \frac{1}{\sqrt{1 - v^2 / c^2}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Adapun hasil dari penelitian terhadap keterampilan proses pembelajaran secara daring kepada siswa SMAN 3 Kota Sungai Penuh yang telah dilakukan dengan menyebarkan anket keterampilan. Dengan demikian diperoleh data anket yang telah diisi sebagai berikut :



Gambar : Hasil angket respon siswa terhadap keterampilan pembelajaran fisika di SMAN 3 Kota Sungai Penuh

Adapun hasil angket dan dilihat dari diagram pada saat mengidentifikasi anket dengan menggunakan SPSS di dapatkan sebanyak (0%) sangat tidak baik, sebanyak (10%) tidak baik, sebanyak (25%) baik, sebanyak (65%) sangat baik. Pada diagram hasil angket yang telah di berikan kepada siswa SMAN 3 Kota Sungai Penuh masih banyak yang tertarik belajar fisika maupun secara daring dilakukan.

Pada tabel dibawah ini yaitu hasil dari angket terhadap keterampilan pembelajaran fisika di SMAN 3 Kota Sungai Penuh yang terdiri dari 60 orang atau 2 kelas yaitu kelas XII Mia 1 dan kelas XII mia 2. Pada tabel dibawah ini dapat kita simpulkan yaitu siswa masih banyak yang tertarik dengan pelajaran fisika atau digolongkan dengan sangat baik dan baik.

Tabel kategori angket respon siswa terhadap keterampilan pembelajaran fisika di SMAN 3 Kota Sungai Penuh

Interval	Persen	Frekuensi	Kategori
21-35	0%	0	Sangat Tidak Baik
36-50	10%	6	Tidak Baik
51-65	25%	15	Baik
66-80	65%	39	Sangat Baik
	100%	60	

Selanjutnya setelah dilihat dari deskriptif frekuensi didapat presentasi yaitu sebesar 0% untuk kategori sangat tidak baik dengan frekuensi 0 siswa dari sampel 60 siswa, 10% untuk kategori tidak baik dengan frekuensi 6 siswa dari sampel 60 siswa, 25% untuk kategori baik dengan frekuensi 15 siswa dari sampel 60 siswa, dan 65% untuk kategori sangat baik dengan frekuensi 39 siswa dari sampel 60 siswa.

PEMBAHASAN

Sistem pembelajaran fisika dimasa pandemi dengan bantuan perangkat pendukung memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan, media pembelajaran yang tersedia secara online sangat beragam dan senantiasa berkembang. Keberadaan media tersebut sangat membantu guru terutama guru fisika dalam proses pembelajaran dikelas tanpa disibukkan dengan kegiatan membuat media itu sendiri, guru fisika dapat memanfaatkan aplikasi video pengajaran yang menampilkan wajah guru sehingga lebih efektif dalam penyampaian informasi ke pada peserta didik daripada hanya sekedar narasi informasi. Pemanfaatan fitur pengiriman pesan (messageboard) juga dapat digunakan sebagai sarana diskusi, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana evaluasi penilaian di akhir pembelajaran (Rudi, 2020).

Sebagaimana diungkapkan oleh Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) yakni dengan adanya kuis membuat peserta didik

mampu mengetahui tingkat pemahamannya sendiri, dan interaktivitas dari kuis yang disajikan menjadikan peserta didik lebih focus. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran fisika di Indonesia adalah penguasaan mata pelajaran fisika yang masih kurang, rendahnya penguasaan fisika oleh peserta didik Indonesia tercermin dalam rendahnya prestasi belajar fisika para peserta didik Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya dari guru untuk mampu meningkatkan kualitas dan semangat belajar fisika sehingga prestasi belajar pun meningkat. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi interaktif, menarik, serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik (Rudi, 2020).

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran fisika yaitu guru yang mengajar agar dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menarik dan penuh semangat untuk belajar. Agar siswa tidak mudah bosan dan mengantuk saat belajar dan dapat mengikuti pembelajaran secara baik dan terampil. Walaupun belajar secara daring atau disebut dengan dalam jaringan ataupun secara online.

Dengan data yang diperoleh pada angket yang telah disebarakan sebesar 25% siswa kategori baik dan 65% siswa dengan kategori sangat baik dan dapat kita simpulkan bahwa masih ada dan banyak siswa yang tertarik dengan pembelajaran fisika walaupun belajar secara daring.

Saran yang dapat peneliti berikan yaitu guru yang mengajai dikelas dapat membuat atau merencanakan pembelajaran yang sangat menari agar peserta didik tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan.

REFERENCES

- Eka., W. S. 2020. Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. Indonesian Values and Character Education Journal. Vo. 3 No. 1. ISSN : 2615-6938.
- Karismen., dkk. 2019. Analisis Kemampuan Menafsirkan dalam Pembelajaran Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 12 Makassar. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika. Vol. 15 No. 3. ISSN : 2548-6373.
- Rahman, A. A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan Usaha dan Energi. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 3 No.2. ISSN : 2442-4838.
- Rudi, Haryadi., dkk. 2020. Pembelajaran Daring Fisika Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Jurnal Edumaspul. Vol. 4 No. 2.
-

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SFE TERHADAP KEMAMPUAN KONSEP SISWA KELAS V SDN 16 KOTA BENGKULU

Indri Dwi Astuti^{1*}, Buyung Surahman², Dan Ahmad Walid³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

*E-mail: indridwiastutiii@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining pada mata pelajaran IPA kelas V serta apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran Students Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 16 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen (Quasy Experiment). Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 16 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa pengolahan data menggunakan Uji hipotesis Paired Sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $0,001 < 0,05$ untuk pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ atau ($0,000 < 0,05$) dan ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V di SDN 16 Kota Bengkulu pada mata pelajaran IPA dengan materi "Sifat dan Perubahan Wujud Benda".

Kata kunci: Model Pembelajaran SFE, Kemampuan Pemahaman Konsep.

Abstract

This study aims to find out how the process of implementing the Student Facilitator and Explaining learning model in science class V subjects and whether there is an influence from the use of the Students Facilitator and Explaining (SFE) learning model on the ability to understand students' concepts in science class V subjects at SDN 16 Kota Bengkulu. The type of research used in this research is quantitative research with the method of Quasi Experiment (Quasy Experiment). The results of research conducted at SDN 16 Bengkulu City showed that data processing using the Paired Sample t-test hypothesis test obtained sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and $0.001 < 0.05$ for the pretest and posttest in the control class and experimental class, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted because of the value of Sig. (2-tailed) $< \alpha$ or ($0.000 < 0.05$) and ($0.001 < 0.05$). Thus, it can be concluded that there is a significant influence from the use of the Student Facilitator and Explaining (SFE) learning model on the ability to understand concepts of fifth grade students at SDN 16 Bengkulu City in science subjects with the material "The Nature and Change of Objects".

Keywords: SFE Learning Model, Concept Understanding Ability..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, yang memiliki peranan dalam kemajuan teknologi yang cepat. Pendidikan yang terarah merupakan pendidikan yang berbasis pada prinsip-prinsip hakikat fitrah manusia dalam pendidikan. Pendidikan juga sering diartikan sebagai memanusiakan manusia, karena pada dasarnya pendidikan beritikad

membantu peserta didik dalam mengelaborasi potensi pada dirinya. Untuk menjalankan fungsi tersebut, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dirumuskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan 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.

Pendidikan sekolah dasar (SD) pada saat ini menekankan proses pembelajaran berpusat pada siswa yaitu membeberanikan siswa untuk otonomi dalam belajar dan untuk mengubah peran guru dari mengajar menjadi fasilitator, contohnya seperti pembelajaran kooperatif yang mendorong komunikasi dua arah antara siswa dengan siswa dan siswa kepada guru. Dalam konteks ini pembelajaran harus mempunyai yang namanya "strategi", aktivitas guru dan siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar harus saling berkaitan. Artinya interaksi belajar mengajar berlangsung dalam pola yang digunakan secara bersamaan oleh guru dan juga siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan pada saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidik disekolah. Proses pembelajaran yang terkesan monoton dan hanya menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi dimana siswa hanya diarahkan untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini juga memperlihatkan dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Masih banyak proses pembelajaran yang hanya dilakukan dengan menggunakan media gambar dan metode ceramah saja sebagai fasilitas untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga ketersampaian konsep pembelajaran IPA dinilai cukup rendah dan siswa menjadi cepat bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu ketidakmampuan siswa dalam menemukan kembali konsep akan berdampak pada kemampuan pemecahan masalah pada

pembelajaran IPA.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya inovasi dan upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dapat menjadi solusi terbaik untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya pengaplikasian model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi ketercapaian dan keberhasilan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam suatu pembelajaran yaitu salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE).

Student facilitator and explaining (SFE) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kepada teman sekelasnya. Dalam penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFE) ini pada dasarnya guru yang pertama menjelaskan dan menyajikan materi didepan siswa kemudian memberikan mereka kesempatan untuk menjelaskan kepada teman-temannya apa yang sudah disampaikan oleh guru pada tahap awal. Peran guru dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA menurut teori behaviorisme adalah membuat suatu stimulus yang mampu menciptakan respon peserta didik agar tertarik dengan konsep IPA. Stimulus yang dimaksud dapat berupa penyajian materi yang menarik, aplikasi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, dan mengoptimalkan peserta didik agar terlibat aktif.

Selain model ini mengajak peserta didik terlibat aktif, peserta didik juga diajak untuk berperan dalam pembelajaran dan peserta didik berperan aktif dalam menyampaikan idenya kepada teman-temannya. Dalam hal ini peserta didik berperan sebagai fasilitator yang berbagi pengetahuan kepada peserta didik lainnya sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, mengesankan, berani dan bermakna serta dapat memahami konsep materi yang sedang dipelajari dan

dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan penggunaan model pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat memberikan pengalaman bermakna sehingga ketercapaian materi ajar dan pemahaman konsep yang di sampaikan berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan juga di harapkan dapat membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Students Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuasi Eksperimen (Quasy Experiment). Dalam pelaksanaan penelitian ini, jenis sample yang digunakan adalah menggunakan simple random sampling (sampel acak) dimana dalam sampel ini akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Kemudian setelah diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut maka akan diberikan tes akhir (Posttest). Desain dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 tahapan yakni pretest, treatment (perlakuan) dan posttest. Tabel desain penelitian dapat dilihat di bawah ini :

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₁		O ₂

Keterangan

- O₁ : Nilai Pretest sebelum diberikan treatment
 X : Perlakuan (treatment) yang diberikan yaitu penggunaan model pembelajaran Student

Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V

O₂ : Nilai Posttest sesudah diberikan treatment

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus uji-t. Uji-t adalah salah satu teknik analisis data untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Maka kriteria penetapan dan penolakan pada hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan melihat hasil dari uji-t. Adapun persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji-t adalah sebagai berikut:

A. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
Eks	.135	28	.200	.949	28	.192
Kon	.173	28	.032	.907	28	.016

Berdasarkan uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu Kalmogrov Smirnov dan Shapiro Wilk 0,200 dan 0,192 pada kelas eksperimen dan 0,032 dan 0,16 pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.669	1	54	.417

Berdasarkan uji homogenitas diatas diketahui nilai signifikansi 0,417 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data adalah homogen.

C. Uji-t

Berdasarkan hasil pengolahan data uji-t dengan menggunakan paired sample t test diperoleh nilai sig.(2-tailed) = 0,000 dan 0,001 dengan demikian H₀ ditolak dan H_a diterima karena nilai sig.(2-tailed) < α atau

(0,000 < 0,05) dan (0,001 < 0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SDN 16 Kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

Penggunaan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda.

Dengan menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Ada banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE).

Model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi. Penerapan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai atau KD kepada peserta didik
2. Pendidik mendemonstrasikan atau menyajikan materi di awal pembelajaran
3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta didik lainnya.
4. Guru menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu
6. Penutup/evaluasi

Dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan dan rasa senang. Seperti yang dikemukakan oleh Adam dan Mbirimujo bahwa untuk

memperbanyak pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE). Oleh sebab itu, sangat cocok dipilih guru untuk digunakan karena mendorong siswa dalam menguasai beberapa kemampuan, salah satunya adalah kemampuan pemahaman terhadap materi (konsep).

Secara umum pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dalam hal ini peserta didik tidak hanya sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari selama proses pembelajaran, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lainnya yang mudah di mengerti, memberi interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Struktur kognitif yang dimaksud ini adalah dapat membantu peserta didik dalam memahami dan juga menafsirkan kejadian di alam sekitarnya. Kemampuan pemahaman konsep yang baik akan mempermudah siswa untuk menyampaikan ide atau pendapatnya di dalam kelas maupun pada saat pengerjaan tes. Biasanya dalam hal ini untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep dari peserta didik itu sendiri adalah dengan memberikan soal dalam bentuk berupa soal pilihan ganda atau uraian.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Statistik Kelas Eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	69,11	28	10,097	1,908
Posttest	78,39	28	8,057	1,523

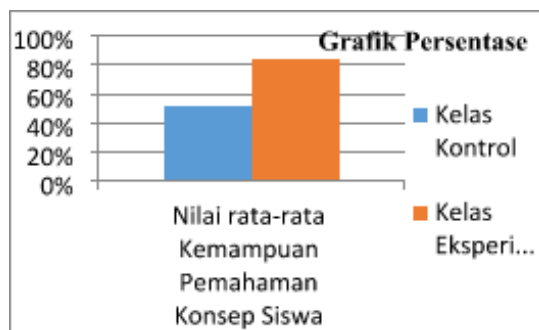
Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Statistik Kelas Kontrol

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	69,64	28	11,936	2,256
Posttest	76,43	28	6,506	1,230

Berdasarkan tabel hasil uji paired sample statistik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda

dengan menggunakan model pembelajaran Students Facilitator and Explaining meningkat sebesar 9,28. Sedangkan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda tanpa mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode konvensional (ceramah) meningkat sebesar 6,78.

Artinya jika dilakukan suatu perbandingan antara dua pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terdapat selisih nilai yang cukup signifikan yaitu sebesar 2,5. Hal ini menunjukkan pada kelas eksperimen lebih unggul diangka 2,5 yang menggunakan model pembelajaran SFE pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).



Gambar 1. Grafik Persentase Kemampuan Pemahaman Konsep

Berdasarkan gambar grafik persentase kemampuan pemahaman konsep diatas menyatakan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 84% yang berarti sangat efektif dan 52% pada kelas kontrol yang berarti cukup efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama meningkat tetapi pada kelas eksperimen lebih unggul dengan menggunakan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining pada saat proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode cermah (konvensional).

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh para ahli bahwa

model pembelajaran SFE ini sangat membantu siswa dalam berfikir, bertukar pendapat bahkan membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Setiap tahap dalam model pembelajaran SFE ini menuntut siswa dalam memperoleh pengetahuan yang lengkap dan mudah dipahami. Pengetahuan yang lengkap dan mudah dipahami akan mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menemukan sebuah konsep dan akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa dengan adanya model pembelajaran student facilitator and explaining (SFE) ini dapat memperbanyak pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Tidak hanya itu model pembelajaran SFE ini juga dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi pada saat proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya model pembelajaran SFE ini dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi pelajaran dengan baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 16 Kota Bengkulu, maka dapt ditarik kesimpulan bahwa proses penerapan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) ini bisa dilakukan dengan cara berikut ini: 1) pendidik menyampaikan kompetensi atau KD yang ingin dicapai kepada peserta didik; 2) pendidik mendemonstrasikan atau menyajikan materi di awal pembelajaran; 3) guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta didik lainnya; 4) guru menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik; 5) guru menerangkan semua materi yang disajikan pada saat itu; 6) penutup/evaluasi.

Maka dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Student Faacilitator and Explaining (SFE) terhadap

kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda dibuktikan dengan hasil pengujian uji t yang diperoleh nilai sig.(2-tailed) = 0,000 dan 0,001 dengan demikian H₀ ditolak dan H_a diterima karena nilai sig.(2-tailed) < α atau (0,000 < 0,05) dan (0,001 < 0,05). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SFE) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SDN 16 Kota Bengkulu. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi siswa yang menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 84% dan pada kelas kontrol 52%.

Hal ini juga terbukti bahwa dengan penggunaan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar yang positif dan keaktifan peserta didik. Tidak hanya itu model pembelajaran SFE ini juga dirancang untuk meningkatkan penguasaan materi pada saat proses pembelajaran. Dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran SFE lebih unggul 2,5 di dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah (konvensional).

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran yaitu untuk peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis, diharapkan dapat menambah materi pelajaran IPA yang bervariasi agar dapat menguatkan hasil yang diperoleh.

REFERENCES

- Ahmad Walid, Erik Perdana Putra, Asiyah. (2019). Pembelajaran Biologi Menggunakan Problem Solving di sertai Diagram Tree untuk memberdayakan Kemampuan Berpikir Logis dan Kemampuan Menafsirkan Siswa. *Indonesian J. Integr.sci.Education/IJSEdu*.1(1).
- Anwar, Chairul. (2018). *The Effectiveness of islamic Religious Education in The Universsities: The Effect on The Students' Characters in the Era Industry 4.0* II Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. 3(1)
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayuaji, Putut, Hikmawati dan Satutik Rahayu. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator and Explaining* (Sfae) Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pijar Mipa* 12(1).
- Friani Indah Fajar, Sulaiman, dkk. (2018). Kendala Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Berdasarkan Kurikulum 2013 Di sd Negeri Kota Banda Aceh. 2(1).
- H. Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Masek, A. (2019). *Mode and Dimension of Facilitator in Student-Centred Learning Approach: A Comparison of Teaching Experience*. *International Journal of Active Learning*. 4(1)
- Muslim Sisika Ryne. (2015). Pengaruh Penggunaan Metode *Student Facilitator and Explaining* dalam Pembelajaran Kooperatif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa SMK di Kota Tasikmalaya. *JP3M Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 1(1)
- Siti Bayyinah. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Ikhlasiyah Palembang. Skripsi. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Sudarman., Vahlia. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 7
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesiondo
- Sundari Hanna. (2015). Model-model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*. 1(2)
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.

- Walid, Ahmad. (2017). Strategi Pembelajaran IPA. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI)
- Widyastuti, Nur Sri, Pratiwi Pujiastui. (2014). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Logis Siswa. Jurnal Prima Edukasia. 2(2)
- Wulandari, Yuli Sasmita, Dadang Rahman Munandari. (2019). Identifikasi Kemampuan Pemahaman Konsep Terhadap Gaya Kognitif Siswa SMP dengan Materi Kubus dan Balok. Journal homepage. Karawang
- Zein Abdur Rahman, Joko. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standart Kompetensi Menafsirkan Gambar Teknik Listrik di SMKN 2 Pamekasan. Jurnal Pendidikan Elektro. 1(2)
-

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENGKALI NILAI-NILAI KEBANGSAAN SOEKARNO

Agustina Ardhianti¹, Advent Christian Abdi², Arya Punadi Sadewa³, Putra Medi
Pangihutan Harianja⁴, dan Pius Giri Sugiharta⁵

Universitas Sanata Dharma
Email: ardhianti882@gmail.com

Abstrak

Dalam penerapan nilai-nilai karakter, semestinya kita harus banyak melihat secara lebih kompleks kepada contoh-contoh nyata para tokoh yang tentunya berperan sebagai para pendiri bangsa. Eksistensi para pendahulu yang sangat nampak, khususnya dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Keberadaan mereka dapat memberikan teladan yang berguna bagi kemajuan bangsa serta sebagai tuntunan di generasi mendatang. Salah satu dari tokoh besar dalam sejarah perjuangan bangsa adalah Soekarno. Sebagai bapak Proklamator, banyak nilai yang dapat digali dalam diri Soekarno. Mengkaji nilai kebangsaan tersebut dapat dilakukan melalui model pembelajaran role playing. Dengan metode tersebut, siswa dapat belajar secara aktif dan mendapat ide/gagasan baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme. Berdasarkan masalah tersebut artikel ini bertujuan menguraikan Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Mengkaji Nilai-Nilai Kebangsaan Soekarno. Metode penulisan ini ialah kualitatif dengan metode studi pustaka dan analisis berpikir kritis. Hasil dari artikel ini diantaranya; 1) menguraikan model pembelajaran role playing; 2) menguraikan materi nilai - nilai Soekarno sebagai Bapak Bangsa; 3) implementasi model pembelajaran role playing untuk mengkaji nilai kebangsaan Soekarno. Dengan demikian, dalam proses pembentukan karakter siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran role playing untuk dapat mengkaji nilai-nilai kebangsaan dalam sosok Soekarno.

Kata kunci: Nilai Kebangsaan; Role Playing; Soekarno.

Abstract

Looking at the application of character values, we should have looked more complexly at real examples of figures who certainly played a role as the founders of the nation. The existence of the predecessors is very visible, especially in the history of the struggle of the Indonesian people. Their existence can provide a useful example for the progress of the nation and as a guide for future generations. One of the great figures in the history of the nation's struggle is Soekarno. As the father of the Proclaimer, there are many values that can be explored in Soekarno. Exploring these national values can be done through a role playing learning model. With this method, students can learn actively and get new ideas/ideas in the learning process so that they can foster a sense of nationalism. Based on this problem, this article aims to describe the use of the Role Playing Learning Model to Explore Soekarno's National Values. This writing method is qualitative with literature study method and critical thinking analysis. The results of this article include; 1) describe the role playing learning model; 2) describe Soekarno's material values as the Father of the Nation; 3) implementation of role playing learning model to explore Soekarno's national values. Thus, in the process of forming student character, teachers can use a role playing learning model to be able to explore national values in the figure of Soekarno..

Keywords: Character; National Value; Role Playing; Soekarno.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang akan menjadi bahan dasar atau pedoman guru pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Model pembelajaran memiliki beberapa macam yang salah satunya adalah model pembelajaran role playing. Model pembelajaran role playing biasa diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada aspek motorik dan kognitif. Aspek motorik ialah aspek yang menekankan pada gerak

tubuh secara fisik dan dalam pembelajaran role playing, dikhususkan sebuah bentuk aksi secara langsung khususnya dalam pembelajaran role playing. Sedangkan aspek kognitif lebih kepada penekanan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah pembelajaran itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif studi pustaka dimana dengan melakukan riset dengan mencari sebuah makna dari suatu peristiwa atau sebuah interaksi dari makhluk hidup secara kualitatif serta dengan melakukan kajian pada bacaan serta literatur studi pustaka. Adapun langkah - langkah yang ditempuh dalam model penelitian kualitatif studi pustaka adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jenis pustaka yang dibutuhkan
2. Melakukan pengkajian pada sumber pustaka yang akan diteliti
3. Menyajikan hasil studi kepustakaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran Role Playing atau bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadi favorit dalam pembelajaran sejarah. Dalam model pembelajaran role playing terdapat dua aspek yang lebih ditekankan yakni aspek motorik dan aspek kognitif. Aspek motorik lebih menekankan pada gerak, gestur, mimik atau lebih tepatnya mengarah kepada memerankan sebuah tokoh/ atau merekonstruksi ulang suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan aspek kognitif adalah nilai, makna atau pelajaran yang dapat dijadikan suatu bahan pembelajaran tertentu dalam pembelajaran. Dan model role playing merupakan model pembelajaran yang sangat cocok bagi pembelajaran sejarah karena konteks pembelajaran sejarah dapat dipraktikkan dan direkonstruksikan secara langsung berdasarkan dengan materi dan

konteks pelajaran yang dipelajari. Sosok Soekarno sebagai tokoh bangsa yang terkenal sebagai sang proklamator sekaligus menjadi bapak bangsa Indonesia merupakan salah satu contoh yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran role playing. Banyak nilai-nilai, tindakan, sikap dan karakter Soekarno yang dapat digali dalam menemukan nilai-nilai kebangsaan yang beliau miliki.

1. Pengertian *Role Playing*

Role Playing pada hakikatnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam sebuah pembelajaran yang kemudian dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bagi peserta didik agar dapat memberikan penilaian, baik berupa keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Menurut Zaini (2008) di dalam metode pembelajaran ini terdapat aspek-aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

a. Mengambil Peran

Mengambil peran disini yang dimaksud adalah tekanan atau permintaan penonton atau audience dalam melihat peran yang dilakoni. Seperti misal, jika seorang siswa mendapat lakon seorang polisi, maka siswa tersebut harus melakukan tugas-tugas polisi dikehidupan sehari-hari.

b. Membuat Peran

Membuat Peran artinya sebuah riset yang dilakukan oleh sang lakon, contoh misal siswa A mendapat lakon seorang polisi, maka ia harus riset mengenai tugas-tugas polisi.

c. Tawar Menawar Peran

Sebuah tingkat dimana peran-peran

dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM;
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang;
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang dipertunjukkan;
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas;
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- j. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
- k. Evaluasi
- l. Penutup

Sama seperti metode belajar yang lain, metode belajar role-playing juga memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti:

- a. Kelebihan
 - Dapat berkesan bagi siswa, karena siswa selain membaca, siswa juga mempraktekan
 - Kelas berjalan dengan dinamis, karena siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias

- Siswa terjun langsung dalam pembelajaran. Artinya siswa mencari informasi mengenai lakon yang ia akan lakoni
- Meningkatkan optimisme siswa dalam mendalami nilai-nilai historis

b. Kekurangan

- Role Playing membutuhkan persiapan yang cukup panjang. Seperti misal jika 1 materi itu bisa 1 Minggu persiapan, maka role playing bisa saja dipersiapkan selama 1 bulan
- Jika pelaksanaan role playing eksekusinya gagal, maka tidak berkesan bagi siswa, malah dinilai buang waktu
- Tidak semua materi dapat mencakup dalam pembelajaran role playing

2. Biografi Singkat Soekarno

Siapa yang tidak tahu dengan bapak Proklamator Indonesia? Ya, pasti nya semua sudah mengetahuinya. Ir. H. Soekarno yang memiliki nama lahir Koesno Sosrodihardjo lahir pada tanggal 6 Juni 1901 di Surrabaja, Jawa Timur dan meninggal 21 Juni 1970 ketika umurnya menginjak 69 tahu. Beliau merupakan bapak Proklamator, sekaligus presiden pertama Indonesia. Nama Kusno sendiri diberikan oleh kedua orangtuanya, namun waktu Soekarno sering sakit pada umur sebelas tahun namanya pun diubah. Pada awalnya Kusno diubah menjadi Soekarno oleh ayahnya. Ayahnya Soerkano sendiri bernama Raden Soekemi Sosrodihardjo dan ibunya adalah Ida Ayu Nyoman Rai.

Selain itu Soerkano memiliki nama lain yakni Ahmad Soekarno, jadi beberapa negara barat memanggil atau menulis nama Soekarno menjadi Ahmad Soekarno. Bung karno adalah anak dari pasangan Raden Soekami Sosrodiharjo dan Ida Ayu Nyoman Rai. Semasa kecil pada era tahun 1906 Soekarno menghabiskan masa kecilnya bersama bapak ibunya hingga remaja di

Blitar. Soekarno hanya sebentar tinggal dengan kedua orang tuanya di Blitar. Kemudian beliau pindah ke Surabaya untuk menamatkan SD. Selama di Surabaya, Bung Karno tinggal di kediaman Haji Oemar Said Tjokroaminoto. Setelah tamat, Bung Karno melanjutkan pendidikan di HBS (Hoogere Burger School). Lulus tahun 1920, Soekarno melanjutkan pendidikan di THS (Technische Hoogeschool) di Bandung. THS ini merupakan cikal bakal Institut Teknologi Bandung.

Soekarno lulus pada 25 Mei 1926 dan mendapat gelar "Ir". Setelah lulus, Soekarno mendirikan Biro Insinyur bersama dengan Ir. Anwari tahun 1926. Selama di Bandung, Bung Karno aktif dalam banyak organisasi. Beliau juga mendirikan Partai Nasional Indonesia pada 4 Juli 1927. Setelah lulus, Soekarno mendirikan Biro Insinyur bersama dengan Ir. Anwari tahun 1926. Selama di Bandung, Bung Karno aktif dalam banyak organisasi. Beliau juga mendirikan Partai Nasional Indonesia pada 4 Juli 1927.

PNI adalah partai yang bertujuan untuk memerdekakan bangsa Indonesia. Karena tujuan inilah Soekarno di penjara pada 29 Desember 1929 di penjara Sukamiskin. Bung Karno kemudian berulang kali dipenjara karena beliau tetap teguh memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Perjuangan Soekarno cukup panjang sebelum akhirnya mampu menyatakan kemerdekaan Indonesia. Tentunya julukan bapak Proklamasi bukan sembarang saja. Soekarno merupakan seorang tokoh nasionalisme yang membacakan teks Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selain itu Soekarno juga merancang rumusan rumusan teks proklamasi bersama Muhammad Hatta. Dengan sifat semangat mewujudkan kemerdekaan Indonesia dapat membangun warga Indonesia untuk berjuang bersama sama melawan Jepang. Hingga akhirnya pada tanggal 18 Agustus 1945 PPKI memilih Soekarno untuk menjadi presiden pertama Indonesia.

3. Fakta dan Bukti Sejarah Nilai-Nilai

Kebangsaan Soekarno

Koesno Sosrodihardjo atau yang lebih dikenal luas sebagai Ir Soekarno seorang tokoh pendiri bangsa yang jasa-jasanya tidak akan pernah bisa dilupakan oleh masyarakat Indonesia, siapa yang mengira bahwa tokoh ini merupakan salah satu orang yang memiliki peranan penting khususnya dalam lahirnya nilai-nilai kebangsaan di Nusantara. Perjuangan bapak pendiri bangsa ini dalam menegakkan nilai-nilai kebangsaan tidaklah mudah beliau harus melewati jalan yang terjal untuk bisa mencapai titik tersebut ditambah dengan masih adanya rasa belum percaya satu sama lain menjadi cobaan lain bagi beliau dalam proses menciptakan nilai kebangsaan yang kokoh untuk Indonesia.

Sejak masih kecil Soekarno sendiri selalu memikirkan nasib bangsa Indonesia hal tersebut terbukti dengan ketika masih duduk di bangku SMA Sukarno mulai memikirkan tentang kemerdekaan Hindia Belanda hal itulah yang pada akhirnya menyebabkan dia harus dipenjara selama empat tahun di Penjara Sukamiskin di Bandung akibat dari serangkaian pidato politik yang berapi-api melawan imperialisme pidato-pidatonya begitu mengesankan juga menjadi sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia sehingga ia begitu didambakan sebagai seorang pemimpin bagi Indonesia, Soekarno bagaikan secercah cahaya di gelapnya malam hal tersebut tidak terlepas dari keinginan masyarakat untuk lepas dari segala penderitaan yang dialami.

Soekarno sendiri bukan seorang yang mudah menyerah dalam memperjuangkan apa yang dia inginkan, dia merupakan sosok yang tidak kenal takut dalam menghadapi ketidakadilan dimana selepas kepergian Belanda di Nusantara wilayah Indonesia jatuh ke tangan imperialisme Jepang yang terkenal sangat kejam dan tidak segan-segan melakukan segala cara demi kepentingan untuk memenangkan pertempuran Asia Timur Raya namun hal tersebut tidak membuat sikap Soekarno terhadap para penjajah berubah melainkan sikap akan nilai

kebangsaan semakin tumbuh tinggi baik itu untuk Soekarno maupun kalangan masyarakat, Selain itu Soekarno juga merupakan sosok yang pandai memanfaatkan peluang yang ada hal tersebut terlihat jelas ketika Indonesia mengalami *vacum of power* yang disebabkan pasukan Jepang kalah dalam Perang Dunia II yang berujung pada kemerdekaan bangsa Indonesia. Terlepas dari semua itu bukti nyata bahwa Soekarno merupakan salah satu sosok pencetus nilai kebangsaan Indonesia adalah dengan dibuatnya Pancasila sebagai dasar pedoman hidup bagi masyarakat Indonesia Pada bulan Juni 1945, Soekarno memperkenalkan Pancasila yang meliputi lima poin dasar, atau prinsip-prinsip Indonesia merdeka. Diantara-Nya adalah kepercayaan kepada Tuhan tetapi toleransi terhadap semua agama, internasionalisme dan kemanusiaan yang adil, persatuan seluruh Indonesia, demokrasi melalui konsensus, dan keadilan sosial untuk semua. Peranan Pancasila sendiri sangatlah penting bagi perkembangan bangsa Indonesia hal itu dikarenakan didalamnya meliputi berbagai macam aspek yang secara tidak langsung merupakan jati diri bangsa tanpa adanya Pancasila maka bisa saja semangat persatuan dan kesatuan di Indonesia tidak akan bisa menjadi seperti sekarang.

4. Implementasi pada Pembelajaran *Role Playing*

Jika dilihat secara seksama nilai-nilai kebangsaan Soekarno sangatlah bermanfaat bagi kita semua oleh karena itu langkah lebih baik jika kita bisa secara langsung menerapkan ataupun mempelajarinya dengan cara model pembelajaran *Role Playing* sebuah metode pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran. Pada dasarnya untuk menerapkannya dibutuhkan beberapa hal yang mencakup beberapa hal diantaranya menentukan topik, topik yang akan dipilih pada kali ini adalah penerapan nilai-nilai kebangsaan Soekarno setelah memilih topik kita dapat memilih para pelaku menentukan jalan cerita, pelaksanaan

kegiatan *role playing*, mendiskusikan permainan, penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan, membuat kesimpulan dan saran dari kegiatan *role playing*. Contoh peristiwa yang bisa dijadikan contoh misalnya peristiwa detik-detik proklamasi pada tanggal 17 Agustus 1945. Hal ini bisa dijadikan acuan seorang guru sebagai contoh penerapan nilai-nilai Soekarno sebagai sang proklamator sekaligus bapak bangsa Indonesia. Nilai-nilai semangat kemerdekaan juga menjadikan pembelajaran dalam konteks historis semakin dapat dirasakan dalam pembelajaran *role playing*.

PENUTUP

Pembelajaran *Role Playing* boleh dikatakan salah satu alternatif dari model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah. Penggunaan *role playing* yang lebih menasar kepada praktek langsung daripada pembelajaran secara klasikal atau ala dongeng guru diharapkan mampu menghadirkan langsung esensi dari konteks historis. Soekarno sebagai salah satu tokoh terkemuka sekaligus menjadi salah satu contoh yang digunakan dalam pembelajaran *role playing*. Nilai -nilai kebangsaan yang dapat dilihat dari riwayat hidup Soekarno dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah. Diharapkan, nilai-nilai tokoh Soekarno akan diketahui dan dirasakan secara langsung oleh peserta didik sehingga mereka mampu meneledani sikap-sikap nasionalis bagi kemajuan bangsa. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* memberikan ruang bagi sejarah untuk dapat direalisasikan secara lebih nyata melampaui ruang dan waktu.

REFERENCES

- Abdullah, Taufik. 2004. "Soekarno, Presiden Pertama (1945-1967)", <http://lipi.go.id/berita/soekarno-presiden-pertama-1945-1967/248> diakses pada tanggal 23 Mei pukul 21.26.
- Amel. 2016. *Soekarno Sang Singa Podium*. Gowa: Pustaka Taman Ilmu.
- Djaja, Wahjudi. 2018. *Seri Pahlawan Nasional: Ir. Soekarno*. Klaten: Penerbit Cempaka Putih.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model- Model*

Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wirakusuma, Yudha. 2010. "Soekarno, Sang Pemimpin Revolusioner", <https://nasional.okezone.com/read/2010/06/17/337/343963/soekarno-sang-pemimpin-revolusioner> diakses pada tanggal 23 Mei 2022 pukul 15.35.

URGENSI PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING DI SEKOLAH DASAR

Yoga Fernando Rizqi¹, Putri Karlinda², Nabila Nur Fauzia³, dan Yulianti⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

* E-mail: yoga.fernando@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Urgensi pendidikan karakter di latar belakang karena permasalahan krisis moral yang berdampak pada penurunan nilai karakter pada perilaku dan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan di sekolah dan bermasyarakat, untuk itu pendidikan karakter diperlukan guna mencapai manusia yang memiliki integritas nilai-nilai moral sehingga peserta didik menjadi hormat terhadap sesama, jujur, dan peduli dengan lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan atau gambaran terkait urgensi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan karakter agar peserta didik mampu menjadi pribadi yang berperilaku terpuji sejalan dengan nilai-nilai karakter dan nilai sosial melalui pembelajaran penemuan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi pustaka. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa mengingat dahsyatnya penurunan karakter di era kemajuan zaman yang lebih mengarah pada sikap negatif, pembelajaran IPS dengan penanaman pendidikan karakter melalui model discovery learning di sekolah dasar sangat diperlukan dengan harapan para peserta didik dapat hidup sesuai dengan aturan yang ditetapkan dengan mengamalkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Karakter, Discovery Learning.

Abstract

The urgency of character education in the background due to the problem of moral crises that have an impact on the decline of character values in behavior and daily life in life in school and society, for that character education is needed to achieve humans who have the integrity of moral values so that students become respectful of others, honest, and care about the environment. The purpose of this research is to provide a view or overview related to the urgency of learning Social Sciences as character education so that students are able to become individuals who behave commendably in line with character values and social values through discovery learning. This research method uses qualitative research methods of library studies. The results obtained in this study concluded that given the enormity of character decline in the era of the progress of the times that leads to negative attitudes, IPS learning by planting character education through the discovery learning model in elementary school is needed in the hope that learners can live according to the rules set by practicing character values in everyday life.

Keywords: Social Science, Character Education, Discovery Learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi yang terjadi selama proses belajar. Interaksi dilakukan oleh individu dengan sumber belajar atau lingkungan yang mengarah pada perubahan perilaku. Menurut Surya (2014:111), "Pembelajaran adalah proses dimana seorang individu mencapai perubahan perilaku secara keseluruhan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan"

Pembelajaran dapat dijelaskan secara umum, yaitu bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses dimana siswa memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan watak, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, belajar adalah proses membantu siswa belajar dengan baik. Dalam Pasal 1 Nomor 20 UU. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar".

Pembelajaran secara luas dapat diartikan sebagai proses interaktif antara komponen-komponen suatu sistem pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar (Fujiawati, F. S., 2016). Artinya pembelajaran merupakan proses timbal balik antara pendidik, peserta didik, materi, media, alat, program dan proses pembelajaran untuk mencapai perubahan yang holistik bagi peserta didik.

Menurut Pribadi (dalam Andri, R., 2018), "Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk menciptakan aktivitas belajar dalam diri seorang individu. Sementara itu, menurut Gagne (Pribadi 2009, dalam Andri, R., 2018) "Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dibuat yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar"

Tujuan pembelajaran dalam paradigma pendidikan baru untuk membentuk suatu karakter dan pola pikir secara profesional yang berwawasan luas/global. Sedangkan metode, strategi dan pendekatan pembelajaran mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan mengapresiasi usaha dan upaya belajar peserta didik melalui proses pembelajaran inkuiri dan penemuan (discovery learning).

Model *Discovery Learning* adalah proses belajar yang menekankan peserta didik harus mampu mengorganisasikan diri ketika tidak melihat pelajaran dalam bentuk akhirnya. Dalam strategi pembelajaran, Discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui (Purwaningrum, J. P. 2016:150). Dalam menerapkan model discovery learning, guru berperan sebagai pemandu, memberikan kesempatan kepada siswa berdasarkan tujuannya. Dalam hal ini, kita perlu mengubah kegiatan pengajaran yang berpusat pada guru menjadi pengajaran yang berpusat pada siswa.

Sagala (dalam Suardi, M., 2018) meyakini bahwa titik tolak model ini adalah siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran memiliki kemampuan dasar untuk mengoptimalkan perkembangan sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus yang menantang siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Peran guru adalah memantapkan diri sebagai mentor atau pemimpin pembelajaran dan fasilitator. Oleh karena itu, siswa lebih cenderung memecahkan masalah secara individu atau kelompok kecil di bawah bimbingan guru.

Menurut Sund (dalam Asyari D.N 2019:128), prinsip inti dari Discovery Learning adalah proses menganalisis, menggolongkan, membuat suatu dugaan, menjelaskan, mengukur, dan membuat kesimpulan dimana siswa mengasimilasi/menghafal konsep atau prinsip tertentu.

Model *Discovery Learning* dapat dilihat sebagai prosedur untuk mengajar yang menekankan instruksi individual dalam manipulasi objek dan keterampilan terkait lainnya sebelum mencapai generalisasi. Menurut Sund (dalam Wasi, M., 2017), discovery learning adalah proses mental di mana peserta menganalisis suatu konsep atau prinsip. "Discovery learning" adalah proses pengajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar tentang konsep yang sebelumnya tidak mereka pahami dan menjadi berpengetahuan luas dengan melakukan semacam analisis dan penelitian tentang masalah yang diberikan kepada mereka oleh guru mereka untuk memastikan bahwa mereka akan berhasil dalam pengajaran di kelas.

Dirjen Dikti (dalam Barnawi & M. Arifin, 2013:24), pendidikan karakter dapat dikategorikan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, dan pendidikan watak, yang semuanya memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, mengidentifikasi apa yang benar, Selain itu, Pendidikan karakter adalah metode yang efektif untuk membuat siswa menjadi individu yang berpengetahuan, disiplin, dan introspektif sehingga mereka siap untuk bertindak sebagai insan kamil. Hal ini sejalan dengan teori Ellen, yang menurutnya pengembangan

karakter merupakan tujuan mendasar dari sistem pendidikan yang sehat (Setiawati, R., & Dewi, 2021). Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya sarana untuk mewariskan pengetahuan; itu juga berfungsi sebagai sarana budaya dan penyaluran nilai.

Upaya untuk pendidikan karakter merupakan proses yang dapat membangkitkan kegiatan belajar yang bertujuan menanamkan nilai dan karakter kepada setiap peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas akhlaknya.

Sebagai urgensi khususnya pembelajaran IPS di SD, ilmu pengetahuan sosial, juga dikenal sebagai "IPS" adalah pengetahuan yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari masyarakat umum dan lingkungan sosial secara keseluruhan. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah jenis pengetahuan yang berfokus pada hubungan antar manusia, baik di dalam maupun di luar masyarakat umum. Aspek pendidikan yang paling penting dan perlu sekarang adalah pada saat peserta didik menginjak pendidikan di Sekolah Dasar.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal untuk mengembangkan potensi dan pengalaman setiap siswa, Pendidikan Sekolah Dasar berfungsi sebagai ruang terstruktur untuk pengajaran. Pendidikan di sekolah dasar didik peserta akan diarahkan dan dikembangkan potensinya yang ada dalam diri peserta didik kearah perkembangan yang berkembang. Selain potensinya, pengembangan karakter siswa harus dimulai sedini mungkin, bahkan sebelum memasuki taman kanak-kanak. Pentingnya IPS sebagai model penanaman karakter siswa yang sesuai dengan masyarakat umum yang tentunya sejalan dengan pengajaran IPS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul "Urgensi Pembelajaran IPS sebagai Pendidikan

Karakter melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah analisis kualitatif studi pustaka, yaitu dengan telaah pustaka. Teknik pengumpulan data ini menggunakan literature yang dikumpulkan sesuai dengan objek pembahasan yang dimaksud. Penelitian ini ditulis untuk mengetahui tentang Urgensi Pembelajaran IPS sebagai Pendidikan Karakter melalui Discovery Learning di Sekolah Dasar. Penulis melakukan telaah melalui jurnal dan buku yang dapat dipercaya terkait dengan pembahasan yang diambil. Kemudian dikaji, pengumpulan data, dan dilanjutkan dengan menganalisis data lalu disimpulkan dengan menjelaskan faktor-faktor umum yang mengarah ditemukannya hasil dan pembahasan serta kesimpulan.

PEMBAHASAN

Permasalahan pendidikan karakter selalu menjadi sorotan, baik di bidang akademik maupun lingkungan masyarakat. Mengingat pendidikan karakter merupakan faktor terpenting bagi kemajuan dan kualitas suatu bangsa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Faiz (2019 : 1) bahwa pendidikan karakter merupakan pondasi yang penting bagi keberlangsungan peradaban sebuah bangsa, karena kualitas karakter menentukan eksistensi sebuah bangsa. Namun saat ini karakter peserta didik mengalami penurunan, terutama pada masa pandemi (covid-19).

Saat ini, banyak artikel berita yang diterbitkan yang menggambarkan perkembangan suatu karakter. Informasi tentang bullying, tekanan teman sebaya, perkelahian, pencurian, tawuran antar sekolah, pacaran, dan bahkan mungkin pelecehan pada anak-anak sekolah dasar (Rahayuningtyas & Mustadi, 2018). Tak bisa dipungkiri, dalam hidup akan selalu ada masalah, tetapi fakta ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia saat ini sedang berurusan dengan masalah sosial yang perlu segera ditangani.

Sejalan dengan pendapat Budiarto (2020), mayoritas generasi muda saat ini cenderung masih belum memiliki landasan moral yang kuat mengingat kenyataan yang ada di media massa. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadinya penurunan nilai-nilai karakter siswa di masa kini.

Masalah pendidikan, khususnya masalah sekolah dasar, menjadi salah satu penyebab masalah negara ini. Jika tidak, kita sering menjumpai siswa berbohong, berkelahi, tidak menghormati orang tua dan guru, mengucapkan kata-kata kasar dalam komunikasi, dan sering menggunakan kata-kata kasar atau bahkan makian. Yang lebih mengkhawatirkan, 68% siswa sekolah dasar (SD) sudah aktif mengakses pornografi (Zubaidah dalam sindonews.com., 2013). Tidak hanya itu, siswa bahkan melakukan tindakan kriminal seperti melakukan pencurian, pencabulan, bullying/kekerasan, yang mengakibatkan kematian siswa lainnya.

Menurut Daniel Goleman dalam (Muslich, 2011:30), banyak orang dewasa merasa sulit untuk memahami karakter anak mereka, baik karena kurangnya pemahaman atau karena perkembangan kognitif anak menjadi lebih ditekankan. Namun terlepas dari ini, situasinya dapat ditingkatkan dengan memperkenalkan pendidikan karakter di sekolah.

Permasalahan era globalisasi saat ini sedang mengalami kelunturan karakter. Disadari atau tidak, pada titik ini, siswa mengalami kekurangan karakter yang sangat kuat. Berbagai penyimpangan perilaku terjadi akhir-akhir ini, seperti kekerasan, tawuran pelajar, pelecehan seksual, pemerkosaan, korupsi, kriminalitas, narkoba, pemerkosaan, pembunuhan dan pencabulan, korupsi, dan lain-lain. Fauzi, Arianto & Solihatin (2013) menjelaskan mengenai kenakalan remaja di era modern ini yang telah sangat melebihi batas. Hal tersebut dapat menjadi sebuah bukti bahwa saat ini pemahaman akan nilai-nilai karakter pada peserta didik mulai memudar dan bahkan hampir tidak ada.

Septi Wahyu Utami (2019) dalam penelitiannya menyatakan Dalam kondisi pendidikan saat ini, banyak masalah berbeda sedang dihadapi. Salah satu yang paling

umum adalah masalah bullying antar siswa, maraknya kenakalan siswa, serta masalah kedisiplinan siswa yang begitu kurang baik. Sebagai hasil dari globalisasi yang sedang berlangsung dan lebih jelas, para siswa moral saat ini menderita penurunan karakter yang sangat menyedihkan. Oleh karena itu pendidikan karakter ini sangat penting diterapkan dalam pendidikan di Indonesia.

Seorang siswa tidak cukup hanya diberikan materi pembelajaran, tetapi juga memiliki pendidikan karakter yang baik, yang tentunya berguna untuk menjadi pribadi yang berkarakter baik di masa depan. Pendidikan karakter harus ditanamkan sejak kecil dan terutama oleh keluarga.

Berdasarkan penelitian (Saleh, 2020) pandemi Covid-19 telah mengalihkan gaya hidup manusia khususnya di bidang pendidikan. Karena mengharuskan pendidikan beradaptasi dengan cepat untuk berubah menjadi sistem belajar online/daring atau Work From Home (WFH). Kebijakan tersebut memiliki dampak yang besar terhadap perubahan diri seseorang terutama dalam hal penurunan perilaku atau karakter yang mengakibatkan siswa kurang bisa menghargai guru, karena dari mereka ada yang mengabaikan pekerjaan rumah yang ditugaskan oleh guru mereka.

Robandi dan Mudjiran (2020) menyatakan bahwa sistem belajar daring membuat siswa menjadi bingung, stress, kurang kreatif, tidak produktif, serta menyebabkan minat baca siswa menjadi lebih berkurang dikarenakan tidak ada tekanan dari sekolah kepada siswa. Penelitian mengatakan nilai dari pembelajaran online ini bisa dipakai dengan baik oleh siswa tanpa kekurangan arti belajar itu sendiri, namun yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang mengabaikan kelas online dan berakibat pada penurunan karakter dari perilaku dan sikap siswa itu sendiri.

Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa karakter siswa dalam kelas online saat pandemi Covid-19 ini yaitu menurun. Keseluruhan nilai moral dan karakter yang ada, hanya nilai kreativitas yang meningkat

karena dibarengi dengan lptek di tangan siswa. Kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua, kurangnya kesadaran diri, adaptasi lingkungan, serta kemajuan teknologi menjadi penyebab turunnya karakter siswa.

Dewasa ini, karakter pendidikan secara konsisten memberikan materi instruktif bagi guru, berfungsi sebagai sumber untuk semua persoalan yang tersedia. Pengembangan karakter dan karakterisasi sangat penting karena mereka harus mematuhi standar kualitas tertentu. Namun, saat ini, pendidikan karakter telah memasuki era baru dan fase baru. Selain berurusan dengan efek dari kemajuan teknologi dunia modern, pendidikan karakter di SD juga berurusan dengan dampak Pandemi Covid-19 yang berdampak negatif terhadap pelaksanaan pembelajaran dan perkembangan karakter siswa. Akibatnya, di masa sekarang, ada banyak kasus kasus yang melibatkan siswa tidak mencerminkan nilai-nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil penelitian Ai Nurul Nurohmah dan Dini Anggraeni Dewi, (2021) mengatakan selama pandemi berlangsung, beberapa contoh hambatan sosial pada anak-anak telah terjadi di mana-mana sebagai akibat dari penurunan karakter. Ini secara signifikan meningkatkan kesadaran publik akan pentingnya pendidikan. Masyarakat umum kini prihatin dengan laporan seorang pemuda kelahiran Aceh yang ditahan polisi setelah merilis beberapa foto yang tidak senonoh yaitu foto mantan kekasihnya. Ada juga seorang remaja asal Tangerang. Remaja yang berinisial OR yang berumur kurang dari tujuh belas tahun ini meninggal karena kasus pelecehan seksual yang digilir oleh delapan orang.

Wijayanti & Uswatun (2019) menyatakan bahwa perundungan (bullying) tidak memandang usia pada korban atau pelaku, bahkan kasus bullying sering terlihat di kalangan siswa dalam pendidikan sekolah dasar (SD). Pendidikan karakter mendapat perhatian lebih sebagai pertahanan terhadap erosi kualitas program. Situasi ini dapat dijadikan gambaran krisis moral yang beragam yang mempengaruhi masyarakat Indonesia, yaitu kurangnya rasa hormat

terhadap anak-anak muda bangsa dalam segala bidang usaha. (Wantu, dalam Purnomo, E., & Wahyudi, A., 2020).

Masa pandemi mengharuskan peserta didik untuk belajar di rumah sehingga mengakibatkan kurangnya penanaman karakter secara akademik. Bukan hanya itu, kemajuan zaman juga merupakan faktor pendukung penurunan karakter peserta didik. Melalui model Discovery Learning pendidik diharapkan mampu meningkatkan karakter siswa. Menurut paradigma saat ini, Discovery Learning adalah proses untuk mengembangkan generalisasi tertentu. Penemuan adalah proses mendefinisikan kategori, atau lebih sering dikenal sebagai pengkodean sistem-sistem (Kemendikbud, 2013: 2).

Pembelajaran IPS melalui Discovery Learning dalam konteks ini, tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan, namun juga terjadi adanya proses pencarian masalah secara mandiri oleh peserta didik. Melalui penerapan metode Discovery Learning, pendidik mampu meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik, membuat peserta didik menerapkan nilai-nilai sosial di masyarakat yang merupakan bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar.

Penelitian oleh Diana Fatihatul, U., & Maridi, Y. R. (2015) mengatakan bahwa penerapan model Discovery Learning meningkatkan sikap berani siswa dalam memberikan pertanyaan dengan mengutamakan nilai karakter, sehingga banyak siswa yang memberikan/mengajukan pertanyaan sebagai penunjang rasa ingin tahu mereka sesuai dengan sikap sopan santun.

Indarti (2014) dalam penelitiannya menunjukkan hasil bahwa model Discovery Learning dapat meningkatkan retensi dan karakter pengetahuan karena model ini mencakup kegiatan pembelajaran berkelanjutan yang berfokus pada retensi pengetahuan jangka panjang dan membantu siswa lebih memahami konsep yang mereka pelajari.

Discovery Learning dapat diterapkan pada pembelajaran IPS, melalui penerapan model ini, rasa ingin tahu peserta didik akan lebih tinggi dan lebih kreatif dalam mencari

tahu suatu masalah yang telah dibebankan kepada mereka. Misalnya dalam pembelajaran IPS pada materi "Rukun dan kasih sayang", dengan diterapkannya model discovery learning maka peserta didik akan mencari sendiri materi yang diberikan, dengan cara bertanya, membaca dan cara-cara lain untuk mendapatkan informasi. Dalam proses tersebut, dapat memicu rasa peduli, sopan dan santun, menghargai, dan tanggap peserta didik akan lebih terangsang. Sehingga dapat dikatakan bahwa urgensi pembelajaran IPS sebagai pendidikan karakter melalui model Discovery Learning ini benar-benar mampu meningkatkan rasa ingin tahu, peduli, sopan santun, menghargai, dan tanggung jawab peserta didik.

Samani & Hariyanto (dalam Pratiwi, E. F., & Dewi, D. A. (2021) Saat ini, ada kebutuhan besar akan pendidikan karakter di sekolah dasar. Untuk alasan ini, sifat utama karakter adalah pondasi, yang memungkinkan orang untuk hidup selaras satu sama lain dan menciptakan dunia penuh kabajikan, kebaikan, tidak terjadi kerusakan moral dan kekerasan. Membentuk karakter itu dibaratkan mengukir pada batu permata yang sangat keras yang artinya harus dengan perlahan (Komalasari, & Saripudin, 2017).

Realita pendidikan Indonesia saat ini sebagian besar fokus pada perkembangan kognitif, yang berdampak buruk pada perkembangan moral dan afektif anak-anak. Meskipun belum secara eksplisit dinyatakan oleh organisasi pendidikan, fakta ini menunjukkan bahwa lembaga pendidikan Indonesia berjalan dengan baik dalam hal memadukan sifat-sifat karakter dan kesadaran multikultural (Zubaedi, 2011).

Latar belakang diperlukannya pendidikan karakter, yaitu masyarakat sekarang mengalami permasalahan mengenai krisis moral yang akhirnya memberikan dampak pada penurunan nilai karakter yang tercermin dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari. Pola hidup itulah yang harus diperbaiki demi keberlangsungan kehidupan bangsa yang lebih baik.

Pendidikan karakter haruslah di berikan dan ditanamkan ditengah kehidupan bermasyarakat sejak PAUD, SD, SMP, SMA

dan sampai di Perguruan Tinggi. Nyatanya masyarakat, media dan negara harus bekerja sama dalam mewujudkan kehidupan sosial yang berkarakter (Kosim, 2012 : 91).

Pendidikan karakter merupakan aspek penting yang harus ditanamkan pada setiap individu seperti peserta didik. Pembentukan karakter tidak hanya berguna bagi diri peserta didik itu sendiri, melainkan berguna bagi kemajuan dan kualitas bangsa. Pendidikan karakter sangat penting untuk diterapkan pada generasi muda saat ini.

Manfaat dari Pendidikan karakter yaitu mempersiapkan mental siswa dalam menghadapi dunia kerja dan dunia usaha yang membutuhkan attitude dalam bersikap (Hadion. W 2019 : 318). Melalui pembelajaran IPS sebagai pendidikan karakter di SD diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji, menginternalisasi, mempersonalisasi nilai moral dan karakter serta akhlak mulia hingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter pada intinya adalah membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleransi, gotong royong, berjiwa politik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia (Darmiatun & Daryanto, 2013: 41).

Discovery Learning mampu membentuk karakter siswa yang peduli, disiplin, dan bertanggung jawab. Dengan adanya sikap peduli dan rasa tanggung jawab akan menambah kepekaan individu dalam menghadapi tantangan di era kemajuan zaman. Pendidikan karakter juga mampu membentuk karakteristik diri peserta didik, melatih mental dan moral, serta mampu melatih generasi yang berintegritas. Dari hasil yang dibentuk dari Pendidikan karakter sangat berhubungan dengan model discovery learning yaitu mampu membentuk karakter peserta didik dengan menguatkan mental dan melatih moral peserta didik.

Melalui pembelajaran IPS dengan penanaman pendidikan karakter melalui

model discovery learning di SD dalam pembelajaran sangat diperlukan. Mengingat pentingnya pendidikan karakter, para peserta didik harus mampu hidup sesuai dengan aturan yang ditetapkan baik di lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan bermasyarakat. Mengingat ganasnya perubahan karakteristik para individu (peserta didik) di era kemajuan zaman yang lebih mengarah pada sikap negatif ini. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sebagai pendidikan karakter melalui discovery learning sangat diperlukan agar peserta didik dapat menanamkan rasa ingin tahu yang tinggi, sopan dan santun, saling menghargai, jujur, disiplin berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

Permasalahan pendidikan karakter selalu menjadi sorotan, baik di bidang akademik maupun lingkungan masyarakat. Mengingat pendidikan karakter merupakan faktor terpenting bagi kemajuan dan kualitas suatu bangsa. Problematika pendidikan mengenai permasalahan saat ini sedang mengalami kelunturan karakter. Diakui atau tidak bahwa saat ini para peserta didik mengalami kelunturan karakter yang sangat dashyat. Penanaman dan pembentukan karakter memang sangatlah penting, karena menyangkut dengan kualitas suatu bangsa.

Pembelajaran IPS melalui Discovery Learning dalam konteks ini, tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan, namun juga terjadi adanya proses pencarian masalah secara mandiri oleh peserta didik. Melalui penerapan metode Discovery Learning, pendidik mampu meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik, membuat peserta didik menerapkan nilai-nilai sosial di masyarakat yang merupakan bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar. Dan melalui pembelajaran IPS dengan penanaman pendidikan karakter melalui model discovery learning di SD dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat hidup sesuai dengan aturan yang ditetapkan dengan mengamalkan nilai karakter dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENCES

- Andri, R. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Tapung* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). Retrieved from <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/4645>
- Barnawi & Arifin, M. (2013). *Strategi & Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50–56. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- Cahyo, E. D. (2017). Pendidikan karakter guna menanggulangi dekadensi moral yang terjadi pada siswa sekolah dasar. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(1), 16-26.
- Diana Fatihatul, U., & Maridi, Y. R. (2015). The Influence of Guided Discovery Learning Model on Biology Result Study at SMA N 2 Sukoharjo Academic Year 2013/2014. *Pendidikan Biologi*, 7(2).
- Darmiatun & Daryanto, (2013). *Pendidikan Karakter Disekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Faiz, A. (2019). Program Pembiasaan Berbasis Pendidikan Karakter Di Sekolah Aiman Faiz karena kualitas karakter menentukan. *PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 5(20). <https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jps.v5i2.741>
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman konsep kurikulum dan pembelajaran dengan peta konsep bagi mahasiswa pendidikan seni. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 1(1).
- Wijoyo, H. (2019). Peranan Lohicca Sutta Dalam Peningkatan Pendidikan Karakter Dosen Di STMIK Dharmapala Riau. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 3(4), 315-322.
- Indarti, N. (2014). *Upaya Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran discovery pada pembelajaran IPA kelas iv SDN Gawan 02 Colomadu tahun 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Pus-Kur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Komalasari, K & Saripudin, D. (2017). Pendidikan

- Karakter Konsep dan Aplikasi Living Values Education. Bandung: PT. Refika Aditama
- Kosim, M. (2012). Urgensi Pendidikan Karakter. *Karsa: Journal of Social and Islamic Culture*, 19(1), 84-92. <https://doi.org/10.19105/karsa.v19i1.78>
- Massie, A., & Nababan, K. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 54-61. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/4988>
- Muslich, Mansur. (2011). Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurohmah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 119-127. Retrieved from <https://ummaspul.ejournal.id/EdupsyCouns/article/view/1305>
- Pratiwi, E. F., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Memahami dan Mengimplementasikan Nilai Pancasila di Era Globalisasi dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa. *Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1(7). Retrieved from <https://journal.actualinsight.com/index.php/konstruksi-sosial/article/view/236>
- Purnomo, E., & Wahyudi, A. (2020). Nilai Pendidikan Karakter dalam Ungkapan Hikmah di SD se-Karesidenan Surakarta dan Pemanfaatannya di Masa Pandemi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 183-193. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.561>
- Rahayuningtyas, D. I., & Mustadi, A. (2018). Analisis muatan nilai karakter pada buku ajar kurikulum 2013 pegangan guru dan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>
- Saleh, A. M. (2020). Problematika Kebijakan Pendidikan Di Tengah Pandemi Dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pg8ef>
- Setiawati, R., & Dewi, D. A. (2021). Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 897–903. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1050>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Utami, S. W. (2019). Penerapan pendidikan karakter melalui kegiatan kedisiplinan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 63-66. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p63-66>
- Wasi, M. (2017). *Pembelajaran Matematika dengan Metode Guided Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Mi Tarbiyatul Banin Cerme* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Wijayanti, C. P., & Uswatun, A. T. (2019, July). Perangi Tindak Perundungan (Bullying) dengan Penanaman Pendidikan Karakter Sejak Dini Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 16-26).
- Wijoyo, H. (2019). Peranan Lohicca Sutta Dalam Peningkatan Pendidikan Karakter Dosen Di STMIK Dharmapala Riau. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 3(4), 315-322.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

SEJARAH PEMBENTUKAN BUDI UTOMO DALAM PLATFORM TIMELINE DAN ECLIPSE CROSSWORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Muhammad Irsyad Majid^{1*}, Akbar Nurrudin Wijaya², Marcelino Bramasta³
dan Chintya Ayu Anggraeni⁴

Universitas Sanata Dharma

* E-mail: m411026@mail.com

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang berdirinya Budi Utomo dengan menggunakan media pembelajaran digital melalui platform timeline dan aplikasi Eclipse Crossword. Eclipse Crossword merupakan aplikasi pembuat teka teki silang (TTS) yang cepat, mudah plus gratis. Siswa juga dapat saling berbagi TTS yang telah mereka buat kepada teman sebagai bentuk pengukuran terhadap capaian kemampuan pemahaman yang siswa peroleh. Selain itu, metode ini dapat menjadi hal baru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital khususnya pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah penulisan kualitatif dengan tahapan-tahapan Heuristik, teori, dan kritik. Hasil dari artikel ini diantaranya adalah : 1) mendeskripsikan sejarah pembentukan Budi Utomo; 2) media Timeline dan eclipse crossword sebagai sarana menguraikan sejarah pembentukan Budi Utomo. Dengan tulisan ini diharapkan dapat membangkitkan rasa dan semangat persatuan, kesatuan dan nasionalisme serta kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia, sebagai cikal bakal lahirnya pergerakan nasional Indonesia.

Kata kunci: Eclipse Crossword, Timeline, Media Pembelajaran.

Abstract

Writing this article aims to find out the background of the establishment of Budi Utomo by using digital learning media through the timeline platform and the Eclipse Crossword application. Eclipse Crossword is a fast, easy and free crossword maker (TTS) application. Students can also share their crossword puzzles with friends as a form of measuring the achievement of students' understanding abilities. In addition, this method can be a new thing in the implementation of digital-based learning, especially in history subjects. The method used in this article is qualitative writing with the stages of heuristics, theory, and criticism. The results of this article include: 1) describing the history of the formation of Budi Utomo; 2) Timeline media and crossword puzzles as a means to describe the history of Budi Utomo's formation. With this paper, it is hoped that it can evoke a sense and spirit of unity, unity and nationalism as well as awareness to fight for the independence of the Republic of Indonesia, as the forerunner of the birth of the Indonesian national movement.

Keywords: Eclipse Crossword Puzzle, Timeline, Instructional Media.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang yang semakin canggih, teknologi dipercaya mampu memberikan penyampaian paling baik untuk mencapai sasaran dan peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas

sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan yang berlangsung di lingkungan sekolah didukung oleh beberapa komponen yang dapat membentuk proses pembelajaran. Komponen-Komponen tersebut diantaranya ialah kurikulum, guru, sarana dan

prasarana, peserta didik, dan sebagainya. Pada pembelajaran didalam kelas seharusnya peserta didik aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas dan lebih dapat memahami pelajaran serta terampil dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran didalam kelas seharusnya lebih mengarahkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih kepada lingkungan sosial disekitarnya.

Kebangkitan nasional adalah masa dimana bangkitnya rasa dan semangat persatuan, kesatuan dan nasionalisme serta kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia. Bangkitnya nasionalisme di Indonesia dan tumbuhnya pergerakan nasional Indonesia itu, tidak hanya dipengaruhi adanya pengaruh dari luar Indonesia saja, melainkan munculnya pergerakan nasional di Indonesia, disebabkan oleh 2 (dua) faktor yaitu ada faktor dari dalam negeri (internal) dan faktor luar negeri (external). Tetapi faktor dari dalam negeri (internal) lebih menentukan dibanding dengan faktor yang timbul dari luar negeri (eksternal). Fungsi dan peranan faktor dari luar negeri (eksternal) hanya bersifat mempercepat proses timbulnya pergerakan nasional. Hal ini berarti bahwa sebenarnya tanpa adanya faktor dari luar, pergerakan nasional juga akan muncul, hanya waktunya agak lambat.

Suatu keyakinan bahwa pergerakan nasional lebih ditentukan oleh faktor dari dalam negeri (internal) dan akan muncul dengan sendirinya tanpa pengaruh dari luar, karena ditandai dengan perjuangan bangsa Indonesia yang secara terus menerus dilancarkan oleh rakyat Indonesia yang silih berganti. Hal ini telah membuktikan nyata adanya semangat nasionalisme telah lambat laun telah berkejolak pada bangsa Indonesia sebagai reaksi terhadap penderitaan lahir dan batin akibat kolonialisme. Budi Utomo yaitu organisasi nasional pertama di Indonesia, dikarenakan ada nilai-nilai yang sudah dipandang sebagai bibit pergerakan nasional ini yaitu adanya penyadaran tentang pendidikan dan budaya. Pada tahun 1907, Wahidin Sudirohusodo

melakukan kunjungan ke sekolah almaternya dan bertemu dengan para mahasiswa STOVIA. School tot Opleiding van Indische Artsen (STOVIA) adalah sekolah dokter untuk Bumi Putera atau penduduk asli Indonesia. Lalu, Wahidin menyerukan usulannya terkait membentuk organisasi yang dapat mengangkat derajat bangsa. Melalui gagasan tersebut, Sutomo dan teman-temannya pun berusaha mengembangkan gagasan itu sampai 20 Mei 1908, hari berdirinya Budi Utomo.

Melalui informasi mengenai Sejarah Pembentukan Budi Utomo yang akan dibuat dan dijelaskan ke dalam media pembelajaran dalam Platform Timeline Dan Eclipse Crossword yang bertujuan untuk menumbuhkan cara berpikir dan ketertarikan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan tahun 2020 prodi pendidikan sejarah ,fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma..Lokasi penelitian ini bertempat di Universitas Sanata Dharma yang berlokasi di Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menganalisis Tindakan dan minat mahasiswa terhadap penggunaan media baru dalam pembelajaran sejarah. Pada penerapannya, penelitian ini menerapkan kepada proses observasi atau mengamati subjek, dan menganalisis kegiatan serta mengamati minat mahasiswa dari media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007), penelitian kualitatif didefinisikan sebagai sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Dalam penelitian ini, tentu data yang akan diambil oleh peneliti bersumber dari

pihak-pihak yang terkait dalam penerapan penggunaan media pembelajaran Timeline dan aplikasi Eclipse Crossword dalam pembelajaran sejarah khususnya pada topik Sejarah Kemerdekaan Indonesia.

Sumber data penelitian yang kami ambil terdiri atas 1) data hasil observasi langsung saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas, 2) contoh hasil proyek yang oleh mahasiswa berupa timeline yang membahas tentang topik sejarah Budi Utomo beserta produk dari aplikasi Eclipse Crossword.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Pembentukan Budi Utomo

Budi Utomo merupakan sebuah organisasi atau perkumpulan yang didirikan oleh para pelajar STOVIA (School tot Opleiding van Inlandsche Artsen) di bawah pimpinan Dr. Soetomo. "Sebelum R. Soetomo dkk. mendirikan Perkumpulan Budi Utomo, terlebih dahulu terjadi pertemuan antara Dr. Wahidin Sudirohusodo dengan R. Soetomo dan M. Soeradji pada akhir tahun 1907, di dalam gedung STOVIA. Dalam pertemuan tersebut Dr. Wahidin banyak mengemukakan tentang ide-ide untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui "studiefonds" (dana pendidikan). Kalau bangsa sudah cerdas maka banyak wawasan yang timbul, sehingga tidak mudah untuk diadu domba dan diatur oleh pihak penjajah. Sedangkan dari pihak R. Soetomo dan para pelajar STOVIA telah tertanam rasa nasionalisme, untuk berbangsa dan bernegara. Hal ini disebabkan bahwa para pelajar STOVIA telah banyak mengetahui perjuangan di negara-negara lain, melalui berbagai buku bacaan yang diperolehnya. Dengan demikian antara gagasan Dr. Wahidin dengan gagasan R. Soetomo dan kawan-kawan itu sangat cocok bagaikan tumbu menemukan tutupnya" (Sudiyo dkk. 1977, 21).

Tidak lama kemudian, akhirnya Dr. Soetomo dengan M. Soeradji berhasil mengadakan pertemuan dengan kawan-kawan pelajar STOVIA lainnya, untuk membicarakan tentang berdirinya organisasi yang bersifat nasional itu. Pertemuan tersebut diselenggarakan secara non-formal pada hari

senggang (tidak ada pelajaran) dengan mengambil tempat di salah satu ruang, yaitu Ruang Anatomi STOVIA dengan hasil pertemuan itu berdirinya organisasi yang diberi nama "Perkumpulan Budi Utomo", sehingga Budi Utomo pun berdiri pada tanggal 20 Mei 1908 di Jakarta. Hari berdirinya Budi Utomo berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu bodhi atau budhi artinya keterbukaan jika, pikiran, kesadaran, akal, atau pengadilan. Sementara itu Budi Utomo memiliki tujuan secara umum antara lain :

- 1) Menyadarkan kedudukan masyarakat Jawa, Sunda, dan Madura pada diri sendiri.
- 2) Berusaha meningkatkan kemajuan mata pencaharian serta penghidupan bangsa dengan memperdalam kesenian dan kebudayaan.
- 3) Menjamin kehidupan sebagai bangsa yang terhormat.
- 4) Fokus pada masalah pendidikan, pengajaran, dan kebudayaan.
- 5) Membuka pemikiran penduduk Hindia seluruhnya tanpa melihat perbedaan keturunan, kelamin, dan agama.

Organisasi ini ternyata merupakan organisasi moderen, karena memiliki susunan pengurus secara lengkap dan tujuan organisasi secara jelas yang dituangkan ke dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Budi Utomo. Adapun kepengurusan Budi Utomo saat berdirinya adalah sebagai berikut:

Ketua	: R. Soetomo
Wakil Ketua	: M. Soelaiman
Sekretaris I	: Soewarno I (Gondo Soewarno)
Sekretaris II	: M. Goenawan
Bendahara	: R. Angka
Komisaris	: M. Soeradji, M. Moh. Saleh, Soewarno II (M. Soewarno) dan R.M Goembrek (Sudiyo dkk.1977, 22)

Kongres I Budi Utomo diselenggarakan pada tanggal 3-8 Oktober 1908 di Kota Yogyakarta. Pada kongres I ini, Budi Utomo telah memiliki tujuh cabang di beberapa kota, yakni Batavia, Bogor, Bandung, Magelang, Yogyakarta, Surabaya, dan Ponorogo. "Setelah cita-cita Budi Utomo mendapat dukungan yang makin meluas di kalangan

cendekiawan Jawa, pelajar mulai menyingkir dari barisan depan karena mempunyai keinginan agar generasi tua dapat memegang peran bagi gerakan itu. Ketika kongres Budi Utomo di buka di Yogyakarta pimpinan beralih kepada generasi yang lebih tua. Jumlah anggotanya meningkat dari 650 menjadi 1.200 anggota, di mana 700 anggota di antaranya "pejabat dan orang-orang pribumi" (bukan siswa). Dengan meningkatnya persentase anggota yang bukan siswa, pengaruh para siswa pun berangsur-angsur menjadi semakin lemah. Dalam pertemuan pada 8 Agustus 1908, para pemimpin Boedi Oetomo memutuskan Yogyakarta sebagai tempat kongres pertama. Penetapan ini, bukan karena Yogyakarta merupakan tempat kelahiran Wahidin tetapi karena Yogyakarta dipandang sebagai "tempat denyut jantungnya Jawa" (Harun 2016, 08). Hasil Kongres I Budi Utomo di Yogyakarta berisi:

- 1) Organisasi Budi Utomo tidak berpolitik.
- 2) Kegiatannya ditujukan pada bidang sosial, budaya, dan pendidikan.
- 3) Ruang gerak hanya terbatas pada Jawa dan Madura.
- 4) Terpilihnya Tirta Kusumo (Mantan Bupati Karanganyar) sebagai ketua Budi Utomo pusat.

Meskipun Budi Utomo memiliki peranan penting dalam pendidikan karena terdiri dari para pelajar STOVIA, namun perkembangan organisasi ini tidaklah pesat. Organisasi ini hanya terfokus pada Jawa dan Madura saja. Pada waktu yang sama, organisasi yang berkembang di Indonesia juga ada Serikat Islam, di mana Serikat Islam terbuka secara keanggotaan bagi kalangan masyarakat tanpa ada batasan wilayah. Hal ini mengakibatkan organisasi Budi Utomo mengalami kemunduran.

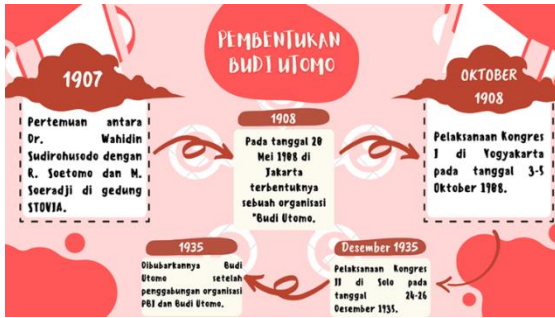
Sementara itu Kongres II diselenggarakan pada tanggal 16-24 Desember 1934 di Solo terjadilah *fusi* (penggabungan) antara PBI dengan Budi Utomo menjadi satu dengan nama "Partai Indonesia Raya" (PARINDRA), terbentuknya partai baru ini juga menjadi akhir dari Budi Utomo.

Media *Timeline* Sebagai Sarana Menguraikan Sejarah Pembentukan Budi Utomo

Media *Timeline* dalam pembelajaran sejarah merupakan media yang cocok untuk menumbuhkan cara berpikir dan ketertarikan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Garis waktu yang digunakan juga dapat menumbuhkan ide-ide siswa untuk lebih antusias dalam memahami sebuah peristiwa sejarah, menggunakan garis waktu juga sangat penting bagi para siswa untuk memahami sebuah simbol, letak dan terjadinya peristiwa sejarah secara kronologis. Penggunaan media *Timeline* dengan bentuk dan bahan pembuatan yang sederhana dapat membantu guru mengoptimalkan pembelajaran sejarah di kelas. Selain itu, media *Timeline* dapat membantu mengefektifkan dalam penyampaian materi pembelajaran yang luas.

Media *Timeline* dalam pembelajaran sejarah merupakan media yang cocok untuk menumbuhkan cara berpikir dan ketertarikan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Garis waktu yang digunakan juga dapat menumbuhkan ide-ide siswa untuk lebih antusias dalam memahami sebuah peristiwa sejarah, menggunakan garis waktu juga sangat penting bagi para siswa untuk memahami sebuah simbol, letak dan terjadinya peristiwa sejarah secara kronologis.

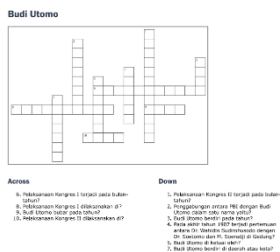
Dalam membuat media pembelajaran *Timeline* ini yaitu dengan menentukan topik dan mengumpulkan data serta informasi yang nantinya dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dengan menentukan *template* dan tulisan yang sudah disesuaikan. Contoh *Timeline* sebagai media pembelajaran:



Gambar 1. Contoh Hasil Timeline Buatan Mahasiswa Tentang Sejarah Budi Utomo

Media *Eclipse Crossword* Sebagai Media Pembelajaran Sebagai Sarana Menguraikan Sejarah Pembentukan Budi Utomo

Metode pembelajaran Teka teki silang merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengingat pelajaran yang berlangsung baik

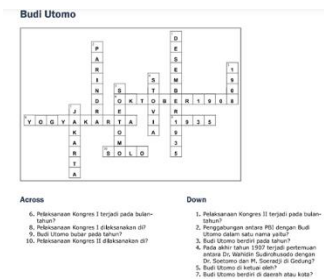


secara individu maupun dengan bekerja sama. Teka teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Proses pembelajaran tidak harus berasal dari guru menuju siswa, tetapi antar siswa juga dapat saling mengajar.

Tujuan dari Teka teki silang adalah untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam ranah kognitif. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung banyak diarahkan kepada proses mendengarkan dan menghafalkan informasi yang disajikan oleh guru, siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya proses pembelajaran itu menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, ketika siswa dalam keadaan pasif menerima pelajaran, maka tidak menutup kemungkinan

dia akan mudah melupakan informasi yang disampaikan oleh guru. Berbeda halnya ketika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dia akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Sehingga pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam membuat media pembelajaran berupa Teka-teki Silang yaitu dengan



menginstal aplikasi *Eclipse Crossword* dan mengikuti panduan yang ada didalamnya yang nantinya ditujukan untuk membuat pertanyaan dan jawaban singkat yang berupa Teka-teki Silang. Media pembelajaran TTS nantinya di cetak secukupnya yang biasanya diterapkan saat belajar luring tatap muka. Contoh Eclipse Crossword (Teka-Teki Silang) sebagai Media Pembelajaran:

Gambar 2. Bentuk Hasil Proyek Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Eclipse Crossword

PENUTUP

Informasi Sejarah Pembentukan Budi Utomo yang akan di paparkan dan dijelaskan melalui media media *Timeline* dalam pembelajaran sejarah yang dimana sebuah media yang cocok untuk menumbuhkan cara berpikir dan ketertarikan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Garis waktu yang digunakan juga dapat menumbuhkan ide-ide siswa untuk lebih antusias dalam memahami sebuah peristiwa sejarah, menggunakan garis waktu juga sangat penting bagi para siswa untuk memahami sebuah simbol, letak dan terjadinya peristiwa sejarah secara kronologis.

Sedangkan aplikasi *Eclipse Crossword* untuk membuat Teka-teki Silang (TTS) merupakan salah satu media yang bisa kita

kombinasikan dalam pembelajaran sejarah, dengan kombinasi pertanyaan dan kotak jawaban akan membuat siswa lebih mudah fokus dalam berusaha menjawab pertanyaan melalui membaca teks, materi, buku, sumber internet. Dalam media TTS ini maka tuntutan siswa untuk membaca materi pelajaran secara menyeluruh akan terpenuhi dengan metode Teka-teki Silang ini, sehingga minat baca siswa juga akan menjadi lebih berkembang dengan baik.

REFERENCES

Bogdan dan Taylor, 1975 dalam J. Moleong, Lexy. 1989. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remadja Karya

Sudiyo, Dalimun Santano, Agus Nugroho, Edy Suwardi. 1977. SEJARAH PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA Dari Budi Utomo sampai dengan Pengakuan Kedaulatan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

<http://repositori.kemdikbud.go.id/12972/1/Sejarah%20pergerakan%20nasional%20indonesia%20dari%20budi%20utomo%20sampai%20dengan%20pengakuan%20kedaulatan.pdf>

Kartodjo, Sartono, Pengantar Sejarah Indonesia Baru Jilid 1, Jakarta: Gramedia, 1999.

Kuntowijoyo, Pengantar Ilmu Sejarah, Yogyakarta: Bintang Budaya, 1995.

MENGUPAS PUSAKA NUSANTARA DI MUSEUM KERIS SOLO BERBASIS VIDEO BLOG *PEELING THE ARCHIPELAGO HERITAGE* *AT THE SOLO KERIS MUSEUM BASED ON VIDEO*

Kevin Gustaf Anmartha Dewa^{1*}, Robertus Rendy Gasella Lemambang², Cicilia Novita
Ika Savira³, dan Inez Ardy Pramesti⁴

Universitas Sanata Dharma

* Email: safirnovita11@gmail.com

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk mengembangkan minat dan pengetahuan yang berjudul "Mengupas Pusaka Nusantara di Museum Keris Solo berbasis Video Blog" dengan bidang kajian Pendidikan Kearifan Lokal. Agar memudahkan siswa untuk mengenal dan memahami keberagaman keris sebagai Pusaka Nusantara. Melalui Bidang Kajian Pendidikan Kearifan Lokal yang berjudul "Mengupas Pusaka Nusantara di Museum Keris Solo" diharapkan dapat mengembangkan daya tarik siswa pada peninggalan benda pusaka bersejarah. Selain itu, siswa diharapkan agar mampu melestarikan peninggalan benda pusaka bersejarah di Museum Keris Solo dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan informasi tersebut kepada masyarakat luas. Metode Penelitian ini adalah penelitian Kualitatif. Di mana metode ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aneka ragam keris di Nusantara memiliki kekhasannya masing-masing sehingga mampu menjadi daya tarik bagi siswa dan masyarakat luas. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video blog. Dengan demikian, Video Blog yang berjudul "Mengupas Pusaka Nusantara di Museum Keris Solo berbasis Video Blog" layak menjadi media informasi dalam pelestarian benda-benda Pusaka di Nusantara.

Kata Kunci: Media, Museum Keris, Video Blog

Abstract

This paper aims to develop interest and knowledge entitled "Peeling the Archipelago Heritage at the Solo Keris Museum based on Video Blog" with a study of Local Wisdom Education. In order to make it easier for students to recognize and understand the diversity of kris as an archipelago heritage. Through the Study of Local Wisdom Education entitled "Peeling the Archipelago Heritage at the Solo Keris Museum" to develop students' interest in historical heirlooms. In addition, it is hoped that historical heirlooms at the Solo Keris Museum will not be able to use social media as a means to disseminate this information to the wider community. Methods This research is a qualitative research. Where this method uses data collection such as direct observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the various kerises in the archipelago have their own characteristics so that they can become an attraction for students and the wider community. The media used in this research is a video blog. Thus, the Video Blog entitled "Peeling the Archipelago Heritage at the Solo Keris Museum based on the Video Blog" deserves to be a medium of information in the preservation of heritage objects in the archipelago

Keywords: Media, Keris Museum, Blog Video.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan keberagaman budayanya yang memiliki nilai sejarah. Keragaman budaya tersebut terbentang dari Sabang sampai Merauke. Kebudayaan dapat tercipta dari adaptasi para manusia purba yang berkembang dan dilestarikan hingga saat ini. Dapat diketahui

bahwa kebudayaan dari satu daerah dengan daerah lainnya juga sangat beragam dan berbeda-beda. Setiap kebudayaan yang berupa adat istiadat maupun tradisi mampu memberikan corak tersendiri bagi perkembangan Indonesia agar dapat unggul di mata negara lain.

Kebudayaan dapat dicerminkan

melalui benda-benda peninggalan bersejarah salah satunya keris. Keris diakui sebagai simbol doa yang berwujud benda. Biasanya keris digunakan sebagai simbol dalam kitab-kitab ajaran yang mengandung unsur spiritualitas, berperang, dll. Keris menjadi salah satu peninggalan budaya khas Indonesia yang mana keris menjadi warisan karya seni bernilai luhur yang ditetapkan pada 25 November 2005 lalu di Paris, Perancis. Selain itu, keris Indonesia juga diakui UNESCO sebagai mahakarya warisan non-bendawi. Dari banyaknya penghargaan yang diterima keris Indonesia, maka dibangunlah Museum Keris Nusantara yang terletak di Jalan Bhayangkara No.2, Sriwedari, Kecamatan Laweyan, Kota Solo, Jawa Tengah. Dapat diketahui Museum Keris Nusantara diresmikan oleh Ir.Joko Widodo selaku Presiden Republik Indonesia) pada tanggal 9 Agustus 2017 lalu.

Kebudayaan Indonesia yang berupa keris menjadi sebuah kebudayaan yang kaya akan nilai-nilai tradisi, yang nantinya dapat diperbaiki dan dikembangkan menjadi sebuah kebudayaan baru yang memiliki nilai-nilai tradisi dan kekhasan Indonesia. Nilai-nilai tersebut nantinya diharapkan dapat melakukan segala sesuatu maupun perbuatan yang baik dan menghindari perbuatan buruk atas kesalahan-kesalahan yang dilakukan. Selain itu, nilai arsitektur yang terdapat dalam keris juga memiliki makna dan alasannya tersendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan minat dan pengetahuan sejarah berbasis video blog adalah penelitian kualitatif. Tujuan utama dari metode penelitian ini untuk mengembangkan produk yang sudah ada yang bermanfaat dalam pengembangan minat dan pengetahuan mengenai peninggalan benda pusaka di Nusantara. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video blog yang berisi tentang hal menarik yang ditemui dalam Museum Keris Nusantara. Metode penelitian yang digunakan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi untuk mendapatkan informasi yang akurat, wawancara untuk mendapatkan data dari sumber terpercaya, dan dokumentasi secara langsung.

Penelitian dilaksanakan di Museum Keris Nusantara yang beralamat di Jalan Bhayangkara No.2 Sriwedari, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah pada Selasa, 24 Mei 2022. Subyek utama penelitian pengembangan minat dan pengetahuan sejarah berbasis video blog ini adalah berbagai peninggalan benda pusaka di Museum Keris Nusantara dan Bapak Jajang selaku staf koservatif Museum sebagai informan.

PEMBAHASAN

1) Multidimensional keris

Asal usul adanya keris masih simpang siur kebenarannya karena sampai saat ini belum ditemukan data yang valid maupun sumber-sumber tertulis yang mampu membuktikan kebenaran adanya keris tersebut. Akan tetapi, di dalam prasasti dari abad ke-9 Masehi menjelaskan bahwa asal usul keris berasal dari singkatan bahasa Jawa yaitu "Mlungker-mlungker kang bisa ngiris" artinya sebuah benda yang berliku-liku yang digunakan untuk mengiris maupun membelah sesuatu. Setiap keris yang telah dibuat tentu memiliki ciri khasnya tersendiri dan memiliki sebuah pelindung (wadah) untuk menaruh keris yang biasa disebut dengan warangka. Warangka biasanya dibuat dengan ukiran yang indah dan tentunya terdapat makna didalamnya.

Di Indonesia, keris menjadi salah satu peninggalan benda bersejarah dan pusaka Nusantara yang sarat akan fungsi dan maknanya yang sangat kental terutama dalam nilai historis dan religiusnya. Dapat diketahui bahwa sejak zaman dahulu sudah banyak tokoh-tokoh penting di Indonesia yang mengoleksi keris salah satunya Presiden RI pertama yaitu Ir. Soekarno.

Keris memiliki corak/ciri khasnya tersendiri sesuai dengan permintaan atau kebutuhan dari si pembuat. Pada zaman dahulu keris biasanya digunakan untuk peperangan, pertempuran maupun perkelahian. Namun, seiring dalam perkembangannya keris memiliki fungsi yang berbeda yaitu ditetapkan sebagai

a. *Tosan aji*

Tosan berarti besi dan *aji* berarti lebih. Dikatakan lebih karena kelebihanannya produk

seni tempa pamor berbeda dengan persenjataan biasa. *Tosan aji* dapat menghasilkan kualitas persenjataan yang lebih kuat, lebih tajam dan lebih indah. Dapat diketahui bahwa produk *tosan aji* adalah senjata berpamor berupa tombak, pedang, mata panah, senjata tusuk, termasuk keris.

b. Bagi pengguna keris

Pada zaman dahulu keris di Indonesia berfungsi sebagai senjata yang dimiliki oleh semua kaum pria dewasa, keris tak dapat dipisahkan dari pemiliknya. Keris dipakai di wilayah Jawa, Madura, Bali, Sumatera, Lombok, dan Sulawesi. Dapat diketahui bahwa keris termasuk dalam kelengkapan pribadi sejiwa dan seraga bagi pemiliknya artinya keris tidak akan pisah, serta dinilai seperti jiwa dan raga seseorang. Selain itu, senjata lainnya seperti pedang dan tombak dapat dipisahkan, ditinggal, dan diletakkan ataupun dibawa orang lainnya sedang keris dipastikan selalu dibawa dan disandang oleh pemiliknya.

Keris merupakan salah satu peninggalan pusaka Nusantara dikenal sebagai salah satu integritas hidup masyarakat Jawa. Selain digunakan untuk keperluan persenjataan (peperangan), esensi tersembunyi dibalik keris sebagai pusaka Nusantara terutama dalam kebudayaan Jawa, karena pada dasarnya setiap manusia terutama manusia Jawa pasti memiliki simbolisasinya. Sebagai contoh: ketika kita berkunjung ke Kraton Yogyakarta terdapat orang yang memakai blangkon yang terdiri dari 17 lipatan dengan arti agar selalu melaksanakan 17 rakaat shalat. Yang mana hal tersebut mulai muncul pada Era Mataram Islam, sehingga dicantumkan nilai-nilai Islam. Ketika agama digunakan sebagai sarana untuk melegitimasi kekuasaan maka syariat agama digunakan sebagai suatu sistem pemerintahan. Dapat diketahui bahwa dalam kebudayaan Islam tidak diperbolehkan mengaplikasikan benda hidup pada benda mati, maka pada keris yang bercorak Islam memiliki ukiran tumbuhan. Contoh lain yaitu pada Kali Progo, menurut para ahli Kali Progo menjadi pusat peradaban Hindhu-Budha pada masa itu. Kali Progo memiliki peran seperti Sungai Indus dan Sungai Gangga di Asia Selatan. Karena tidak dapat dipungkiri, bahwa sungai memiliki peranan penting dalam suatu peradaban sebagai

penghidupan. Candi Prambanan dan Candi Borobudur menjadi bukti perkembangan pesat peradaban pada masa itu. Selain itu, di Kali Progo juga ditemukan berbagai macam peninggalan kuno salah satunya keris.

2) Esensi tersembunyi dibalik keris sebagai pusaka Nusantara

Keris memiliki peranan penting dalam kebudayaan Jawa yang masih ada hingga saat ini. Keris menjadi media pembawa pesan dari leluhur kita, dalam berbagai macam bentuk yang memiliki banyak artinya masing-masing mulai dari falsafah kehidupan sampai menjadi media penyebaran kitab ajaran-ajaran yang ada pada masa itu. Karena pada masa itu yang bisa mengakses bahan literasi atau buku, serta tulisan-tulisan hanya bisa diakses oleh para bangsawan saja, sehingga agar rakyat biasa bisa mendapat ajaran-ajaran tersebut para empu atau pembuat keris menuangkan ajaran-ajarannya melalui keris. Maka sering dikatakan bahwa kepingan jiwa dari si pembuat ikut terlebur dalam keris tersebut.

Keris dianggap sebagai sebuah senjata tajam yang bahkan senjata tajam sendiri juga menyimbolkan sebuah kengerian dan keseraman, namun memperhatikan bentuk keris berbagai kesan tersebut menjadi tidak ada. Keris yang dibentuk dengan berbagai model, dengan berbagai hiasan dengan teknik penggarapan yang luar biasa, kesan keris sebagai senjata tajam pun menjadi hilang. Keberadaan dapur dan pamor keris yang mengisyaratkan adanya tuah tertentu, sesungguhnya adalah sebuah pengakuan kelemahan kekuatan manusia, serta pengakuan dan pengharapan limpahan kekuatan transenden. Sang empu pembuat keris hanyalah berikhtiyar dengan segenap laku spiritual memohon kepada penguasa alam agar keris ciptaannya diberikan kekuatan yang bisa memberikan kebaikan bagi sang pemesan. Kesadaran ini tentunya sebagai upaya pengakuan bahwa ketentuan penguasa alam tidak ada yang bisa menandinginya. Ajaran pentingnya sikap dan sifat religius juga tercermin dari peran dan fungsi keris pada asal muasalanya. Salah satu fungsi keris adalah sebagai benda sesaji, keberadaan benda sesaji memberikan pengetahuan bahwa masyarakat Jawa mengakui keberadaan kekuatan diluar

dirinya, untuk memperoleh keamanan, kenyamanan dan keselamatan maka manusia hendaklah menelaraskan diri dan kekuatannya dengan kekuatan diluar dirinya.

Pamor keris merupakan wujud dan cerminan dari keinginan, harapan, dan tujuan. Pamor keris didalamnya tersirat berbagai keinginan, kekuatan tekad, dan cita-cita, namun berbagai hal tersebut tidak di tunjukkan secara terbuka. Karena setiap orang harus mengungkapkan makasud dari simbolisasi tersebut agar terlihat lebih indah, sebaagaimana keindahan yang terdapat pada bilah keris yang dihasi dengan pamor.

3) Museum sebagai media bagi masyarakat untuk lebih mengenal pusaka Nusantara

Berawal dari sejarah awalnya, jadi pada tahun 2005 di Paris Perancis pemerintah Indonesia mendapatkan kebanggaan yaitu keris sebagaimana kebudayaan asli Indonesia itu dinyatakan oleh UNESCO menjadi benda peninggalan dan kebudayaan dunia secara bendawi dan non bendawi. Sebagai tindak lanjut pemerintah Indonesia ingin mendirikan tempat untuk merawat dan menyimpan benda-benda peninggalan sejarah yang berguna untuk ilmu pengetahuan. Akhirnya baru terealisasi tahun 2014 dimulai adanya pembangunan museum. Setelah itu diresmikan pada tanggal 9 Agustus tahun 2017. Museum keris di bangun sebagai tempat untuk merawat, menyimpan, dan mengembangkan benda-benda peninggalan sejarah yang berguna untuk ilmu pengetahuan.

Museum Keris Nusantara telah mendapatkan sertifikasi UNESCO, pemerintah Kota Solo itu sangat senang karena museum dapat digunakan sebagai media selain edukasi dan untuk pariwisata. Selain itu, museum juga sebagai sarana bagi akademisi untuk mengimplementasi kebudayaan Nusantara. Pemerintahan Kota Surakarta dibantu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat sosialisasi ke seluruh Indonesia untuk masyarakat yang menghibahkan pusaka pusaknya untuk disimpan di museum. Pusaka yang di akan masuk museum sekitar tenggang 3 tahun disimpan di rumah dinas Walikota Surakarta. Jadi ketika barang datang itu harus

melalui tahap identifikasi, analisis, dan konservasi agar layak pajang. Sebelumnya benda pusaka telah disimpan di rumah walikota setelah itu pada tahun sekitar 2015-2016 seluruh artefak di taruh di museum. Koleksi museum tidak hanya berasal dari hibahan ada juga keris-keris sitaan dari bandara soekarno-hatta yang akan dibawa keluar Indonesia yang tertangkap lalu di bawa ke museum, kemudian juga ada itu hibahan dari rakyat biasa terus itu tokoh-tokoh Indonesia seperti Bapak Fadli Zon, dan lain-lain.

Museum Keris Nusantara tentunya berisi koleksi dari berbagai keris dari penjuru Indonesia ada di sini baik Empu Era Purwacarita sampai Empu Era Milenial serta keris yang memiliki filosofi hingga cerita sejarah yang unik. Pada intinya banyak hal yang bisa ditemui di Museum Keris Nusantara. Museum ini terdiri dari lima lantai dengan penataan dan fungsinya masing-masing. Lantai 1 Area Parkir, area parkir ini dilengkapi dengan area yang memadai, baik untuk roda dua ataupun empat. Lantai 2 Wedaring Wacana, selain sebagai lobi, konter loket dan informasi, di lantai ini pengunjung akan disambut dengan berbagai koleksi karya empu di era kerajaan. Dimana masing-masing koleksi memiliki cerita dan keindahan karya seni tersendiri. Lantai 3 Purwaning Wacana, mengenal lebih dalam bagian-bagian dan fungsi keris, disini tempatnya. Terdapat fasilitas perpustakaan dengan koleksi beragam. Mulai dari buku pustaka hingga literatur kebudayaan Jawa. Tentunya seputar keris dan perkembangannya. Lantai 4 Cipta Adihing Luhung, di lantai ini terdapat diorama rumah prosesi pembuatan keris. Selain itu pengunjung juga dapat mempelajari cara memakai keris dalam busana Jawa. Lantai 5 Esthining Lampah, di lantai ini terdapat berbagai Mahakarya para Empu terdahulu berada. Berbagai koleksi-koleksi masterpieces buah tangan Empu ternama dijejer. Selain itu terdapat ruang audiovisual layaknya bioskop, yang dapat digunakan untuk menikmati film dokumenter prosesi pembuatan keris.

Dengan adanya museum ini, diharapkan dapat mengubah pandangan masyarakat tentang keris yang sangat erat kaitannya dengan mistik atau supranatural. Di sini kami tidak ingin menghilangkan unsur

tersebut. Akan tetapi, kami ingin menambahkan atau melibatkan ilmu modern dalam kajian kami kali ini. Dengan ini, pihak museum berharap adanya kolaborasi antara pihak museum dengan para akademisi untuk saling bersinergi mengembangkan kebudayaan Nusantara kita. Jika ilmu modern dijadikan instrumen analisis maka hasil kajian tersebut akan menjadi edukasi bagi para pembaca.

Dokumentasi



KESIMPULAN

Sejarah adalah peristiwa yang pernah terjadi yang terkadang belum banyak diketahui oleh masyarakat. Peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau dan peninggalannya tidak selalu meninggalkan bukti tertulis. Keris adalah benda pusaka peninggalan sejarah khas Indonesia yang dilengkapi dengan sarung atau wadah yang dikenal dengan warangka. Peninggalan senjata keris tentu memiliki fungsi dan makna yang kental dengan nilai histori dan religi. Dalam perkembangannya, keris memiliki fungsi yang beragam sebagai *Tosan aji* (persenjataan yang kuat dan indah), sebagai simbol kepahlawanan dan sikap ksatria, sebagai pedoman dalam kehidupan dan beragama. Esensi keris selain menjadi benda pusaka Nusantara, keris digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari leluhur yang digambarkan dalam bermacam bentuk dengan makna kehidupan di dalamnya. Keris juga digunakan sebagai media penyebaran kitab ajaran-ajaran yang diyakini pada masa itu.

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Tetapi tidak hanya museum yang memiliki kewajiban dalam melestarikan warisan budaya Nusantara melainkan seluruh masyarakat karena museum

difungsikan sebagai media bagi masyarakat untuk lebih mengenal pusaka Nusantara. Oleh sebab itu, adanya makalah ini diharapkan masyarakat tidak hanya melestarikan sejarah nasional saja namun juga dalam lingkup sejarah lokal.

Link Video<https://youtu.be/aZlp8xa-l5c>
<https://youtu.be/aZlp8xa-l5c>

<https://youtu.be/ixnLgl-jJjM>

Daftar Pustaka

Dokumentasi Pribadi

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL) TERHADAP KARAKTER KERJASAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA

Miftahul Zannah Azzahra^{1*}, Ranti Ernawati², Maison³, dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

² SMA Negeri 2 Kota Jambi

*E-mail: miftahulzannah2018@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap karakter kerjasama peserta didik pada mata pelajaran fisika. Dengan menggunakan metode kualitatif tipe studi kasus dalam penelitian ini diperoleh data wawancara berupa tulisan. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu miles dan Huberman. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dapat menumbuhkan atau meningkatkan karakter kerjasama peserta didik.

Kata kunci: Project Based Learning, Karakter kerjasama, Fisika.

Abstract

This study aims to analyze the learning process using a project-based learning model on the cooperative character of students in physics subjects. The method used in this research is qualitative with the type of case study, where the data from the interviews are in the form of writing. The sampling technique used is purposive sampling. In this study, the data analysis techniques used were Miles and Huberman. Based on the research that has been done, it can be concluded that the project-based learning model can grow or improve the cooperative character of students.

Keywords: Project Based Learning, Cooperation character, Physics.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran mengandung makna proses peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan potensi bagi pengembangan diri serta mempelajari sesuatu kemampuan dan nilai-nilai yang baru (Ramadhani et al., 2020). Menurut (Sumantri & Syarif, 2015) proses pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan dimana terjadi penyampaian materi pembelajaran dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didik yang dimilikinya. Dalam pembelajaran seharusnya berorientasi pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir pada

peserta didik dan pada akhirnya peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan. (Salamah, 2020). Dalam proses pembelajaran diperlukan karakter yang penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik, salahsatunya yaitu karakter kerjasama.

kerjasama adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara bersama – sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan bersama. Karakter kerjasama sangat diperlukan untuk anak dalam kehidupan sehari hari supaya tercipta suatu keharmonisan hubungan anatara anak dengan orang lain yang menghasilkan sikap saling membantu, tolong menolong dan saling menghargai (Wulandari & Suparno, 2020a). Manusia memiliki keterbatasan kemampuan, Dengan kerjasama, keterbatasan tersebut dapat diisi oleh kemampuan orang lain dan berorganisasi

untuk mencapai tujuan (Efendi & Sudarwanto, 2018). Salah satu solusi untuk meningkatkan atau mengembangkan karakter kerjasama peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran.

Agar proses pembelajaran lebih bermakna tenaga pengajar menggunakan metode berupa model pembelajaran. Menurut (Rosmala, 2021) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disajikan oleh guru, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat menumbuhkan pemahaman konsep dan cara berpikir peserta didik, dan karakter kerjasama peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran project based learning. Pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk pengajaran yang berpusat pada siswa aktif yang dicirikan oleh otonomi siswa, penyelidikan konstruktif, penetapan tujuan, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi dalam praktik dunia nyata (Kokotsaki et al., 2016) Model pembelajaran berbasis proyek menciptakan tantangan dan kolaborasi. Peserta didik dipaksa untuk bekerja sama dan melatih kemampuan untuk meningkatkan empati dan kolaborasi di antara mereka. (Lilik Handayani, 2020). Diantaranya metode pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran fisika adalah suatu proyek.

Ilmu yang mempelajari tentang suatu benda beserta gerakannya dan kegunaannya dalam kehidupan ialah fisika. Dalam mempelajari fisika perlu didasari dengan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, jujur, tanggungjawab, bersikap objektif, terbuka, dan juga maumendengarkan pendapat orang lain (Nasution, 2018). Pembelajaran fisika merupakan proses konstruktif yang tidak hanya belajar dalam bentuk transfer pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi peserta didik untuk melatih keterampilannya, membangun kemampuan kognitifnya sendiri, dan mendorong sikap positif (Kurniawan, 2014). Dikarenakan banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran fisika itu sulit, maka diperlukan karakter kerjasama untuk mempermudah menyelesaikan masalah tentang fisika.

Penelitian ini sama seperti penelitian yang pernah diteliti oleh (Rahayu et al., 2020). Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa model pembelajaran berbasis proyek memberi pengaruh pada karakter kerjasama siswa, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dkk (2020) ini hanya pada jenjang sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan di jenjang sekolah menengah atas pada mata pelajaran fisika. Maksud dilaksanakan penelitian ini guna menganalisis proses belajar-mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis proyek terhadap karakter kerjasama siswa pada mata pelajaran fisika.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan jenis studi kasus, dimana data berupa hasil wawancara yang berbentuk tulisan. Menurut (Mulyadi, 2011) Metode penelitian kualitatif menekankan observasi lapangan dan survei dialog (wawancara rinci), dan data dianalisis dengan cara non-statistik. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Kota Jambi, yang menjadi sampel pada penelitian yaitu guru kelas XI yang mengajar mata pelajaran fisika. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria guru kelas XI yang mengajar mata pelajaran fisika.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu model project based learning dan karakter kerjasama peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan sampel penelitian. Menggunakan metode Miles dan Huberman untuk analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai berikut hasil wawancara tenaga pendidik dengan indikator model pembelajaran berbasis proyek dan karakter kerjasama peserta didik.

Tabel 1. Hasil wawancara tenaga pendidik dengan indikator model pembelajaran berbasis proyek dan karakter kerjasama peserta didik

Pertanyaan		Jawaban
1.	Metode pembelajaran apa saja yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Banyak metode yang berulang saya pakai, seperti metode ceramah, diskusi, dan eksperimen
2.	Apakah ibu pernah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek?	Tentu saja, saya sering menugaskan peserta didik untuk membuat project dalam materi tertentu. Dalam project tersebut peserta didik akan diberikan lkpd agar dapat membantu mereka dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang saya berikan
3.	Menurut ibu apakah karakter kerjasama penting dimiliki peserta didik?	Tentu saja penting, karakter tersebut dapat membuat peserta didik lebih dekat dengan temannya, dapat menjaga komunikasi antar mereka dan meningkatkan rasa peduli terhadap sesama.
4.	Menurut ibu bagaimana karakter kerjasama peserta didik di kelas?	Karakter kerjasama peserta didik bermacam-macam dikarenakan kurangnya interaksi antar sesama mereka dan kurangnya metode atau model pembelajaran yang memfasilitasi mereka untuk meningkatkan karakter kerjasama mereka.
5.	Menurut ibu bagaimana cara meningkatkan karakter kerjasama peserta didik?	Dengan cara memberikan tugas project tadi, dengan adanya tugas berkelompok tersebut peserta didik diarahkan untuk bekerjasama dengan sesama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas atau project yang sudah diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru mata pelajaran fisika kelas XI di SMAN 2 Kota Jambi pada indikator model pembelajaran berbasis proyek dan karakter kerjasama peserta didik didapatkan hasil seperti tabel diatas. Pada saat pelaksanaan prose belajar mengajar di kelas, tenaga pendidik banyak melakukan atau menerapkan berbagai macam metode pembelajaran untuk menunjang aktivitas proses pembelajaran tersebut seperti metode

ceramah, diskusi dan eksperimen. Selain itu guru juga sesekali menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, dengan cara memberikan tugas proyek kepada peserta didiknya dalam materi tertentu untuk peserta didik tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton. Saat proses pembelajaran di kelas, karakter kerjasama penting dimiliki peserta didik karena dengan adanya karakter tersebut dapat membuat hubungan antar peserta didik lebih baik lagi dan dapat meningkatkan rasa peduli terhadap sesama dan rasa ingin tahu bersama. Karakter kerjasama peserta didik sangat bermacam-macam, dikarenakan kurangnya interaksi antar sesama mereka dan kurangnya metode atau model pembelajaran yang memfasilitasi mereka untuk meningkatkan karakter kerjasama mereka. Pada masalah tersebut guru memiliki solusi untuk meningkatkan karakter kerjasama peserta didik yaitu dengan cara memberikan tugas project tadi, dengan adanya tugas berkelompok tersebut peserta didik diarahkan untuk bekerjasama dengan sesama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas atau project yang sudah diberikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat bahwa karakter kerjasama siswa masih tergolong rendah, itu dikarenakan kurangnya rasa peduli terhadap sesama dan terhadap tugas kelompok yang diberikan. Seperti yang kita ketahui bagaimana peserta didik berpendapat bahwa fisika adalah pelajaran yang sulit, oleh karena itu alangkah lebih baiknya penyelesaian soal atau permasalahan tentang fisika diselesaikan secara bersama-sama agar dapat saling membantu satu sama lain. Maka dari itu diperlukan fasilitas untuk meningkatkan karakter kerjasama peserta didik.

Metode atau model pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik dapat menjadi fasilitas untuk meningkatkan atau mengembangkan karakter kerjasama peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter kerjasama peserta didik salahsatunya yaitu model pembelajaran berbasis proyek.

Kerjasama merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama (Wulandari & Suparno, 2020b)

Karakter kerjasama penting dimiliki dan diterapkan oleh setiap siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sebab dengan memiliki karakter kerjasama tersebut dapat membuat hubungan antar peserta didik lebih baik dalam mengerjakan suatu project atau tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Azis et al., 2006) yang menyatakan bahwa dengan kerjasama antar peserta didik diharapkan dapat saling membantu dan saling memberikan motivasi, sehingga terjadi interaksi positif. (Mararengga, 2019) juga menyatakan bahwa karena tidak sedikit yang berpendapat bahwa fisika sebagai mata pelajaran yang susah maka kerjasama sangat dibutuhkan. Oleh karena itu agar pembelajaran fisika terasa lebih mudah, maka dibutuhkan kerjasama dalam upaya penyelesaiannya.

Pekerjaan proyek yang dilakukan secara berkelompok adalah bagian dari proses pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dengan cara kerjasama. Dalam model pembelajaran berbasis proyek, peserta didik mengembangkan penelitiannya sendiri dengan kelompok atau secara individu, sehingga peserta didik secara otomatis mengembangkan karakter kerjasamanya. Untuk tugas proyek secara berkelompok yang kelompoknya terdiri dari karakter peserta didik yang heterogen, mereka dilatih untuk saling melengkapi dan memberi, menciptakan persatuan dan kesatuan untuk berhasil menyelesaikan proyek yang diberikan (Pratiwi et al., 2018).

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa karakter kerjasama peserta didik dapat ditingkatkan atau dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis

proyek (*Project Based Learning*).

REFERENCES

- Azis, a., yulianti, d., & handayani, l. (2006). Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan memanfaatkan alat peraga sains fisika (materi tata surya) untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa. *Jurnal pendidikan fisika indonesia*, 4(2), 94–99.
- Efendi, y., & sudarwanto. (2018). Penguatan karakter mandiri, disiplin, kerjasama dan kreatif (“marikerja kreatif”) melalui lesson study pada pembelajaran teknologi sepeda motor. *Jurnal pendidikan vokasi otomotif*, 1(1), 89–99.
- Kokotsaki, d., menzies, v., & wiggins, a. (2016). Project-based learning: a review of the literature. *Improving schools*, 19(3), 267–277.
- Kurniawan, d. T. (2014). Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan website interaktif pada konsep fluida statis untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan proses sains siswa kelas xi. *Jurnal pengajaran mipa*, 19(2), 206–2013.
- Lilik handayani. (2020). Peningkatan motivasi belajar ipa melalui model pembelajaran project based learning pada masa pandemi covid-19 bagi siswa smp negeri 4 gunungsari. *Jurnal paedagogy: jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 7(3), 168–174. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>
- Mararengga, d. G. (2019). Gambaran kerjasama siswa dalam pembelajaran fisika di kelas ix smpn 5 muaro jambi. *Briliant: jurnal riset dan konseptual*, 4, 189–197.
- Mulyadi, m. (2011). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 15(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nasution, s. W. R. (2018). Penerapan model inkuiri terbimbing (guided inquiry) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran fisika. *Jurnal education and development*, 3(1), 1–5.
- Pratiwi, i. A., ardianti, s. D., & kanzunnudin, m. (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (pjl) berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal refleksi edukatika*, 8(2).
- Rahayu, d., puspita, a. M. I., & puspaningsih, f. (2020). Keefektifan model project based

- learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar. *Pedagogi: jurnal penelitian pendidikan*, 7(2).
- Ramadhani, r., masrul, m., nofriansyah, d., hamid, m. A., ketut, s. I., sahari, s., simarmata, j., safitri, m., & suhelayanti, s. (2020). *Belajar dan pembelajaran: konsep dan pengembangan* (t. Limbong (ed.)). Yayasan kita menulis.
- Rosmala, a. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi aksara.
- Salamah, w. (2020). Deskripsi penggunaan aplikasi google classroom dalam proses pembelajaran. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Sumantri, & syarif, m. (2015). *Strategi pembelajaran*. Pt raja grafindo persada.
- Wulandari, a., & suparno, s. (2020a). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan karakter kerjasama anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>
- Wulandari, a., & suparno, s. (2020b). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan karakter kerjasama anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 4(2), 862–872.
-

PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DUNIA SEKOLAH

Nizmi Putri

PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

* Email: nizmiputri2017@gmail.com

Abstrak

Sampai saat ini Pendidikan Nasional Indonesia masih menghadapi berbagai masalah. Capaian hasil pendidikan masih belum memenuhi hasil yang diharapkan. Pendidikan Karakter Benar-benar diperlukan tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah, serta dilingkungan sosial. Pendidikan yang harus menjadikan generasi muda cerdas dan bermoral. Pengembangan pendidikan karakter di sekolah yang insentif merupakan usaha untuk membangkitkan dan meningkatkan kegiatan belajar secara efektif dalam menanamkan nilai dan karakter kepada setiap warga sekolah yang meliputi aspek-aspek pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan guna melaksanakan nilai-nilai yang terkait dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan, sehingga diharapkan menjadi generasi yang berkualitas tindakan, akhlak, iman dan taqwa dalam kehidupan nyata sebagai warga negara Indonesia.

Kata kunci: Pendidikan karakter, Dunia pendidikan.

Abstract

Until now, Indonesian National Education is still facing various problems. The educational outcomes still do not meet the expected results. Character education is really needed not only at school but also at home, as well as in the social environment. Education that must make the younger generation smart and moral. The development of character education in schools with incentives is an effort to generate and improve learning activities effectively in instilling values and character in every school member which includes aspects of knowledge, awareness or willingness and action to implement values related to God Almighty. , oneself, fellow human beings, environment and nationality, so that they are expected to become a generation of quality actions, morals, faith and piety in real life as Indonesian citizens.

Keywords: Character education, Education world.

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan, keterampilan sekaligus kepribadian anak manusia menjadi lebih baik. Oleh karena itu pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dalam proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan.

Lembaga pendidikan dalam mengembangkan proses belajar mengajar tidak hanya memperhatikan kemampuan kognitif dan psikomotor, namun juga mengembangkan sikap mental/kepribadian yang paripurna atau berakhlak mulia. Kegiatan pendidikan merupakan proses yang memiliki konsistensi, intensitas dan berkesinambungan agar proses transformasi ilmu menjadi tuntas

sesuai dengan tujuan. Proses pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun perlu memiliki kepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa dan agama.

Upaya untuk pengembangan pendidikan karakter di sekolah merupakan proses yang dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif bertujuan menanamkan nilai dan karakter kepada setiap warga sekolah yang meliputi aspek pengetahuan, kesadaran, atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas akhlaknya.

Sekolah merupakan suatu tempat atau

lembaga yang mengelola dan menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam system pendidikan nasional. Hendriana (2017: 25-29) bahwa, dilingkungan sekolah pendidikan karakter harus melibatkan semua komponen pendidikan yang ada. Diantara komponen yang ada itu adalah tujuan pengajaran, isi kurikulum pendidikan, proses belajar mengajar, pengelolaan mata pelajaran, penilaian, manajemen sekolah, kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, perlengkapan, sarana dan prasarana serta penggunaannya dan semua yang terlibat dalam kegiatan pendidikan di sekolah.

Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model, dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai universal (Wulandari & Kristiawan, 2017:2). Nilai-nilai karakter ini sudah seharusnya ditanamkan kepada siswa sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri siswa dan pembaruan tata kehidupan bersama yang lebih menghargai kebebasan individu, selain itu, pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Samani dan Hariyanto, 2012; 42-23).

Karakter berasal dari nilai tentang sesuatu. Suatu karakter akan melekat dengan nilai dari perilaku seseorang. Karena itu, dalam perspektif pendidikan karakter tidak ada perilaku anak yang tidak bebas dari nilai (Kesuma, dkk., 2011:2). Nilai-nilai pendidikan karakter yang dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ada delapan belas karakter. Nilai-nilai tersebut bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional.

Muchtarom (2019: 147-61)

mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan nilai-nilai dasar yang harus dihayati jika sebuah masyarakat mau hidup dan bekerja sama secara damai. Nilai-nilai seperti kebijaksanaan, penghormatan terhadap yang lain, tanggung jawab pribadi, perasaan senasib, sepenenderitaan, pemecahan konflik secara damai, merupakan nilai-nilai yang semestinya diutamakan dalam pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bertujuan memfasilitasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuan, mengkaji dan menginternalisasi serta memersonalisasikan nilai, mengembangkan keterampilan social yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya akhlak mulia dalam diri siswa serta mewujudkannya dalam perilaku sehari-hari, dalam berbagai konteks social budaya yang berbhineka sepanjang hayat (Putri Palupi, 2018:2580). Sementara itu Setiawan (2021:2656) mengatakan pendidikan karakter bertujuan membina terbentuknya perilaku siswa yang baik bagi setiap orang. Artinya, pendidikan nilai karakter bukan sekadar memahami tentang aturan benar dan salah atau mengetahui tentang baik dan buruk, tetapi harus benar-benar meningkatkan perilaku moral seseorang.

Penjelasan diatas mengarahkan bahwa pendidikan karakter harus didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut. Pertama, mempromosikan nilai-nilai dasar etika sebagai basis karakter. Kedua, mengidentifikasi karakter secara komprehensif supaya mencakup pemikiran, perasaan, dan perilaku. Ketiga, menggunakan pendekatan yang tajam, proaktif dan efektif untuk membangun karakter. Keempat, menciptakan komunitas sekolah yang mempunyai kepedulian. Kelima, memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan perilaku yang baik. Keenam, memiliki cakupan terhadap kurikulum yang bermakna dan menantang yang menghargai semua siswa, membangun karakter mereka, dan membantu untuk sukses. Ketujuh, mengusahakan tumbuhnya motivasi diri pada para siswa. Kedelapan, memfungsikan seluruh staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan

setia pada nilai dasar yang sama. Kesembilan, memfungsikan keluarga dan anggota masyarakat sebagai mitra dalam usaha membangun karakter. Kesepuluh, mengevaluasi karakter sekolah, fungsi sekolah, fungsi staff sekolah sebagai guru-guru karakter dan manifestasi karakter positif dalam kehidupan siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di dua lokasi, yaitu: SDN 101788 dan SDN 101789 Medan.

Dalam penelitian ini data primer diperoleh peneliti dari hasil wawancara mendalam (*indept interview*) dengan informan kunci (*key informan*), yaitu: kepala sekolah, wali kelas, dan siswa di dua lokasi penelitian. Setelah data terkumpul dianalisis dengan menggunakan langkah: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi data (*conclusion drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bentuk penanaman pendidikan karakter di SDN 101788 dan SDN 101789 Medan dilaksanakan terintegrasi kedalam visi dan misi sekolah yang diimplementasikan melalui pembelajaran disemua bidang mata pelajaran dan melalui kerjasama dengan keluarga, orang tua siswa dan masyarakat. Pendidikan karakter di kedua sekolah tersebut dimaknai dengan suatu system penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Allah Swt., diri sendiri, sesama lingkungan, maupun kebangsaan.

Adapun pelaksanaan pendidikan karakter di SDN 101788 dan 101789 Medan adalah dengan memasukkan delapan belas nilai karakter jujur, nilai karakter dalam semua materi pembelajaran yaitu : nilai karakter jujur, nilai karakter toleransi, nilai karakter disiplin, nilai karakter kerja keras, nilai karakter kreatif,

nilai karakter mandiri, nilai karakter demokratis, nilai karakter rasa ingin tahu, nilai karakter semangat kebangsaan, nilai karakter cinta tanah air, nilai karakter menghargai prestasi, nilai karakter bersahabat/komunikatif, nilai karakter cinta damai, nilai karakter gemar membaca, nilai karakter peduli lingkungan, nilai karakter peduli social, dan nilai karakter tanggung jawab. Pelaksanaan pendidikan Karakter di SDN 101788 dan SDN 101789 Medan telah dilaksanakan dengan baik melalui kegiatan intakulikuler ekstrakurikuler.

Pendidikan karakter dalam lingkup intrakulikuler diimplementasikan melalui perangkat pembelajaran yang terintegrasi pada semua bidang mata pelajaran. Pengelolaan tersebut dilaksanakan secara intensif dengan menggunakan perencanaan pendidikan karakter, pelaksanaan pendidikan karakter.

PEMBAHASAN

Pertama, perencanaan pendidikan karakter di SDN 101788 dan SDN 101789 Medan dilakukan ketika penyusunan rencana pembelajaran, yakni silabus dan RPP. Seluruh silabus dan RPP dipastikan telah memasukkan muatan-muatan pendidikan karakter. Kedua, pelaksanaan pendidikan karakter dilakukan melalui tatap muka di dalam kelas dan kegiatan mandiri di luar kelas. Kegiatan ini dilaksanakan melalui enam belas nilai karakter. Pelaksanaan nilai jujur dengan cara dalam ulangan siswa dilatih jujur dengan tidak ada pengawas. Pelaksanaan nilai toleransi dengan cara menghormati dengan teman yang berbeda pendapat atau paham.

Pelaksanaan nilai disiplin dengan cara masuk sekolah tepat waktu, masuk kelas setelah istirahat tepat waktu, pergantian guru mengajar tepat waktu, dan pulang sekolah tepat waktu. Pelaksanaan nilai kerja keras dengan cara belajar keras dan mengerjakan tugas hingga selesai tanpa mengenal lelah. Pelaksanaan nilai kreatif dengan cara guru memberikan kebebasan berkreasi siswa, begitu juga siswa boleh mengerjakan tugas sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pelaksanaan nilai mandiri dengan cara mencari sumber belajar secara mandiri, baik di perpustakaan, di internet, mewawancarai narasumber, dan berbagai kegiatan yang

melatihkan kemandirian; Pelaksanaan nilai karakter demokratis dengan cara melatih siswa bermusyawarah, melibatkan siswa dalam rapat sekolah, melibatkan siswa dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan siswa.

Pelaksanaan nilai rasa ingin tahu dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memberikan remedial, dan memberikan pengayaan materi pembelajaran. Pelaksanaan nilai semangat kebangsaan dengan cara memperkenalkan ragam budaya nasional, dan membentuk kelompok untuk bekerja sama dengan teman sekelas yang berbeda suku, agama, ras, dan status sosial-ekonomi. Pelaksanaan nilai cinta tanah air dengan cara memasang peta Indonesia, lambang burung garuda, foto presiden dan wakil presiden, dan bendera, serta mendorong siswa agar cinta produk Indonesia. Pelaksanaan nilai menghargai prestasi dengan cara memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapat prestasi baik akademik maupun non akademik.

Pelaksanaan nilai bersahabat/komunikatif dengan cara melakukan interaksi antar-peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan kepala sekolah, peserta didik dengan tenaga administrasi, peserta didik dengan komite sekolah, dan peserta didik dengan masyarakat luas. Pelaksanaan nilai cinta damai dilakukan dengan cara saling berjabat tangan saat masuk sekolah, saling senyum, sapa, dan salam saat berjumpa dan sebagainya. Pelaksanaan nilai gemar membaca dengan cara mendorong siswa agar senang membaca baik sebelum atau sesudah pembelajaran, mendorong siswa untuk gemar ke perpustakaan, memberi tugas kepada siswa untuk membuat kliping, dan membuat majalah dinding.

Pelaksanaan nilai peduli lingkungan dengan cara menanam pohon di lingkungan sekolah, dan membuang sampah sesuai dengan jenisnya ke tempat sampah. Pelaksanaan nilai peduli sosial dengan cara mendoakan, membesuk, dan spontanitas infak untuk teman yang mendapatkan musibah, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan

saat mengerjakan tugas individu maupun kelompok. Ketiga, evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter dilaksanakan dengan cara menilai secara langsung dan pengamatan. Penilaian secara langsung dilakukan dengan cara memasukkan unsur pendidikan karakter dalam soal kuis, ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.

Selain itu, penilaian pendidikan karakter juga dilakukan dengan cara pengamatan terhadap sikap siswa. Sikap siswa yang dinilai meliputi: (1) sikap siswa dengan guru, kepala sekolah, tenaga pendidikan dan sesama siswa; (2) ketaatan siswa dalam memenuhi tata tertib sekolah; (3) kedisiplinan dalam mengikuti upacara bendera; (4) kedisiplinan dalam mengikuti senam pagi; (5) kedisiplinan dalam mengikuti gotong-royong piket di sekolah; (6) kedisiplinan dalam mengikuti ibadah secara berjamaah; dan (7) kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Seluruh nilai tersebut dikurangi dengan jumlah pelanggaran yang dilakukan siswa, seperti jumlah terlambat masuk sekolah, jumlah meninggalkan sekolah tanpa ijin, dan jumlah pelanggaran terhadap tata tertib sekolah lainnya. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, proses pelaksanaan pendidikan karakter di dua sekolah yang menjadi fokus penelitian dapat dipahami bahwa pendidikan karakter di dua sekolah tersebut termasuk baik. Hal ini bisa dilihat dari segi nilai mata pelajaran baik pemahaman materi maupun sikap.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan seperti berikut. Pertama, pembentukan karakter anak dapat dilakukan melalui dua strategi, yaitu internal sekolah dan eksternal sekolah. Kedua, strategi internal sekolah dapat dilakukan melalui empat pilar, yakni kegiatan proses belajar mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya sekolah, kegiatan pembiasaan, kegiatan ko-kurikuler dan ekstra kurikuler. Ketiga, strategi eksternal dapat dilakukan melalui keluarga dan masyarakat. Keempat, ketika seluruh strategi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka karakter anak akan menjadi terbentuk dan kuat.

REFERENCES

- Hendriana. (2017). Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. (*Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*) Page, 25-29
- Wulandari, Kristiawan (2017) *Strategi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua. (Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan) Volume 2, No. 2*
- Muchtarom. (2019). Implementasi penguatan Pendidikan Karakter Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Di Sekolah . (*Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*) Page, 61-147
- Putri Palupi. (2018). Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar di Era Digital. (*Jurnal Pendidikan Dasar*) Page, 2580-3611
- Setiawan Agus. (2021). Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. (*Jurnal Ilmiah Mandala Education*) Page, 2656-5862
- Samani, Hariyanto, 2012. *Pendidikan Karakter Bandung : Remaja Rosdakarya*
- Kesuma, DKK, 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah Bandung : Remaja Rosdakarya*
-

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA PADA MATERI KINEMATIKA GERAK DI SMA NEGERI 1 TANJUNG JABUNG BARAT

Fitria Anjani¹, Dian Adila², Maison³, dan Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi

² SMAN 1 Tanjung Jabung Barat

* E-mail: fitriaanjani52@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 3 dan X MIPA 4 SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat, X-4 sebagai kelas Eksperimen dan X-3 sebagai kelas Kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 52,6 dan kelas kontrol sebesar 41,8 dengan standar deviasi berturut-turut adalah 14,93876389 dan 13,06076 dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 35,29% untuk kelas eksperimen dan 23,52% untuk kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan, $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t hitung (2,721) > t tabel (1,67722) menunjukkan hipotesis diterima.

Kata kunci: *pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran fisika, kinematika gerak*

Abstract

The research that was conducted this time used a quantitative descriptive method. Research design Posttest-Only Control Design. The population in this study was class X MIPA 3 and X MIPA 4 SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat, X-4 as the Experiment class and X-3 as the Control class. The results of the descriptive analysis showed the average value of the experimental class learning outcomes was 52.6 and the control class was 41.8 with a standard deviation of 14.93876389 and 13.06076, respectively, with the completeness of student learning outcomes of 35.29% for the experimental class. and 23.52% for the control class. The results of hypothesis testing with t-test at a significant level, = 0.05, the value of t count (2.721) > t table (1.67722) indicates that the hypothesis is accepted.

Keywords: *problem-based learning, physics learning, motion kinematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses memperbaiki kualitas kehidupan dan menanamkan keterampilan untuk dilakukan oleh peserta didik (Kurniawan, 2018). Pendidikan dapat diartikan sebagai proses memperbaiki tingkah laku supaya menjadi lebih baik (Putra, 2019). Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan akan membuat seseorang mampu menempatkan dirinya dengan layak di lingkungan masyarakat (Astalini, 2018).

Pendidikan merupakan ujung tombak

untuk pengembangan sumber SDM sehingga pendidikan sangat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pola pikir peserta didik (Utama, 2018). Kedudukan pendidikan berpengaruh pada pembentukan SDM (sumber daya manusia) yang baik dan bermutu (Jannah, 2020). Jika sumber daya manusia (SDM) dianggap kurang baik maka diperlukan peningkatan dalam kualitas pendidikan, karena SDM yang baik tentu sangat berpengaruh pada kemajuan dari suatu negara (Syahrial, 2019).

Pembelajaran merupakan cara memberikan edukasi kepada siswa tentang apa yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi (Pathoni, 2019). Belajar di abad ke-

21 memperkenalkan bentuk baru pendidikan yaitu sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa (Nehru, 2017). Setelah mengikuti KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), Anda akan mencapai tujuan belajar Anda yang merupakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Chotimah, 2018). Faktor-faktor yang menjadi penghambat kompetensi melalui kegiatan belajar mengajar di kelas adalah faktor lingkungan belajar (Maison, 2019). Kurikulum adalah suatu sistem untuk membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar dan mengajar (Astalini, 2018). Sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa dinamakan kurikulum. Kegiatan tersebut berupa penyajian bahan ajar yang bertujuan agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan ajar tersebut (Utami, 2017).

Keberhasilan terhadap proses pembelajaran dapat ditunjukkan pada tercapainya kompetensi belajar. Pengembangan pembelajaran pada setiap siswa tingkat menengah perlu memperhatikan strategi belajar mengajar yang tepat. Strategi belajar mengajar mempengaruhi tingkat efektifitas dan keberhasilan dalam belajar. Strategi pembelajaran tidak hanya membantu siswa mendapatkan nilai yang lebih baik, tetapi juga membantu mereka mencapai tujuan utama yang disajikan kurikulum. Sehingga berkaitan langsung dengan kurikulum. Kurikulum layaknya seperti kompas yang memandu kapal, sehingga kurikulum berperan penting dalam mengatur, mengarahkan, dan membimbing kegiatan pembelajaran. Kurikulum pendidikan pada umumnya berisi tentang panduan dalam pembelajaran. Maka kurikulum dan pendidikan seharusnya menjadi perhatian khusus (Kurniawan, Astalini, Kurniawan, dan Pathoni, 2019).

Sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa

setiap siswa mempunyai hasil yang berbeda-beda, tidak semua siswa rajin dan tidak semua siswa mampu melakukan penyesuaian diri dengan situasi mereka belajar. Ada siswa yang giat belajar, ada siswa pura-pura belajar dan ada pula siswa yang tidak mau belajar sehingga diperlukan perubahan dalam paradigma pembelajaran.

Pembelajaran di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat masih cukup dominan berorientasi *teacher centered* dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Hasil wawancara dengan salah seorang Guru fisika di SMAN 1 Tanjung Jabung Barat diperoleh bahwa Salah satu masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa yaitu rendahnya hasil belajar fisika yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran fisika. Berdasarkan hasil observasi bahwa nilai ulangan tengah semester kelas X SMAN 1 Tanjung Jabung Barat dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 diperoleh nilai rata-rata siswa pada pelajaran fisika sebesar 60,00 dimana nilai tertinggi siswa sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 30 yang sangat jauh dari KKM. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa adalah siswa kurang aktif dalam pelajaran, kurang percaya diri dan tidak berani mengajukan pertanyaan jika terdapat hal yang belum dipahami. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif di kelas dan mampu mengajukan pertanyaan ketika belum memahami materi serta mampu menjawab pertanyaan ketika diajukan pertanyaan kepada siswa tersebut.

Suatu proses pembelajaran harus diberikan suatu alternatif yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dan dapat membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif serta dapat menimbulkan minat belajar siswa terhadap pelajaran kimia dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan model PBL.

Rendahnya hasil belajar aspek kognitif peserta didik dikarenakan peserta didik belum maksimal terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan saat mengikuti proses belajar di kelas, peserta didik ada tidak memperhatikan saat guru meneangkan pelajaran, suka mengganggu teman, sibuk dengan kepentingannya sendiri seperti bermain hp, berbicara dengan teman sebangkunya. Pembelajaran fisika diharapkan menjadi pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran fisika dikelas. Inovasi tersebut dapat berupa model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan adalah model PBL. Pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi belajar aktif pada peserta didik (Nisa, 2015: 3). Menurut Utrifani A dan Turnip M. Betty (2014) PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model PBL sudah banyak yang meneliti diantaranya Rosidah (2014), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran PBL dilengkapi dengan LKS dikategorikan baik dengan skor rata-rata pencapaian hasil belajar siswa setiap siklusnya yaitu 78 pada siklus I dan 81 pada siklus II.

Penelitian lainnya yang dilakukan Larrasati (2012), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model PBL melalui metode eksperimen terhadap kemampuan kognitif berdasarkan keterampilan pemecahan masalah fisika yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,482 dan

sumbangan model PBL dalam hal ini aktivitas eksperimen siswa terhadap kemampuan kognitif siswa sebesar 23,2%.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, tentunya selama melakukan penelitian tersebut memiliki kekurangan yakni dalam pelaksanaannya waktu yang diperlukan dalam proses pembelajaran relative lama. Hal ini disebabkan saat melakukan diskusi siswa cenderung asyik berdiskusi dengan teman sekelompok sehingga waktu pembelajaran jadi tidak efektif. Siswa juga mengalami kesulitan saat diadakan posttest karena kurang efektifnya proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Dan untuk mengatasi kekurangan tersebut peneliti berencana menggunakan media selama proses pembelajaran.

Kinematika gerak adalah bagian dari mekanika klasik yang menjelaskan gerak sebuah titik ataupun benda dengan tidak memperhitungkan penyebab benda itu bergerak. kinematika mempelajari gerak sebagai fungsi waktu. Besaran – besaran fisika yang dipelajari dalam kinematika adalah posisi, jarak, perpindahan, kecepatan, kelajuan, percepatan, dan waktu. Oleh karena itu, untuk memahami materi tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang menuntut siswa secara aktif terlibat berkomunikasi, mengembangkan daya pikir, mencari dan mengolah data, menyusun kesimpulan dan menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model PBL (Wina, 2009).

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Positif Model PBL terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA pada materi Kinematika Gerak di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk dapat mengubah data menjadi komunikatif dengan cara mengubah data mentah menjadi suatu bentuk yang membuat pembaca lebih mudah

dalam memahami maksud dari data yang ditampilkan (Darmaji, 2019). Hasil data penelitian yang diperoleh bersifat akurat dan dapat dipercaya dikarenakan analisisnya dilakukan pengujian teori tertentu atau hipotesis.

Adapun subjek dari penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat dengan sampel total sebanyak 50 siswa dengan pembagian 25 siswa dikelas XI IPA 3 dan 25 siswa dikelas XI IPA 4. Penelitian ini menggunakan instrument test yang berupa tes soal pilihan ganda. Tes soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mana soalnya terdiri dari 4 atau 5 pilihan jawaban, yang mana cara menjawabnya dengan cara memilih salah satu jawaban yang benar dari kelima pilihan jawaban yang tertera. Tes pilihan ganda tersebut terdiri atas 20 butir pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Nilai Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Sampel	25	25
Nilai Terendah	30	25
Nilai Tertinggi	75	75
Nilai Rata- Rata	52,6	41,8
Median	50	40
Modus	70	40
Standar Deviasi	14,93	13,06

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah sampel dan nilai tertinggi yang sama berturut-turut yaitu 25, 75, namun pada nilai rata-rata dan standar deviasi menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata dan standar deviasi pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 52,6 dan 14,93876389 dibandingkan nilai rata-rata dan standar deviasi pada kelas kontrol yaitu 41,8 dan 13,06076. Median dan modus untuk kelas eksperimen adalah 50 dan 70 sedangkan kelas kontrol masing-masing 40 dan 40.

2. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori Nilai		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		f	%	f	%
Tuntas	≥ 70	7	28 %	3	12 %
Tidak Tuntas	< 70	18	72 %	22	88 %
Jumlah		25	100 %	25	100 %

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 7 orang dengan persentase 28% dan yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase 72%. Sedangkan untuk kelas kontrol, jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang dengan persentase 12% dan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang dengan persentase 88%.

3. Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model PBL untuk data posttest diperoleh nilai signifikannya $0,109 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji-F, nilai Fhitung sebesar 1,14, db pembilang $n-1 = 24$, dan db penyebut $= n - 1 = 24$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 4,26. Dari hasil tersebut diketahui bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yang diteliti pada data posttest berasal dari populasi yang homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 2,721$. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan db 48

diperoleh $t_{tabel} = 1,67722$, maka **H1 diterima**. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat pada materi Kinematika Gerak.

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model PBL lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran langsung. Nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 52,6, sedangkan untuk kelas Kontrol 41,8. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Haling (2007), yang menyatakan bahwa, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan model dan teknik pembelajaran yang tepat dan berdaya guna.

Pada hasil belajar terlihat bahwa pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model PBL memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siswanto (2012), bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar yang dibelajarkan dengan model PBL daripada siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Hal ini terjadi karena model PBL menyajikan sebuah masalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih berminat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran kimia. Siswa dapat melihat secara langsung kaitan antara pelajaran kimia khususnya materi pokok reaksi reduksi oksidasi dengan lingkungan sekitar mereka dan akan membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa mengetahui pelajaran yang didapat di kelas bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini juga sejalan dan mendukung penelitian yang dilakukan oleh Purnami (2009) mengenai pembelajaran dengan model PBL

yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada kelompok siswa yang belajar dengan model PBL lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model *direct instruction*. Hasil belajar siswa meningkat yaitu mencapai nilai rata-rata 74,9% dan ketuntasan klasikal rata-rata sebesar 88,1%.

Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa berpikir untuk menyelesaikan masalah dalam kelompok yang dibimbing oleh guru dan saling berkomunikasi dalam berbagai informasi dengan menggunakan semua sistem pendukung yaitu sarana yang dapat memudahkan siswa untuk mencari informasi untuk memudahkan siswa menyelesaikan masalah pada lembar kerja siswa baik dengan menggunakan buku cetak maupun menggunakan fasilitas internet atau referensi yang lain dalam hal mendukung penyelesaian masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bakar (2006) yang menyatakan bahwa siswa dapat menumbuhkan keterampilan memecahkan masalah, bertindak sebagai pemecah masalah dan dalam pembelajaran dibangun proses berpikir, kerja kelompok, berkomunikasi, dan saling memberi informasi. Memperkuat hasil analisis statistik deskriptif dilakukan analisis lebih lanjut dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik inferensial yang dilakukan menggunakan uji t, yang dimana sebelum uji hipotesis, dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu. Hasil pengujian normalitas dan homogenitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan bersifat homogen. Adapun data yang diperoleh normal dan homogen, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji analisis statistik inferensial dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 2,721$ sedangkan untuk $t_{tabel} = 1,67722$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,721 > 1,67722$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model PBL pada kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat pada Materi Kinematika Gerak.

Persentase jumlah siswa yang belum tuntas hasil belajarnya baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini. Adapun kelemahan-kelemahan yang dialami peneliti selama penelitian yaitu siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model PBL, sehingga siswa tidak mengerahkan semua kemampuan dan interaksinya dalam melakukan diskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan secara optimal. Masih ada siswa yang belum mau mencari sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru, mereka lebih memilih menunggu jawaban dari teman kelompoknya yang telah selesai mengerjakan permasalahan yang diberikan. Kesulitan menguasai kelas ketika mengatur tempat duduk setiap kelompok, hal ini terkadang membuat waktu belajar tidak efisien. Kurangnya contoh soal yang diberikan dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa yang kurang aktif bertanya akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berbeda. Sewaktu pembelajaran berlangsung, beberapa siswa yang bukan sampel penelitian, ribut di luar kelas sehingga mengganggu pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini yang menyebabkan persentase jumlah siswa yang belum tuntas hasil belajarnya jauh lebih tinggi dibandingkan dengan persentase jumlah siswa yang tuntas baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Meskipun demikian, teknik yang digunakan tetap berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena persentase ketuntasan hasil belajar fisika pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model PBL masih lebih tinggi dibandingkan persentase ketuntasan hasil belajar fisika pada kelas kontrol.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif penggunaan model PBL terhadap hasil belajar siswa

kelas X SMAN 1 Tanjung Jabung Barat pada Materi Kinematika Gerak.

2. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model PBL lebih tinggi yaitu 52,6 daripada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran langsung yaitu 41,8.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model PBL sebaiknya semua siswa dalam satu kelompok harus memiliki sumber materi lebih banyak selain dari buku cetak yang mereka miliki, agar siswa lebih mudah menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dan proses pembelajaran berlangsung secara efektif.
2. Apabila ingin menerapkan model PBL diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa percaya diri bagi siswa dan mempertimbangkan waktu dengan sebaiknya, agar siswa mempunyai banyak waktu dalam memberikan solusi dari masalah yang diberikan oleh guru.

REFERENCES

- Asrial, Syahrial, Kurniawan, D. A., & Maretika, L. D. (2018). Analisis Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi IPA terhadap Calon Guru Sekolah Dasar PGSD FKIP Universitas Jambi. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, p-ISSN : 2487 - 4855, IV(2), 41 - 49.
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Sumaryanti, S. (2018). Sikap Siswa Terhadap Pelajaran Fisika di SMAN Kabupaten Batanghari. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 3(2), 59.
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Putri, A. D. (2018). Identifikasi Sikap Implikasi Sosial dari IPA,

Ketertarikan Menambah Waktu Belajar IPA, dan Ketertarikan Berkarir Dibidang IPA Siswa SMP Se-Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 93–108.

Astalini, A., Kurniawan, D. A., Melsayanti, R., & Destianti, A. (2018). Sikap Terhadap Mata Pelajaran Ipa Di Smp Se-Kabupaten Muaro Jambi. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 214-227.

Astalini, Kurniawan D A, Perdana R, dan Pathoni H. 2019. Identifikasi sikap peserta didik terhadap mata pelajaran fisika di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Jambi. *Unnes Physics Education Jurnal*, 8(1), 34 - 43.

Haling, A. 2007. *Belajar Dan Pembelajaran*. Makassar: UNM.

Jannah, N., Hidayat, M., & Dani, R. (2020). Identifikasi Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Semester VII Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Jambi Tahun Akademik 2019 / 2020, 8(1). 102 -107.

Nehru, N., & Syarkowi, A. (2017). Analisis Desain Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penalaran Ilmiah. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(1), 20–24.

Purnami, N. L. S. 2009. *Pengaruh Model Problem Based Learning dan Kemampuan Penalaran Formal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2008/2009. Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Siswanto. 2012. *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Surakarta*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Wina, S. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MATA PELAJARAN PPKN SD

Gabriela Anjelika Br Sebayang

PGSD Universitas Audi Indonesia

* E-mail: sebayanggabriela634@gmail.com

Abstrak

Ada beragam kunci untuk mengembangkan dan membentuk kualitas karakter warga negara ialah melalui pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengidentifikasi karakter baik apa saja yang ditunjukkan siswa SDN 040443 Kabanjahe dan mendeskripsikan penerapan pendidikan karakter melalui PPKn di SDN 040443 Kabanjahe. Metode penelitian yang dipakai ialah metode kualitatif deskriptif, dengan begitu hasil dari penelitian ini ialah: 1) Nilai karakter yang diterapkan dan ditunjukkan yaitu religius, peduli lingkungan, tanggung jawab, jujur, dan toleransi. 2) Penerapan dan konsep pendidikan karakter di SDN 040443 Kabanjahe dalam materi PPKn melalui pembiasaan. 3). Strategi yang dipakai oleh guru dalam menerapkan pendidikan karakter contohnya terus mengingatkan siswa dalam kebaikan, memberi teguran, memberi contoh serta jadi teladan yang baik, serta menumbuhkan kesadaran siswa.

Kata kunci: Pendidikan karakter. strategi guru

Abstract

There are various keys to developing and shaping the character quality of citizens through education. The purpose of this research is to identify what good characters are shown by students at SDN 040443 Kabanjahe and describe the application of character education through PPKn at SDN 040443 Kabanjahe. The research method used is descriptive qualitative method, so the results of this study are: 1) Character values that are applied and shown are religious, care for the environment, responsibility, honesty, and tolerance. 2) The application and concept of character education at SDN 040443 Kabanjahe in PPKn material through habituation. 3) The strategies used by teachers in implementing character education, for example, are constantly reminding students to be kind, giving warnings, setting examples and being good examples, and growing student awareness.

Keywords: Character education. teacher strategy

PENDAHULUAN

Pendidikan moral bisa diberikan dalam pembelajaran pembentukan karakter seorang siswa. Pendidikan sudah jadi kunci penting untuk membangun serta membentuk kualitas moral masyarakat disuatu negara. Pendidikan juga bisa dibilang sebuah investasi jangka panjang yang amat berharga untuk perkembangan suatu negara, itu dikarenakan negara maju serta perkembangannya bagus bisa dipastikan mengikuti kualitas masyarakatnya sendiri. Pendidikan diharapkan bisa menjadikan masyarakat dengan karakter baik serta bisa menaikkan tingkat wawasan, toleransi serta kerukunan antar masyarakat. Inisai berhubungan pad fungsi serta tujuan dari pendidikan nasional yang telah tercantum didalam UU Nomor 20 tahun 2003 perihal

sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang mengemukakan

Pendidikan nasional punya fungsi untuk mengembangkan serta membentuk watak, rmatabat supaya bisa mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan agar potensi seorang siswa lebih berkembang menjadi manusia beriman berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, punya rasa tanggung jawab tinggi, serta takwa pada Tuhan Yang Maha Esa,

Dari penjelasan di atas terbukti, jika fungsi dari pendidikan nasional tujuannya agar potensi seorang siswa lebih berkembang menjadi manusia beriman berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, punya rasa tanggung jawab tinggi, serta takwa pada Tuhan Yang Maha Esa. Dengan adanya masyarakat yang punya karakter baik, itu adalah hal berharga didalam perjalanan berbangsa dan bernegara.

Jika seseorang tidak ada yang punya karakter baik, maka orang itu akan mudah melaksanakan berbagai aktivitas yang bisa membuat dirinya bahagia walau harus dengan menyakiti orang lain juga.

Dari studi yang terdahulu, ada sebuah hasil yang diperoleh jika sudah banyak siswa SDN 040443 Kabanjahe memperlihatkan karakter yang baik dalam diri mereka, contohnya seperti ketika jam masuk sudah berbunyi semua siswa diahruskan keluar lalu ke lapangan untuk baris dan menyanyikan lagu kebangsaan dan daerah dengan bersama-sama, Tindakan ini telah memperlihatkan jika kebanyakan siswa SDN 040443 Kabanjahe punya karakter disiplin, cinta tanah air, serta religius. Dengan betapa pentingnya karakter seseorang maka dari itu pembentukan karakter perlu dilaksanakan sedini mungkin, supaya menjadi sumber daya manusia (SDM) dengan karakter yang kuat, berbudi luhur serta berhati mulia.

Dengan umur anak SD (Sekolah Dasar) yang masih dini, menjadikan tahapan ini sangatlah penting untuk memberikan pendidikan karakter, dikarenakan usia ini seorang anak sedang ditahap berkembangnya fisik motorik serta kepribadian, seperti watak emosional, intelektual, bahasa, budi pekerti, dan moralnya yang terus tumbuh pesat seiring berjalannya usia. Sekolah Dasar juga sebuah lembaga pendidikan paling dasar, dan hampir seluruh peserta didiknya punya keinginan tinggi serta pastinya memerlukan bimbingan yang bisa jadi panutannya. Jika anak seusianya berbuat salah, masih bisa untuk diberi arahan serta bimbingan yang lebih baik lagi kedepannya, supaya anak-anak ini punya karakter baik yang berguna di masa yang akan datang. Didasarri latar belakang tersebut, penulis ingin mengambil judul penelitian kualitatif "Penerapan Pendidikan Karakter dalam mata pelajaran PPKn di SD."

Tujuan dari penelitian ini ialah: Mengidentifikasi apa saja karakter baik yang sudah diperlihatkan siswa SDN 040443 Kabanjahe

Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah upaya yang telah direncanakan dengan matang serta arah tujuan yang jelas, dengan maksud membentuk

suasana pembelajarn untuk peserta didik, dengan harapan mereka bisa aktif mengikutinya, supaya bisa membentuk potensi, kecerdasan, keahlian dan akhlak yang baik pada diri masing-masing peserta didik.

Jadi Pendidikan menjadi komponen utama dalam upaya memajukan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi, pelaksanaannya sendiri harus demokratis, berkeadilan dan tidak bersifat diskriminatif.. Selanjutnya dari UU No.20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan jika:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Berdasarkan pengertian dan pendefinisian itu, bisa disimpulkan jika pendidikan ialah sebuah dari seorang untuk merubah serta memperluas lagi ilmu pengetahuan, perilaku, serta potensi yang mereka punya, bisa diarahkan lewat pembelajaran serta bimbingan yang terstruktur

Karakter

Rosidatun (2018:20) berpendapat jika karakter ialah nilai utama yang menjadi kepribadian seseorang, bisa terbentuk bagus dikarenakan pengaruh dari hereditas ataupun dari lingkungan sekitar, yang jadi pembeda dari orang lainnya, dan bisa mewujudkan ke sikap serta tindakan kesehariannya. karakter sudah jadi ciri khas tersendiri dari suatu negeri serta juga nilai penting dan utama, untuk sikap yang jadi sumber penilaian interaksi. Dari uraian tersebut penelutu bisa menyimpulkan jika karakter ialah sifat, watak, akhlak serta budi pekerti seorang yang sudah dibentuk melalui beragam proses dan sudah jadi ciri khasnya sendiri.

Pengertian Pendidikan Karakter

Kemendiknas (2011) Pendidikan menjelaskan jika Karakter itu ialah sebuah upaya mengajarkan perilaku yang baik, dengan begitu seorang siswa dapat bersikap serta bertindak sama seperti nilai yang telah jadi

rutinitas. Pendidikan karakter adalah salah satu usaha mengajarkan dan mengembangkan budi pekerti luhur (karakter), pemikiran, serta pertumbuhan seorang anak, (Ningsih, 2015:8). Supranoto (2015:48) mengemukakan jika pendidikan karakter ialah semua upaya yang bisa dilaksanakan agar karakter seorang siswa bisa dikembangkan. Dia berpendapat, pendidikan karakter punya tiga unsur utama, yakni (knowing the good) tahu akan kebaikan, (loving the good) cinta pada kebaikan, (doing the good) melaksanakan kebaikan. Pendidikan karakter ialah bagian pokok didalam kehidupan bernegara serta seorang siswa yang berkarakter teguh bisa menaikkan kualitas dari pendidikan sebuah negara.

Dari pengertian tersebut bisa peneliti simpulkan deskripsi dari pendidikan karakter ialah upaya untuk mengembangkan serta meningkatkan kualitas karakter siswanya agar sama dengan nilai yang diajarkan, dan jadi manusia yang tahu, mencintai serta selalu berbuat kebaikan pada, diri sendiri, sesama, dan juga lingkungan sekitar, lalu mempraktikan dikehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai Karakter

Hasan memberi pendapat didalam Santosa (2014:33-34) sumber nilai yang akan dikembangkan pada pendidikan karakter teridentifikasi dari sumber dibawah ini:

a. Agama

Dikarenakan Indonesia ini masyarakatnya beragama. Maka kehidupannya selalu berdasar dari ajaran agama yang dianut. Secara politis, dalam berkehidupan negarapun berdasar pada nilai keagamaan. Maka dari itu penilaian pendidikan karakter harus berdasar dari kaidah keagamaan pula

b. Pancasila

Pancasila ada di Pembukaan UUD 1945 yang dijabarkan didalam pasal-pasal yang ada di UUD 1945. Berarti, nilai yang terkandung pada pancasila dijadikan nilai untuk mengatur kehidupan hukum, politi, ekonomi, budaya, kemasyarakatan, serta seni. Pendidikan karakter sendiri punya tujuan untuk mempersiapkan seorang siswa jadi warga negara yang mampu menerapkan nilai yang terkandung dalam pancasila dikehidupannya.

c. Budaya

Tidak ada seorangpun manusia yang bisa

hidup tanpa bermasyarakat, nilai kebudayaan dijadikan sebuah dasar pemberian makna pada sebuah rancangan serta komunikasi diantar seluruh anggota masyarakat itu sendiri. Budaya ini begitu penting juga dikehidupan bermasyarakat, karena diharuskan jadi sumber nilai di pendidikan karakter.

d. Tujuan dari Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan nasional mengantongi beragam nilai-nilai kemanusiaan yang wajib dipunyai oleh setiap warga negara Indonesia. Maka dari itu, tujuan pendidikan nasional ialah sebagai sumber operasional untuk perkembangan pendidikan karakter.

Nilai yang diambil dari agama, pancasila, budaya, serta tujuan pendidikan nasional ini sudah dikembangkan lagi oleh Kemendiknas (2011) serta teridentifikasi jadi 18 nilai karakter. Kyakni seperti berikut ini: 1. Toleransi, 2.jujur, 3.religius, 4.disiplin, 5.kerja keras, 6.bertanggung jawab, 7.mandiri, 8.demokratis, 9.rasa ingin tahu, 10. peduli lingkungan, 11.cinta tanah air, 12.menghargai prestasi, 13.komunikatif, 14.cinta damai; 15.suka membaca, 16.berjiwa patriotisme, 17.pedulil sosial, 18.. kreatif

METODE PENELITIAN

Di penelitian ini memakai metode kualitatif, yaitu sebuah metode dengan tujuan mempelajari atau memahami sebuah kejadian dalam konteks sosial, dengan cara alami yakni mengutamakan interaksi yang mendalam diantara peneliti dengan kejadian yang sedang diteliti, (Herdiansyah 2010:9). Peneliti memulai dengan pendekatan deskriptif kualitatif yakni metode penelitian dengan tujuan merincikan dengan penuh serta mendalam perihal realitas sosial serta beragam kejadian yang ada di masyarakat. Dengan begitu sehingga terdeskripsikan setiap ciri sifat, karakter, dan model dari kejadian yang ada (Sanjaya 2015:47)

Dengan memakai metode kualitatif dikarenakan didasari pemahaman serta arti dari penerapan pendidikan karakter itu sendiri. Lokasinya di SDN 040443 Kabanjahe, dengan subjek penelitian seluruh tenaga pengajar beserta kepala sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh hasil jika:

1. Nilai Karakter yang Diterapkan

Dari 18 penilaian karakter, yang kerap dilaksanakan di SDN 040443 Kabanjahe yakni yang religius, penilaian religius dilakukan di aktivitas berdoa sebelum serta sesudah pembelajaran, saat shalat berjamaah, dan beragam aktivitas lainnya. nilai peduli akan lingkungan sekitar, ini dilaksanakan para siswa di aktivitas bersih bersama, mengumpulkan botol bekas, membuang sampah sesuai jenisnya, serta tertip melakukan piket harian. punya rasa bertanggung jawab, penilaian tanggung jawab ini mereka terapkan mereka punya kesalahan lalu berani untuk mengakui kesalahan tersebut, kemudian meminta maaf karena telah berbuat kesalahan. kejujuran, nilai kejujuran dilaksanakan diaktivitas ujian untuk tidak diperbolehkan menyontek teman lain. kedisiplinan, nilai ini dilaksanakan diaktivitas datang sekolah selalu tepat waktu, patuh pada semua aturan dan lainnya. Nilai toleransi dilaksanakan pada aktivitas kerja kelompok dengan tidak memilih-milih teman serta tidak menjahili atau mengganggu teman yang beribadah. Beragam Nilai karakter itu dipraktekkan lewat aktivitas di sekolah.

2. Penerapan Pendidikan Karakter

Sebuah rancangan dibutuhkan untuk diterapkan di pendidikan karakter suatu sekolah. Rancangan penerapan pendidikan karakter yang dipakai di SDN 040443 Kabanjahe yakni konsep rutinitas. Menurut narasumber rutinitas dilaksanakan supaya siswa terbiasa dengan aktivitas yang dilaksanakan di sekolah serta mampu diterapkan diluar lingkungan sekolah. Rutinitas yang dilaksanakan contohnya yakni menyanyikan lagu wajib nasional serta berdoa bersama di lapangan, mengumpulkan botol bekas setiap hari selasa dan aktivitas semacamnya

3. Strategi serta Tujuan Guru ketika Penerapan Pendidikan Karakter

Strategi itu merupakan suatu cara yang dipakai guru ketika menerapkan pendidikan karakter untuk menggapai tujuan yang diharapkan serta tetapkan. Strategi yang

dipakai guru serta kepala sekolah SDN 040443 Kabanjahe yakni terus mengingatkan siswa agar berbuat kebaikan, memberikan teguran ketika siswa berbuat salah, memberi contoh dalam kebaikan untuk siswa, melaksanakan rutinitas, dan memunculkan kesadaran setiap siswa.

4. Halangan dalam Penerapan Pendidikan Karakter

Ada berbagai faktor halangan bisa berpengaruh untuk karakter siswa, maka setiap guru serta sekolah perlu tahu cara menanganinya. Halangan yang diterima guru SDN 040443 beserta cara menanganinya yakni yang pertama dari Lingkungan yang buruk dapat menular pada karakter siswa tersebut, cara menanganinya yakni dengan memberi siswa himbauan serta selalu mengingatkan untuk bersikap baik. Yang Kedua dari faktor orang tua yang punya sikap acuh serta sibuk dengan urusan masing-masing, cara mengatasinya yakni dengan melakukan pertemuan kedua orang tua, supaya bisa membahas cara yang tepat untuk mempraktekan pendidikan karakter kepada siswa. Yang Ketiga dikarenakan siswa cuek, acuh dan sulit dinasehati, cara mengatasinya yakni dengan memberi peringatan, teguran serta tegas pada siswa tersebut. Yang Keempat faktor dari guru itu sendiri, kekurangan waktu untuk mengayomi siswa, maka tidak sepenuhnya siswa dalam pengawasan guru, cara mengatasinya yakni dengan membuat koordinasi dengan kedua orang tua siswa yang bersangkutan.

Nilai Karakter yang Diterapkan

Dari data dari observasi serta wawancara yang sudah diperoleh, terlihat jika karakter tiap kelas di SDN 040443 Kabanjahe berbeda-beda, dan terpaku pada apa yang diperlukan setiap guru. Pihak sekolah serta guru bisa menambah ataupun mengurangi nilai karakter selaras dengan yang diperlukan sekolah itu serta hakekat materi SK-KD dan pembahasan mata pelajaran, (Supranoto,2015:42). Nilai karakter yang terbanyak penerapannya, oleh guru SDN 040443 Kabanjahe yakni religus, peduli lingkungan, rasa tanggung jawab, kejujuran, kedisiplinan, serta toleransi. Selaras apa yang

jadi Instruksi Presiden nomor 87 tahun 2017, Kemendikbud (2017) memberi penegasan jika ada 5 nilai karakter pokok yang sumbernya berasal dari Pancasila, yang jadi tujuan utama pengembangan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), antara seperti nasionalisme, religius, integritas, gotong royong, serta kemandirian. Berbagai Nilai ini tidak bisa berdiri serta berkembang sendirinya, namun harus berhubungan satu sama lainnya.

Penerapan dan Konsep Pendidikan Karakter

Dari hasil wawancara dan dokumentasi yang sudah dilaksanakan dengan semua tenaga pengajar dan kepala sekolah SDN 040443 Kabanjaha, penerapan pendidikan karakter yang telah dilaksanakan telah terlaksana cukup bagus dengan cara melakukan aktivitas yang rutin. Zubaedi (2013:114) mengemukakan jika pendidikan karakter dapat terlaksana seperti yang diharapkan dikarenakan 3 hal, Diantaranya memakai prinsip rutinitas dalam seluruh aspek kehidupan. Rutinitas ialah sebuah usaha yang dilaksanakan seorang guru, untuk menerapkan pendidikan karakter, supaya para siswa bisa menjadikan sebuah kebiasaan, ini sesuai dengan Permendikbud No.23 Tahun 2015 perihal penanaman budi pekerti atau juga karakter, pada pasal 1 ayat 4 yang mengemukakan jika: "Rutinitas ialah serangkaian aktivitas yang dilaksanakan siswa, guru, dan tenaga pengajar dengan tujuan mengembangkan kebiasaan bagus serta membentuk generasi berkarakter positif". Aktivitas rutinitas ini melaksanakan supaya siswa bisa melaksanakan pemahaman yang diperoleh kehidupan sehari-hari, tidak hanya di sekolah namu dilingkungan manapun.

Strategi dan Tujuan Guru dalam Penerapan Pendidikan Karakter

dari hasil wawancara yang diperoleh bisa diketahui jika strategi yang dipakai oleh tiap guru beragam, contohnya terus memberitahu siswa tentang kebaikan, memberi teguran, memberi contoh ataupun juga jadi teladan, aktivitas rutin, serta menimbulkan kesadaran seorang siswa. Ini sama dengan pendapat Zubaedi (2013:114) mengemukakan jika rencana yang bisa membuat pendidikan karakter dapat terlaksana sesuai keingina

dengan 3 hal dibawah:

- a. Memakai prinsip teladan dari seluruh pihak bersangkutan, mulai dari orang tua, guru, masyarakat sekitar hingga pemimpinnya.
- b. Memakai prinsip rutinitas dalam seluruh aspek kehidupan.
- c. Memakai prinsip kesadaran dalam bertindak sesuai apa yang diajarkan.

Walau rencana yang dipakai oleh paar guru beragam, namun tujuannya pasti sama, yakni diharapkan siswa berubah serta punya karakter bagus dengan begitu bisa mempraktekkan karakter yang dipunyai tidak hanya disekolah semata , namun juga diksehariannya. Pendidikan karakter punya tujuan untk mengembangkan potensi yang ada pada diri seorang siswa supaya memberi suatu keputusan baik atauoun buruk, menjaga kebaikan, menjalankan kebaikan di kesehariannya dengan ikhlas (Samani dan Haryanto 2014:45-46).

Hambatan dalam Penerapan Pendidikan Karakter

Dari hasil wawancara yang sudah terlaksana dengan narasumber, didapatkan hasil jika ada beragam halangan dipenerkannya yakni. Yang pertama dari faktor guru, kekurangan waktu dalam pendampingan berakibat pada longgarnya pengawasan guru yang jadi kurang efektif. Faktor yang kedua berasal dari siswa yang bersifat cuek serta acuh pada apa yang diajarkan oleh para guru. Faktor yang ketiga dari lingkungan keluarga ataupun tempat tinggal yang buruk dapat berakibat menjadikan karakternya memburuk, sama dengan yang diutarakan Megawangi (dalam Suarmini, dkk 2016) mengemukakan jika setiap anak bisa berkembang jadi pribadi berkarakter jika bisa tumbuh dilingkungan yang berkarakter pula, maka sebenarnya setiap anak bisa berkembang dengan maksimal. Faktor keempat dari orang tua siswa yang kurang peduli serta perhatian, karena sikap mereka yang acuh berakibat tidak berlanjutnya pengembangan karakter yang sudah ditanamkan oleh para guru, dan saat anaknya mendapat hukuman namun sikap orang tua malah menentang. Ini berkaitan dengan cara pengaesuhan yang contohnya ialah pola asuh tipe acuh. Ini sebuah pola dimana orang tua hanya memberi sedikit dukungan emosional

kepada anak, bahkan kadang malah tidak sama sekali, memperlihatkan kurangnya minat tahu kehidupan anaknya, dan orang tua seperti lebih sibuk dengan dunianya sendiri, (Jeanne Ellis O. dalam Hasanah, 2016).

Dari hasil bahasan serta penguraian diatas, bisa tersimpulkan jika penerapan pendidikan karakter wajib ada dukungan serta bantuan dari beragam pihak, Ini mendapat dukungan dari Zubaedi (2013:143) yang mengemukakan jika mengembangkan karakter setiap anak adalah sebuah usaha yang memerlukan beragam pihak, mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat, serta dari pemerintah pula.

PENUTUP

Dari pembahasanyang sudah dilakukan tentang pendidikan karakter di SDN 040443 Kabanjahe bisa tersimpulkan jika karakter yang diperlihatkan oleh para siswa yakni, yang pertama religius, penilaian religius dilakukan di aktivitas berdoa sebelum serta sesudah pembelajaran, saat shalat berjamaah, dan beragam aktivitas lainnya. Yang Kedua peduli akan lingkungan sekitar, ini dilaksanakn para siswa di aktivitas bersih bersama, mengumpulkan botol bekas, membuang sampah sesuai jenisnya, serta tertip melakukan piket harian. Yang Ketiga punya rasa bertanggung jawab, penilaian tanggung jawab ini mereka terapkan mereka punya kesalahan lalu berani untuk mengakui kesalahan tersebut, kemudian meminta maaf karena telah berbuat kesalahan. Yang Keempat kejujuran, nilai kejujuran dilaksanakan diaktivitas ujian untuk tidak diperbolehkan menyontek teman lain. Yang Kelima kedisiplinan, nilai ini dilaksanakan diaktivitas datang sekolah selalu tepat waktu, patuh pada semua aturan dan lainnya. Dengan menerapkan nilai-nilai tersebut diharapkan karakter setiap siswa bisa terbentuk sesuai harapan awal.

Rencana yang diterapkan sekolah untuk pendidikan karakter yakni lewat rutinitas, namun rencana yang dipakai oleh setiap guru SDN 040443 Kabanjahe itu bermacam-macam, contohnya terus memberitahu siswa untuk berperilaku baik, memberi hukuman jika siswa berbuat salah ,menjadi teladan bagi siswanya, melaksanakan rutinitas dikelas, mebyadarkan siswa betapa pentingnya pendidikan karakter

untuk perkembangan kedepannya.

Penerapan pendidikan karakter pastinya mendapat halangan yang dilewati. Halangan di penerapan pendidikan karakter di SDN 040443 Kabanjahe yakni pertama faktor siswa, yang kedua faktor lingkungan, ketiga dari orang tua. Cara mengatasinya yakni guru senantiasa memberi himbauaan pada siswa agar terus berperilaku baik, memberi motivasi untuk siswa, memberi teguran saat siswa salah, tegas pada siswa, serta terus berkoordinasi dengan kedua orang tua siswa agar tahu cara memberikan pendidikan karakter yang tepat kepada siswa.

REFERENCES

Articles in Journal Paginated by Volume

- Dwi Santosa, Agus. (2014). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membangun Kemandirian dan Disiplin siswa di MTsN Kanigoro Kras Kab. Kediri*. Didaktika Religia. Vol.2 No.1
- Hasanah, Uswatun. (2016). *Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak*. Jurnal Elementary. Vol.2 No.2
- Maulana, Heri. (2016). *Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah Alam*. Jurnal Khasanah Ilmu. Vol.7 No.1
- Silitonga, Anita Shintauli, dkk (2014). *Pengelolaan Kegiatan Bimbingan dan Konseling Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.9 No.1

Books

Edited Book with an Author or Authors

- Ningsih, Tutuk. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Purwokerto: Stain Press.
- Noelaka, Arnos dan Amalia, Grace. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Rosidatun. (2018). *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Caremedia Communication.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2014). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan jenis, Metode, dan prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*.

Jakarta: Kencana Pramedia Group.
Zubaedi. (2013). *Desain Pendidikan Karakter*.
Jakarta: Kencana.

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA YANG DI DENGARNYA MELALUI MEDIA GAMBAR BERSERI PADA ANAK DI TK *CHARACTER AND EDUCATION CENTER* T.A 2021/2022

Eva Martina Simatupang^{1*}, Elly Prihasti W², Mara Untung Ritonga³

¹SMA N 1 Kampung Rakyat Utara

^{2,3} Pendidikan Dasar Unimed

* E-mail: simatupangevamartina@mail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah metode gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita yang di dengar anak setelah dilakukannya siklus I dan Siklus II. Populasi penelitian ini adalah anak di TK Character and Education Center T.A 2021/2022 sebanyak 14 Orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Instrumen pengambilan data menggunakan kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun hasil yang diperoleh pada siklus I adalah BB 0%, MB 9,52%, BSH 54,76%, dan BSB 45,71%. Sementara itu pada siklus II hasil yang diperoleh adalah BB 0%, MB 14,29%, BSH 26,19%, dan BSB 59,52%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode gambar berseri memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan kemampuan menceritakan kembali cerita yang di dengar oleh anak.

Kata kunci: Kemampuan menceritakan kembali, Media Gambar berseri.

Abstract

This study aims to see whether the serial image method can improve the ability to retell stories that have been heard by children after the first cycle and second cycle. The population of this research is 14 children in Character and Education Center for academic year 2021/2022 Kindergarten. This research is a classroom action research. The data collection instrument uses planning, action, observation and reflection activities. The results obtained in the first cycle were 0% BW, 9.52% MB, 54.76% BSH, and 45.71% BSB. Meanwhile in the second cycle the results obtained were 0% BB, 14.29% MB, 26.19% BSH, and 59.52% BSB. Based on the results obtained in this study, it can be concluded that the serial image method makes a positive contribution to increasing the ability to retell stories that are heard by children.

Keywords: *Storytelling Ability, Stories Hear Children, Serial Card Method.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk manusia dan untuk memasyarakatkan manusia. Tujuan dari pelaksanaan proses pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada dalam setiap individu hingga mencapai tingkat yang paling optimal. Berhasilnya atau tidaknya suatu proses pendidikan salah satunya ditentukan oleh proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Pembinaan sistem pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah untuk

mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang lebih maksimal. Proses pembenahan ini sendiri tampak jelas dari setiap usaha yang dilakukan pemerintah baik itu pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Hal dilakukan agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai khususnya PP No. 57 tahun 2021 Pasal 15 ayat 2 yang menyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada ayat (1) difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional (Pemerintah, 2021).

Masa anak-anak merupakan masa penting

buat anak untuk segera mendapatkan pendidikan. Berbagai macam pengalaman yang didapatkan pada masa anak-anak baik itu dari lingkungan maupun orang-orang yang ada disekitarnya akan mempengaruhi kehidupannya (Puspitasari *et al.*, 2019). Oleh karenanya diperlukan adanya perhatian lebih dalam mempersiapkan pendidikan yang tepat buat anak sejak usia dini sehingga nantinya hal ini akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya ke arah yang lebih baik. Upaya nyata yang saat ini dapat dilakukan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak adalah melalui pendidikan anak usia dini (Sari, 2015).

Banyak aspek yang dapat dikembangkan pada masa anak usia dini, perkembangan bahasa dalam hal ini kemampuan berbicara merupakan salah satu yang perlu dikembangkan. Perkembangan aspek ini ditandai dengan mulai mampunya anak untuk dapat berlatih berbicara dan mengulangi berbagai ucapan yang telah pernah didengarkannya sebelumnya. Bahasa berperan sebagai sarana bagi anak untuk berbicara (Rahmat & Sumira, 2020). Kemampuan bahasa anak mengalami perkembangan yang cukup cepat terutama pada saat berusia tahun, dimana anak pada usia ini sudah mampu berbicara menggunakan bahasa sehari – hari yang telah biasa didengarkannya.

Pada usia 4 tahun anak sudah memiliki perbendaharaan kata yang cukup banyak sehingga mereka sudah dengan cukup lancar berbicara dengan menggunakan kosakata yang bervariasi. Pada tahap ini anak sudah mampu bercerita dengan menggunakan kalimat yang sedikit lebih rumit dan kompleks. Anak usia dini tetap memerlukan latihan dalam berbicara menggunakan kalimat dan kata yang sederhana secara tepat, hal ini bertujuan agar nantinya anak mampu dan terbiasa untuk menyampaikan sesuatu pendapat atau pemikirannya melalui bahasa sederhana. Dengan begitu, maka diharapkan nantinya hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan bicarannya (Mulyani *et al.*, 2020).

Perencanaan pembelajaran yang baik mulai

dari proses belajar hingga tahap evaluasi akan mempengaruhi kegiatan belajar-mengajar. Belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan terstruktur yang dilakukan diawali dengan perencanaan, dilanjutkan dengan proses pelaksanaan dan diakhiri dengan adanya proses evaluasi dan penentuan tindak lanjut. Proses belajar-mengajar ini memerlukan media yang dapat digunakan untuk membantu kelancaran dan efektifitas pencapaian tujuan. Dengan adanya bantuan media pembelajaran perhatian dan minat anak dalam belajar diharapkan dapat lebih meningkat sehingga nantinya proses ini akan menjadi lebih bermakna bagi anak. Media pembelajaran menjadi hal penting yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan system pengajaran yang sukses (Harta *et al.*, 2014). Guru harus memiliki kemampuan dalam menentukan dan memilih media yang tepat dan cocok untuk setiap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukannya. Selain itu, karakter dan kemampuan peserta didik juga menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, akan sangat lebih bagus, apabila seorang guru juga mampu membuat dan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang akan digunakannya untuk kegiatan proses belajar-mengajar yang akan dilakukannya.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dan dipilih oleh guru, media cerita atau berseri menjadi salah satu pilihan menarik yang dapat digunakan (Surya, 2017). Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu memberikan daya tarik sendiri kepada anak sehingga dapat menimbulkan semangat belajar pada diri mereka yang pada akhirnya hal ini kemudian membuat anak mampu menginterpretasikan cerita atau gambar yang sudah dilihatnya sesuai dengan imajinasinya dan mampu untuk menceritakan kembali isi cerita dengan kata-kata dan cara mereka menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti. Tentunya hal inilah yang diharapkan oleh guru sebagai salah satu upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berbicara anak (Dewi, Rischa.

Widodo, 2019).

Beberapa hasil penelitian bahwa media gambar berseri memiliki efektifitas dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Hidajati (2014) bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa. Penelitian serupa oleh Firdaus, (2019) bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah di atas peneliti akan melihat keefektifan media gambar berseri sebagai upaya meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita yang di dengarkan pada Anak di TK Character and Education Center T.A 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Penelitian kelas merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai perbaikan pembelajaran hasil refleksi guru terhadap kinerjanya di dalam kelas (Wardhani, 2019). Desain penelitian model *the action research spiral* dari Kemmis dan McTaggart 1988 (Hopkins, 2004). Model penelitian tersebut terdiri dari tahapan siklus. Pada tiap siklus dilakukan Tindakan bertujuan untuk perbaikan pembelajaran dan diakhir dilakukan refleksi, hal tersebut dapat dilihat dalam langkah-langkah yang terdapat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Desain Spiral dari Kemmis dan McTaggart 1988

Berdasarkan gambar 1. Desain penelitian ini menggunakan empat tahapan setiap siklusnya, yakni: (1) merencanakan: menyusun RPPH, menyusun lembar observasi dan menyusun alat evaluasi, (2) melaksanakan tindakan: melaksanakan scenario

pembelajaran yang telah dirancang, (3) mengamati: pengamatan dilakukan terhadap aktifitas guru dan anak selama proses belajar mengajar dilakukan, dan (4) refleksi: yaitu proses analisa terhadap hasil belajar anak. Analisa ini diperlukan agar dapat mengetahui hal apa saja yang nantinya harus diperbaiki ataupun ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Character and education center berada di Jl Protokol No 45 Desa Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan, TK Character and Education Center penelitian dilakukan oleh Eva Martina Simatupang dan 2 guru, adapun kelas TK CEC A yang di pegang oleh Irma Damay Yanti Siregar berjumlah 10 orang siswa, kelas TK CEC A-1 dipegang oleh Hotmanita yang berjumlah 9 orang siswa, dan TK CEC B yang di pegang oleh Eva martina yang berjumlah 14 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yakni: teknik observasi, teknik dokumentasi, dan Teknik wawancara (R.Okta, S.Wendhaningsih, 2018). Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mungkin tidak akan diperoleh melalui teknik dokumentasi dan teknik wawancara. Beberapa aspek yang diamati pada anak-anak, yaitu; (1) kemampuan anak dalam menceritakan kembali derita yang didengarnya, (2) kepercayaan diri anak dalam melakukan kegiatan dengan media gambar berseri, dan (3) upaya peningkatan kemampuan bercerita kembali cerita yang didengarnya melalui media gambar berseri.

Sementara itu data-data dalam bentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya dari anak merupakan data yang akan diperoleh dari teknik dokumentasi. Catatan harian, ceritera, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan, kebijakan merupakan contoh dokumen dalam bentuk tulisan. Dokumen dalam bentuk gambar antara lain foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Sementara itu, dokumen dalam bentuk karya yang dapat diperoleh antara lain karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Teknik dokumentasi ini dapat dikatakan sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Teknik wawancara dilakukan dengan

tujuan utama memperoleh informasi dari sumber yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan. informasi yang ingin diperoleh. Melalui wawancara, diharapkan informasi yang mungkinsaja terlewat dalam teknik observasi dan dokuemtasi akan diperoleh melalui wawancara ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita yang didengarnya melalui media gambar berseri di TK Character and Education Center. Setelah melaksanakan pembelajaran siklus I dan siklus II maka diperoleh hasil berikut.

HASIL

Hasil penelitian pada siklus I telah mengalami perbaikan yang dapat dilihat pada tabel 1 hasil penilaian anak berikut.

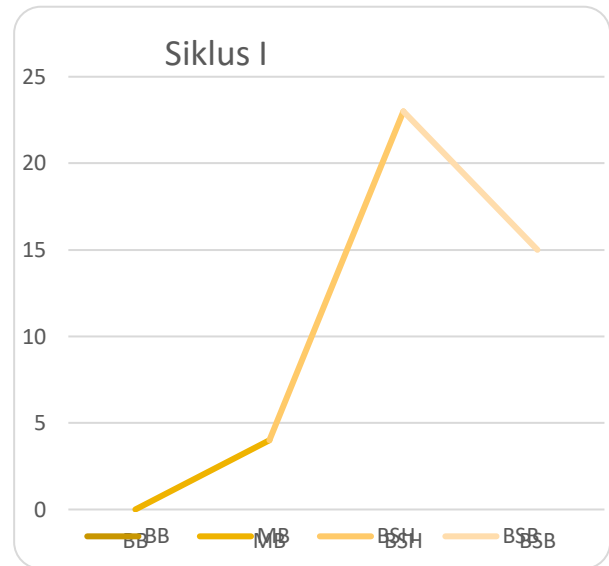
Tabel 1. Penilaian Anak Siklus I

Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan bercerita	0	2	7	5
Ketepatan menyusun gambar	0	2	7	5
Kemandirian dalam bercerita	0	0	9	5

Keterangan:

Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penilaian anak pada siklus I sebagaimana pada tabel di atas dapat dilihat pada grafik pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Hasil penelitian siklus I.

Hasil pelaksanaan siklus I telah terjadi peningkatan namun perlu adanya perbaikan pada siklus II. Hasil penilaian anak setelah melaksanakan rangkaian siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

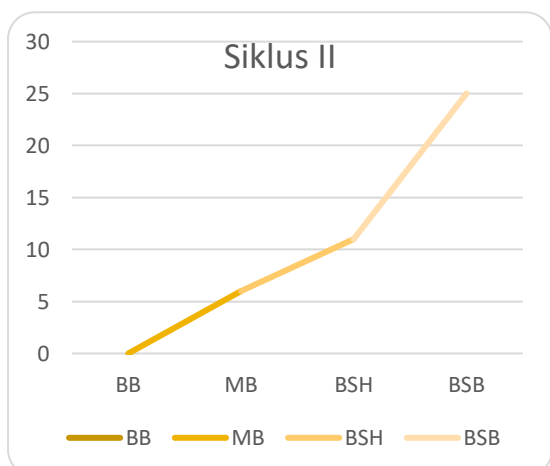
Tabel 2. Penilaian Anak Siklus II

Aspek yang dinilai	Jumlah Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan bercerita	0	2	3	9
Ketepatan menyusun gambar	0	2	4	8
Kemandirian dalam bercerita	0	2	4	8

Keterangan:

Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penilaian anak pada siklus II sebagaimana pada tabel di atas dapat dilihat pada grafik pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Hasil penelitian siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar di kelas disimpulkan bahwa penggunaan metode gambar berseri belum begitu maksimal dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak. Untuk itu kemudian peneliti memutuskan untuk merencanakan kegiatan siklus I karena berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar mengajar anak tidak menunjukkan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Rencana siklus I berdasarkan hasil observasi kelas maka peneliti merefleksi diri yang dibantu oleh pengamatan dari supervisor 2 dan teman sejawat bahwasannya kegiatan siklus I harus dilakukan. Hal ini kemudian ditindaklanjuti oleh supervisor 2.

Perencanaan siklus I meliputi: a) metode yang digunakan harus menyenangkan dan menarik perhatian anak, b) media yang digunakan juga harus menarik perhatian anak, c) melakukan pengelolaan kelas sebaik mungkin sehingga menciptakan suasana yang kondusif, d) kegiatan yang dilakukan harus sesuai dengan RPPH yang sudah tersusun, e) menyiapkan lembar observasi, dan f) membuat scenario perbaikan.

Tahapan pelaksanaan meliputi; a) guru menyusun RPPH yang akan dilaksanakan, b) ada dikegiatan pembukaan guru member salam dan berdoa bersama anak-anak, c) guru memberitahukan tema dan sub teman yang akan di pelajari, d) guru bertanya jawab tentang tema alam semesta, f) guru memberikan penjelasan aktifitas yang akan di lakukan, g) guru memperkenalkan alat dan bahan yang

akan digunakan dan anak mengamatinya, h) guru memberikan contoh terlebih dahulu menunjukkan gambar berseri dan kemudian menceritakan sesuai dengan gambar berseri, i) guru membagikan kelompok kepada anak yaitu 3 kelompok, j) guru meminta anak untuk mengambil kartu berseri dan meminta anak untuk menceritakan kembali dengan menggunakan kata-katanya sendiri, k) guru membimbing dan memotivasi anak dalam melakukan metode gambar berseri, l) guru memberikan reward baik verbal maupun non verbal terhadap anak yang sudah melakukan kegiatan menceritakan kembali cerita gambar berseri, m) guru memberikan penguatan kepada anak, n) guru menanyakan perasaan anak dan kegiatan yang sudah dilakukan, dan o) bernyanyi pulang, salam dan berdoa.

Pada akhir proses kegiatan pada siklus 1 maka peneliti merefleksi diri sebagai berikut: a) mengapa hanya 5 orang saja yang berkembang sangat Baik (BSB) dari jumlah total anak sebanyak 14 orang, b) apakah ada kekurangan saya dalam memberikan penjelasan materi, dan c) apakah media yang digunakan mempengaruhi minat ketertarikan anak.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan siklus 2 sebagai berikut: a) dalam memberikan penjelasan guru diharapkan dapat menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, b) media yang digunakan harus benar-benar disesuaikan dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan, dan c) agar guru memantau dan mengawasi anak pada saat pelaksanaan kegiatan.

Hasil refleksi siklus I kemudian sebagai acuan peneliti pada siklus II. Tahapan pelaksanaan siklus II sebagaimana halnya siklus I mulai tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan refleksi. Namun pada pelaksanaan dan tindakan dilakukan lebih detail dan lebih maksimal.

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa dengan metode gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan anak bercerita kembali masih perlu dikembangkan. hal ini dapat dilihat pada hasil BB 0%, MB 9,52%, BSH 54,76%, dan BSB 45,71%. Dengan demikian diputuskan bahwa akan dilaksanakan siklus II.

Hasil Siklus II menunjukkan bahwa sebenarnya kondisi kemampuan bercerita kembali dengan media gambar berseri mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada hasil BB 0%, MB 14,29%, BSH 26,19%, dan BSB 59,52%. Maka dapat disimpulkan bahwa dari siklus II adanya peningkatan yang signifikan dari kemampuan anak bercerita kembali dengan metode gambar berseri sehingga menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

PENUTUP

Hasil penelitian tindakan kelas terbukti peningkatan pada kemampuan bahasa anak di TK Character and Education Center Pekan Tolan. Media yang di sajikan dan gambar-gambar sangat menarik sehingga anak senang dalam melakukan kegiatan menceritakan kembali melalui gambar berseri. Pada penelitian ini semuanya tercapai atas peran peneliti dan bantuan supervisor yang menyajikan metode, media, pengembangan, kegiatan serta RPPH yang baik. Saran tindak lanjut yang dapat diberikan pada penelitian berikutnya adalah penggunaan variabel yang berbeda seperti aspek motivasi, fisik, kognitif, dan lainnya dalam usahanya untuk melihat perkembangan dan peningkatan kemampuan bahasa pada anak.

REFERENCES

- Dewi, Risha. Widodo, M. dan R. A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya) Unila*, 1(1), 1–8.
- Firdaus, N. D. (2019). Efektivitas Media Gambar Berseri dalam Menulis Narasi Bahasa Prancis XI IPS SMAN 16 Bandar Lampung. *Jurnal Pranal FKIP Unila*, 1, 1–11.
- Fitriani, I. I. (2021). Media Flashcard Bahasa Dayak-Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1), 55–66.
- Hamid, A. (2020). Pelatihan Penyusunan, Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Unila*, 1(1), 1–9. <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/penggunaan-media-pembelajaran-bagi-guru-h-abdul-hamid>
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Hidajati, R. L. (2014). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Putat Gede li / 95 Surabaya. *Jurnal Unesa*, 1–4.
- Hopkins, D. (2004). Action Research and Classroom research by teachers. *A Teacher's Guide to Classroom Research*, 47–58.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, VII, 91–96.
- Mulyani, M., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2020). Kemampuan Berbicara Anak Di Tk Pertiwi Desa Rajabasa Lama Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 85–88. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22253>
- Pemerintah, R. (2021). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan. In *Standar Nasional Pendidikan* (pp. 1–49). https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan_PP_Nomor_57_Tahun_2021.pdf
- Persada, B. (2018). Pengaruh Biaya Pendidikan Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah. *Jurnal FKIP Unila*, 71–80.
- Puspitasari, D., Sofia, A., & Anggraini, G. (2019). Pengaruh Kegiatan Bermain Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- R. Okta, S. Wendhaningsih, A. K. (2018). Teknik penilaian observasi. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 1(2), 1–6. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>

- Rahmat, A. S., & Sumira, D. Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Menyimak Dasar Melalui Metode Mendongeng Interaktif Komunikatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20862>
- Sari, Y. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ceb>
- Surya, I. A. (2017). Hubungan antara Penggunaan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS siswa Kelas III Labuhan Ratu Bandar Lampung 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dasar FKIP Unila*, 6–18.
- Wardhani, I. dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (delapan). Universitas Terbuka. www.ut.ac.id
-

EFEKTIFITAS PENDEKATAN PRAGMATIK UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN WATAK TOKOH CERITA FIKSI BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 250/VI SINAR GADING II

Agung Wibowo^{1*}, Elly Prihasti W², dan Mara Untung Ritonga³

¹ SDN 250/VI Sinar Gading II

^{2,3} Universitas Negeri Medan

* E-mail: agung.wibowo191189@gmail.com

Abstrak

Kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV tema 8 (daerah tempat tinggalku) siswa mampu mencermati tokoh-tokoh cerita fiksi. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik digunakan sebagai media atau alat ukur pemahaman siswa dalam menentukan watak para tokoh cerita fiksi. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode diskriptif, untuk memaparkan penilaian pemahaman siswa dalam menentukan watak para tokoh melalui makna tutur atau ujaran tokoh. Cerita fiksi yang digunakan (1) legenda Telaga warna dari Jawa Barat, (2) asal-usul Kawah Sikidang Dieng Jawa tengah, dan (3) hikayat Putri Pandan Berduri dari Bintan Kepulauan Riau. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN 250/VI Sinar Gading II, dengan jumlah siswa kelas IVa 20 orang dan siswa kelas IVb berjumlah 19 orang. Hasil penilaian kemampuan siswa menunjukkan pada siswa kelas IVa memperoleh jumlah nilai 1545 dengan rata-rata nilai 77,25, sedangkan di kelas IVb diperoleh hasil penilaian dengan jumlah nilai 1500 dengan rata-rata nilai 78,94. Dengan demikian pendekatan pragmatik dapat digunakan dan efektif mengukur kemampuan siswa dalam menentukan watak tokoh cerita fiksi.

Kata kunci: efektifitas, pendekatan pragmatik, cerita fiksi, Sekolah dasar.

Abstract

The basic competencies of learning Indonesian in class IV theme 8 students can observe fictional characters. Learning is done with a pragmatic approach. The pragmatic approach is used as a medium or a measuring tool for student understanding in determining the character of fictional characters. The research was conducted using an approach using descriptive methods, to express students' understanding in determining the character of the characters through speech or speech of the characters. The fictional stories used are (1) the Legend of Telaga Warna from West Java, (2) the origin of the Sikidang Dieng Crater, Central Java, and (3) the saga of Putri Pandan Berduri from Bintan, Riau Islands. The research subjects were fourth-grade students at SDN 250/VI Sinar Gading II, with 20 students in class IVa and 19 students in class IVb. The assessment results showed that the fourth-grade students got a total score of 1545 with an average value of 77.25, while the fourth-gradients obtained a total score of 1500 with an average value of 78.94. Thus the pragmatic approach can be used and effectively measure students' abilities in determining fictional characters.

Keywords: effectiveness, pragmatic approach, fiction, elementary school.

PENDAHULUAN

Kualitas Pendidikan di ukur melalui tiga kemampuan masyarakat suatu Negara. Tiga kemampuan tersebut adalah kemampuan literasi atau kemampuan Bahasa, kemampuan numerasi matematika dan kemampuan sains (Kemendikbud, 2019). Hal tersebut menjadi perhatian para pemangku kebijakan yakni

pemerintah. Kementerian pendidikan dan kebudayaan berupaya meningkatkan ketiga keterampilan dengan berbagai program jangka pendek dan panjang. Penerapan kurikulum terus dinamis disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan sebagai pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran fokus pada kompetensi siswa yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh atau dikembangkan dalam suatu kegiatan

belajar (Aldiansyah *et al.*, 2020). Seluruh kompetensi pada siswa dikembangkan sesuai potensi dan dicapai untuk memberikan kemerdekaan belajar pada siswa (Hadi *et al.*, 2022).

Kemdikbud berupaya mengejar ketertinggalan bangsa Indonesia terkait kemampuan numerasi dan literasi dari bangsa lain (Rachman *et al.*, 2021). Upaya dilakukan dengan kebijakan kurikulum, peningkatan berkelanjutan kualitas guru dan inovasi pembelajaran siswa. Tingkat literasi menjadi kunci kemampuan yang lain baik numerasi, sains maupun keterampilan yang lain (Anisa *et al.*, 2021). Literasi merupakan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam mempresentasikan bunyi atau kata dalam bentuk tulisan maupun lisan (Kemdikbud, 2022). Mengejar ketertinggalan Indonesia pada kemampuan literasi cukup berat dikarenakan posisi Indonesia pada urutan kedua dari belakang. Namun demi perbaikan kualitas pendidikan bangsa Indonesia menjadi tanggung jawab semua pihak sesuai kapasitas masing-masing (Anisa *et al.*, 2021).

Guru memiliki tanggung jawab besar terhadap peningkatan literasi pada siswa. Guru memiliki kapasitas untuk menentukan keberhasilan pembelajaran di kelasnya. Utamanya guru sekolah dasar untuk membentuk pemahaman, pondasi pengetahuan dan keterampilan siswa (Wicaksono, 2016). Guru terus berusaha memberikan pembelajaran dengan berbagai cara, namun belum signifikan merubah ketertinggalan literasi siswa (Pratiwi *et al.*, 2020). Hal itu dapat terlihat dari bagaimana guru menerapkan pembelajaran yang masih konvensional dimana proses pembelajaran berpusat pada guru. Problem lain seperti komposisi kelas yang tidak sesuai, pembelajaran hanya menggunakan satu sumber dalam belajar yakni buku guru-buku siswa, dan masih bersifat abstrak sehingga beberapa materi sulit diterima dan dipahami oleh siswa (Wibowo, Simaremare, *et al.*, 2022).

Keabstrakan materi dalam belajar di sekolah dasar menjadi salah satu sebab rendahnya literasi siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakter untuk belajar konkret (Hermanto & Zulela, 2020). Usia siswa sekolah dasar 7-11 tahun merupakan tahapan

praoperasional konkret maupun konkret. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang dibelajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia. Pentingnya bahasa bagi manusia untuk memperoleh, menguasai, dan menggunakan informasi, komunikasi, ilmu dan teknologi. Demikian pula literasi merupakan kemampuan dalam bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi pemersatu bangsa (Sari, 2021). Agar pembelajaran lebih konkret dan bermakna maka dilakukan upaya oleh guru dengan pendekatan dan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan guru salah satunya model pembelajaran kontekstual (Wibowo, 2022). Model kontekstual adalah sebuah pola belajar dimana kegiatan pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan nyata yang siswa alami (Sinaga & Sembiring, 2020). Kontekstual belajar dengan pengalaman yang dialami siswa secara nyata dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap (Wibowo, Setiawan, *et al.*, 2022). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik adalah gagasan atau pandangan bahwa suatu karya sastra diciptakan untuk tujuan memberikan pengaruh kepada pembacanya. Pengaruh yang timbul dari pendekatan pragmatik yaitu rasa suka, tidak suka, keindahan (pengajaran agama, pendidikan, atau moral), dan pengaruh lainnya (Lubis *et al.*, 2020).

Pendekatan pragmatik di Indonesia dibagai atas dua yaitu pragmatik yang dibelajarkan dan pragmatik sebagai hal yang mewarnai atau media dalam belajar (Yuniarti, 2014). Media merupakan sarana untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar (Wibowo, Rahman, *et al.*, 2022). Sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan pengukuran terhadap kemampuan siswa kelas IV dalam mengidentifikasi watak tokoh dalam cerita fiksi dengan menggunakan pendekatan pragmatik bahasa Indonesia. Pengukuran kemampuan pada kelas IVa dan kelas IVb SDN 250/VI Sinar Gading II Kecamatan Tabir Selatan Kabupaten Merangin Provinsi Jambi pada tema 8 (daerah tempat tinggalku).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif (Marwah *et al.*, 2018). Metode yang digunakan yaitu deskriptif (Mukodi, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pendekatan pragmatik untuk mengukur kemampuan siswa dalam menentukan watak tokoh dalam cerita fiksi. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN 250 Sinar Gading II dengan jumlah kelas IVa sebanyak 20 orang siswa, kelas IVb sebanyak 19 orang siswa. Pendekatan pragmatik digunakan sebagai media belajar untuk menentukan tokoh atau pelaku dalam cerita. Tokoh diidentifikasi dari makna tutur para tokoh teks cerita fiksi pada tema 8 (daerah tempat tinggalku). Adapun cerita fiksi yang digunakan (1) legenda Telaga warna dari Jawa Barat, (2) asal-usul Kawah Sikidang Dieng Jawa tengah, dan (3) hikayat Putri Pandan Berduri dari Bintang Kepulauan Riau. Analisis data berdasarkan dari persentase pencapaian kemampuan pada siswa dalam menentukan watak tokoh berdasarkan tutur dalam cerita fiksi (Lubis *et al.*, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengukuran kemampuan siswa kelas Iva dan Kelas IVb diuraikan dan dibahas sebagai berikut.

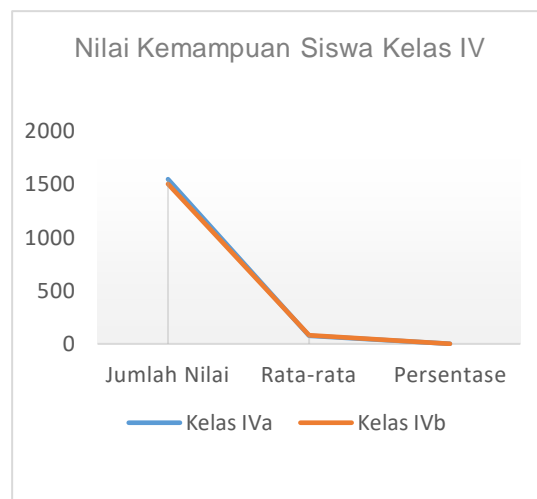
HASIL

Hasil penilaian terhadap kemampuan siswa menggunakan pendekatan pragmatik pada cerita fiksi kelas IV diperoleh dengan langkah berikut: guru menyampaikan jenis tokoh berdasarkan watak, siswa memahami tutur para tokoh dengan membaca bergantian dan menyimak, guru melakukan penilaian. Dan hasil nilai kemampuan siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai Kemampuan Siswa

	Kelas IVa	Kelas IVb
Jumlah Nilai	1545	1500
Rata-rata	77,25	78,94
Persentase	77%	79%

Nilai kemampuan siswa pada tabel 1, jelas bahwa siswa kelas IV mampu menentukan watak tokoh pada cerita fiksi. Kelas IVa dengan jumlah nilai 1545 dengan rata-rata nilai 77,25, sedangkan di kelas IVb nilai 1500 dengan rata-rata 78,94. Jika dicermati nilai pada kelas IVb memiliki selisih 45 lebih sedikit dari kelas IVa, namun ditinjau dari rata-rata lebih unggul 1,7 atau 2%. Hal tersebut karena selisih siswa pada kelas IVa berjumlah 20 dan kelas IVb berjumlah 19. Hasil kemampuan siswa kelas Iva dan Kelas IVb dalam menentukan watak tokoh cerita fiksi dengan pendekatan pragmatik bahasa Indonesia. Hasil membuktikan jika pendekatan pragmatik dapat digunakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa. Siswa dikategorikan meningkat kemampuannya jika hasil dari penilaian lebih tinggi dari kreteria ketuntasan minimal yaitu 70 (Fidianingsih & Muhtadi, 2021). Hasil dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Nilai Kemampuan siswa

PEMBAHASAN

Pendekatan merupakan suatu upaya, gagasan, metode untuk mencapai suatu penyelesaian masalah yang diteliti atau ancangan (Kemdikbud, 2022). Pendekatan pragmatik yaitu suatu paham menempatkan karya sastra sebagai media untuk mencapai suatu tujuan atau aspek tertentu. Pragmatik dimaknai suatu kajian berkaitan dengan penggunaan makna tanda bahasa dalam situasi tuturan yang nyata oleh penutur dan pendengar (Utami, 2017).

Cerita fiksi merupakan suatu cerita yang direkayasa berdasarkan imajinasi pengarang juga dapat berdasarkan fakta (Monica *et al.*, 2020). Beberapa macam cerita fiksi diantaranya: Dongeng (sage, mite, legenda, fabe, cerita jenaka), novel, dan cerita pendek (cerpen) (Hanafi, 2017). Dalam cerita fiksi terdapat pemeran atau tokoh, tidak hanya manusia namun dapat siapa saja atau apa yang sedang diceritakan (Fitri Dwi Mahardika, 2018).

Tokoh fiksi memiliki peranan, karakter atau watak yang beragam, sehingga dapat dibagi menjadi tiga yaitu; (1) tokoh utama (protagonis), sebagai figur atau tokoh yang sering muncul atau dibicarakan, memiliki watak baik, dan menjadi idola bagi pembacanya, (2) tokoh penantang (antagonis) figur kedua yang menantang dalam cerita, berwatak jahat sehingga banyak dibenci pembaca, dan (3) tokoh penengah atau pembantu (tritagonis) sebagai figur penengah antara tokoh utama dan penantang, berwatak baik namun beberapa cerita menjadi tokoh jahat (Samad, 2022).

Legenda Telaga warna dari Jawa Barat mengisahkan raja Sunarwalaya dengan permaisuri Purbanamah. Sang raja dan permaisuri tidak kunjung memiliki keturunan. Dikisahkan raja bertapa di hutan yang lebat dengan kesabaran dan doa akhirnya sang permaisuri dianugerahi seorang putri cantik bernama Putri Gilang Rukmini. Namun karena dimanjakan sang putri tumbuh dengan karakter yang tidak baik (Suhaemi, 2016).

Asal-usul Kawah Sikidang Dieng merupakan legenda dari dataran tinggi Dieng Jawa Tengah. Dihikayatkan pangeran bernama Kidang Garungan yang sedang jatuh cinta kepada seorang putri yang sangat bernama Shinta Dewi. Sang pangeran mengirim utusan untuk melamar sang Dewi dengan berapapun mas kawin yang diminta. Sang Dewi menerima pinangan sang pangeran. Namun ketika akan menikah sang Dewi menolak setelah mengetahui wujud pangeran manusia yang berkepala kijang. Dewi menolak dengan cara halus yaitu meminta pangeran untuk membuat sumur untuk warga. Dalam pembuatan sumur harus dilakukan sendiri oleh sang pangeran. Ketika pangeran menggali sumur cukup dalam sang Dewi memerintah para punggawa untuk

mengubur sang pangeran. Sebelum meninggal pangeran mengutuk sang Dewi akan memiliki rambut gimbal. Sumur yang dibuat sang pangeran meledak dan dikenal menjadi kawah sikidang (Sunyoko, 2019).

Hikayat Putri Pandan Berduri. Kisah ini diceritakan dari pulau Bintan yang didiami suku laut atau suku sampan yang dipimpin seorang Batin yang gagah bernama Batin Lagoi. Batin Lagoi menemukan seorang bayi perempuan di sebuah semak tepian pantai, kemudian dijadikan anak angkat. Putri tersebut diberi nama Putri Pandan Berduri yang tumbuh dewasa yang sangat cantik, sopan dan santun. Batin Lagoi bercita-cita menjodohkan putrinya dengan anak seorang Batin atau Megat. Di pulau berbeda yaitu pulau Galang yang dipimpin seorang Megat yang perkasa dengan dua orang putranya. Putra pertama bernama Julela dan yang kedua Jeneng Perkasa. Julela mejadi pengganti ayahnya, namun menjadi sobong dan tak peduli dengan adiknya. Jeneng Perkasa tidak tahan dengan perlakuan kakaknya, lalu memilih pindah ke pulau Blntan. Wajah rupawan, sikap sopan dan tutur yang santun Jeneng Perkasa menarik simpati Batin Lagoi dan akhirnya dijodohkan dengan anaknya yaitu Putri Pandan Berduri. Akhir cerita Putri Pandan Berduri hidup bahagia dengan Jeneng Perkasa (Leoni *et al.*, 2020).

Cerita fiksi yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa tokoh. Dari tutur tokoh dapat diidentifikasi watak tokoh, yaitu: baik, jahat, ramah, kasar, dan sebagainya. Muatan tersebut terdapat pada kompetensi dasar (KD) mencermati tokoh-tokoh pada cerita fiksi mata pelajaran bahasa Indonesia tema 8 (daerah tempat tinggalku) (Mahmudah *et al.*, 2020).

Guru kelas IV melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencermati tokoh-tokoh pada cerita fiksi mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan tutur tokoh. Pada setiap tutur para tokoh tersirat makna dan melambangkan karakter atau watak dari tokoh tersebut. Tutur yang akan dijadikan sebagai ukuran kemampuan siswa dalam menentukan watak tokoh cerita fiksi diambil dari cerita yang berkembang di masyarakat Indonesia. Tutur tokoh dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Tutar Tokoh Cerita Fiksi

Tutar Tokoh	Watak Tokoh
"Anakku, Gilang Rukmini. Kegembiraan warga kerajaan atas usiamu menginjak dewasa, mereka memberimu hadiah pakailah kalung ini sebagai ungkapan sayang mereka padamu. Pakailah agar mereka melihat engkau menerima dengan gembira," ujar Raja Sunarwalaya.	Baik
"jelek sekali kalung ini! Aku tidak suka," kata Putri Gilang Rumini	Tidak Baik
"kenapa kau lakukan itu putriku," ujar Permaisuri Purbanamah dengan menangis.	Baik
"Kanda ada satu syarat lagi untuk meminangku. Daerah ini kekurangan air bersih. Dinda mau Kanda membuatkan sumur dalam waktu semalam. Sumur itu harus jadi ditangan kanda sendiri," kata Shinta Dewi	Tidak Baik
"Baiklah Dinda Dewi, Kanda akan memenuhi apapun permintaanmu," ujar pangeran Kidang Garungan.	Baik
"hai Jenang! Kelak aku akan menjadi batin di kampung ini, maka kamu harus patuh dengan perintahku, jika tidak kau akan ku usir dari kampung ini," kata Julela kepada adiknya.	Tidak Baik
"Wahai Jenang Perkasa! Aku terkesan akan sopan santunmu, apakah engkau mau menjadi suami dari anakku, Putri Pandan Berduri," tanya Batin Lagoi	Baik
"Dengan Segala Kerendahan hati, saya bersedia menerima putri tuan sebagai Istri saya," jawab Jenang Perkasa	Baik

Sumber: (TIM Praktis, 2022).

Tutar para tokoh cerita fiksi pada tabel 2, dapat digunakan untuk mengidentifikasi watak para tokoh. Tutar tokoh menyiratkan maksud atau ungkapan gambaran watak karakteristik tokoh cerita fiksi. Dengan acuan

beberapa tutur tokoh tersebut guru melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa kelas IV. Sebelum dilakukan penilaian terhadap siswa, guru memberikan penjelasan terkait dan siswa membaca secara bergantian sementara yang lain menyimak. Sehingga siswa dapat memahami watak tokoh cerita fiksi dari tutur atau ujaran yang tokoh ucapkan.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan guru, diperoleh nilai kemampuan siswa dengan kategori baik. Dilihat dari rata-rata nilai kelas IVa dan IVb telah mencapai kriteria ketuntasan. Sehingga terbukti jika pendekatan pragmatik dalam bahasa Indonesia efektif dalam mengukur kemampuan siswa. Hasil tersebut diperoleh dengan adanya motivasi siswa kelas IV terhadap cerita fiksi dimana mereka cenderung meniru tokoh dalam cerita (Mustika Dewi, 2017). hal tersebut juga berdasarkan tutur yang berkembang dilingkungan tempat tinggal siswa dengan tutur sederhana, sopan dan santun sebagaimana komunikasi penduduk desa (Erawati *et al.*, 2019)

PENUTUP

Pendekatan pragmatik memiliki dua fungsi yakni sebagai media ajar maupun bahan atau materi ajar. Pendekatan pragmatik pada tokoh cerita fiksi menggambarkan watak tokoh diidentifikasi berdasarkan tutur tokoh. Watak tokoh cerita fiksi digunakan sebagai alat ukur pemahaman siswa kelas IV SDN 250/VI Sinar Gading II. Hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki kemampuan baik dalam menentukan watak tokoh dengan pendekatan Pragmatik Bahasa Indonesia pada tema 8.

Saran bagi penelitian tindak lanjut untuk dapat menggunakan pendekatan pragmatik pada materi bahasa Indonesia yang lain dengan lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan ini dapat dikaitkan dengan kearifan lokal berkaitan dengan cerita fiksi yang berkembang di masyarakat dengan harapan pembelajaran lebih kontekstual.

REFERENCES

- Aldiansyah, Magdalena, I., Rizkiyah, D. F., & Waro, K. (2020). Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru Dengan Di Sd Bina Bangsa Kalideres Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(November 2020), 473–486.
- Anisa, A. R., A. A. Ipungkart, D., & K. N. Saffanah. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia. *1st National Conference on Education, System and Technology Information*, 01(01), 1–4.
- Erawati, A., Sagala, M. S., Simangunsong, N. M., & Hutagalung, T. (2019). Pengaruh Minat Baca Buku Fiksi Novel Terhadap Karakter Sosial Siswa Kelas XI SMA Kartika 1-2 Medan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI II Tahun 2019*, 101–107. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38954>
- Fidianingsih, A., & Muhtadi, A. (2021). An Analysis of Senior High School Students' Difficulties in Learning Historical Recount Text. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(2), 246–257. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i2.202109>
- Fitri Dwi Mahardika. (2018). Karakterisasi Tokoh Cerpen Pengakuan Arya dan Sarpakenaka Karya Gunawan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya) Unila*, 1(5), 1–12.
- Hadi, W., Wuriyani, E. P., Yuhdi, A., & Agustina, R. (2022). *Desain Pembelajaran Diferensiasi Bermuatan Problem Based Learning (Pbl) Mendukung Critical Thinking Skill Siswa Pada Era Kenormalan Baru Pascapandemi Covid-19*. 11(1), 56–68.
- Hanafi. (2017). Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter "JAWARA" (JPKJ)*, 3(2), 117–128.
- Hermanto, & Zulela. (2020). Analisis Problematika Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 435–443.
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Kemendikbud, B. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD*, 021, 1–206. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/16742>
- Leoni, T. D., Suhardi, & Hindrasti, N. E. K. (2020). Dongeng Putri Pandan Berduri dan Putra Lokan Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 239–252.
- Lubis, R. S., Sipahutar, Y. O., Siregar, J. A., Saragih, S. S., & Silalahi, G. K. (2020). Analisis Kritik Sastra Menggunakan Pendekatan Pragmatik Pada Antologi Cerpen Karya Hasan Al Banna. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(4), 122–134. <https://doi.org/10.24114/kjb.v9i4.22044>
- Mahmudah, R., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Analisis Kemampuan Mencermati Tokoh-Tokoh Yang Terdapat Pada Teks Fiksi Siswa Sd Melalui Model Sq3R. *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 18(2), 207. <https://doi.org/10.29062/arrisalah.v18i2.391>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Monica, R. A. I., Syahrudin, D., & Sutisna, M. R. (2020). Analisis keterampilan menceritakan kembali cerita fiksi pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 145–152. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalme mbaca/article/view/8967/6329>
- Mukodi. (2019). Telaah Filosofis Arti Pendidikan. *Repository.Stkippacitan.Ac.Id*, 10(1), 3. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/20/>
- Mustika Dewi, I. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 215538.
- Pratiwi, I., Solihin, L., Atamadiredja, G., & Utama, B. (2020). *Risalah kebijakan*. 3(1), 1–8.
- Rachman, B. A. R., Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, & Ifit Novita Sari. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1535–1541. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>
- Samad, S. (2022). Gambaran Psikologis Tokoh Dalam Kumpulan Cerpen Sepotong Hati Yang Baru Karya Tere Liye. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra. Unimed*, 11(1), 1–11.
- Sari, I. P. (2021). Pentingnya Pemahaman Kedudukan Dan Fungsi Bahasa Indonesia Sebagai Pemersatu Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). *Die Satzung Des Völkerbundes*, 143–148. <https://doi.org/10.1515/9783112372760-019>
- Sinaga, E. R. L., & Sembiring, F. (2020). Efektivitas Menggunakan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Dari Komponen

- Bahasa Inggris Siswa Kelas III SMP Swasta
Parsaoran Kecamatan Parbuluan 2018-2019.
Jurnal Handayani, 11(2), 111–120.
- Suhaemi, A. (2016). *Misteri Telaga Warna*. Badan
Pengembangandan Pembinaan Bahasa.
- Sunyoko, B. (2019). *Pesona Wisata Alam Dieng
Sebagai Daya Tarik Kabupaten Wonosobo*. 1–
12.
- TIM Praktis. (2022). *Praktis: Modul Pembelajaran
Tematik Terpadu K13 berbasis HOTS*. CV.
Harapan Mulia.
- Utami, S. R. (2017). *Pembelajaran Aspek Tata
Bahasa Dalam Buku Pelajaran Bahasa
Indonesia*. 110265, 110493.
- Wibowo, A. (2022). Efektifitas Model Problem Based
Learning Pembelajaran IPA Terhadap Minat
Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar
Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2022*, 1(1), 23–28.
- Wibowo, A., Rahman, A., Ishaq, M., Yus, A., &
Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas
Media Pembelajaran Pkn Terhadap Gaya
Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational
Analytics*, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/10.55927/JEDA.V1I1.417>
- Wibowo, A., Setiawan, D., & Rambe, T. (2022).
Development Of Interactive Learning Media
Based On Contextual Learning Current PKn
Students Of Class V SDN 250 / VI Sinar
Gading II. *Sensei International Journal of
Education and Linguistic*, 2(2), 289–303.
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022).
*Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan
Dasar*. 1(1), 37–50.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi
Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran
Prospektif*, 1(2), 9–19.
- Yuniarti, N. (2014). Implikatur Percakapan Dalam
Percakapan Humor. *Jurnal Pendidikan
Bahasa*, 3(2), 225–240.
[https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/baha
sa/article/view/168](https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/168)
-

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* DAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DIALOG SEDERHANA SISWA KELAS V SDN 101927 SEKIP KEC. LUBUK PAKAM

Aulia Rahman^{1*}, Elly Prihasti W², Mara Untung³

¹SDN 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam

^{2,3}Universitas Negeri Medan

* E-mail :auliarahman2102@gmail.com

Abstrak

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sebagai kebutuhan sehari-hari. Pada pendidikan dasar, siswa dilatih oleh guru untuk terampil membaca, menulis dan berbicara disekolah, dirumah, dan dilingkungan masyarakat. Kemampuan menulis siswa dalam menulis dialog sederhana masih tergolong rendah pada materi penulisan dialog sederhana. Disamping itu, masih rendahnya pengetahuan dan inovasi guru sekolah dasar dalam menggunakan model dan media pada pendidikan Bahasa Indonesia. Peneliti merasa bahwa masalah ini merupakan masalah yang serius dan perlu dilakukan perbaikan untuk pembelajaran yang lebih baik dimasa mendatang. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan Bagaimana meningkatkan kemampuan siswa kelas kelas V SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam terhadap keterampilan penulisan dialog sederhana dengan menggunakan model *picture and picture* dan metode demonstrasi? Penelitian ini dilakukan dengan melalui observasi atau pengamatan yang dilaksanakan di kelas V SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tentang penulisan dialog sederhana dengan menggunakan model *Picture and picture* dan metode demonstrasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan menulis siswa dari prasiklus dengan presentase ketuntasan 50%. Pada siklus 1 memperoleh presentase ketuntasan 70% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan 90%. Dengan demikian penggunaan model *picture and picture* dan metode demonstrasi efektif terhadap keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana.

Kata kunci: *picture and picture*, demonstrasi, dialog sederhana.

Abstract

Writing ability is one of the basic skills that must be mastered by students as a daily necessity. In basic education, students are trained by teachers to be skilled at reading, writing, and speaking at school, at home, and in the community. The students' writing ability in writing simple dialogues is still relatively low in the material for writing simple dialogues. In addition, the knowledge and innovation of elementary school teachers in using models and media in Indonesian language education are still low. Researchers feel that this problem is serious and needs to be improved for better learning in the future. The problems in this research can be formulated. How to improve the ability of fifth grade students at SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam towards simple dialogue writing skills using picture and picture models and demonstration methods? This research was conducted through observation or observations carried out in class V SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam with a total of 20 students. The results of this study can be concluded that learning Indonesian about writing simple dialogues using the Picture and picture model and demonstration method shows a significant improvement, which is indicated by the increase in students' writing skills from pre-cycle with a 50% completeness percentage. In the first cycle, the percentage of completeness was 70% and in the second cycle, the percentage of completeness was 90%. Thus, the use of picture and picture models and demonstration methods is effective for students' skills in writing simple dialogues.

Keywords: *picture and picture*, demonstration, simple dialogue

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan kesopanan dan kesantunan warganya (Rahayu, 2017). Hal itu tidak terlepas dari faktor kebiasaan yang diajarkan oleh orang tua terdahulu dalam berbahasa dan bersikap kepada sesama manusia ciptaan Tuhan. Namun seiring perkembangan zaman, di era saat ini kesopanan dan kesantunan bahasa dan sikap siswa sudah mulai pudar tergerus oleh pesatnya perkembangan teknologi informatika (Iriyansah & Hilaliyah, 2018). Siswa banyak menghabiskan waktunya dengan berselancar menggunakan jaringan internet seperti menonton atau melihat youtube, facebook, tweeter, tiktok, game online dan sebagainya sehingga anak kurang terampil dalam menulis, membaca dan berbicara dengan baik sesuai dengan empat keterampilan berbahasa dalam pelajaran bahasa Indonesia yaitu keterampilan; menyimak, berbicara, membaca dan menulis .

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2016 tentang Kurikulum pada pasal 37 merangkum tentang muatan wajib kurikulum pendidikan dasar menengah dan pendidikan tinggi memuat salah satu diantaranya kurikulum bahasa. Sebagai pelaksanaan pembelajaran, pemerintah menata kurikulum untuk mata pelajaran bahasa Indonesia untuk dibelajarkan kepada siswa disetiap jenjang dari siswa sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Budaya membaca dan menulis pada siswa dan guru mulai digiatkan kembali melalui program unggulan dari pemerintah yang dikenal dengan GLS (Gerakan Literasi Sekoah) (Dafit & Ramadan, 2020). Keterampilan menulis bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencurahkan ide, gagasan, serta pendapatnya dalam sebuah tulisan (Harianja, 2014).

Henry Guntur Tarigan (1986) menuturkan adapun beberapa cara pada proses pembelajaran menulis yaitu: menata kalimat, memberitahukan karangan, mencontoh model, karangan berkelompok, mengisi, menata kembali, mengakhiri cerita, memberi jawaban pertanyaan, merangkum

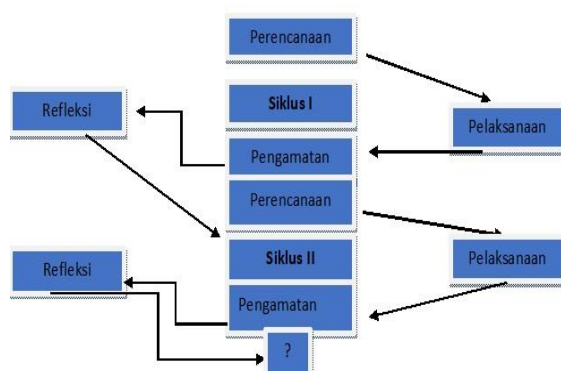
bacaan, membahasakan ulang, menarik, kembangkan kata kunci, kembangkan topik menjadi kalimat, kembangkan judul, kembangkan pribahasa, membuat surat, membuat dialog, merangkai sebuah wacana, merangkai cerita bergambar.

Menurut Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri (2021) dalam jurnal yang berjudul "Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Picture and picture*" menyatakan bahwa dengan implementasi pembelajaran *picture and picture* dapat mengatasi masalah kesulitan untuk membuat karangan.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa dalam pembelajaran menulis dialog sederhana ini, dilakukan dengan salah satu teknik yaitu demonstrasi (Dewanti & Fajriwati, 2020). Teknik demonstrasi yang dapat dilakukan guru adalah mendemonstrasikan dengan menyusun gambar-gambar acak menjadi berurutan sesuai dengan urutan peristiwa sehingga siswa terbantu dan terlibat aktif dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan urutan gambar (Oemar, 2017). Penelitian ini akan dikaji pembelajaran *picture and picture* dengan metode demonstrasi sebagai upaya siswa dapat memahami dengan cepat serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang disajikan guru menjadi lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian merupakan penelitian tindakan kelas. PTK memiliki beberapa langkah daur atau siklus diantaranya: perencanaan perbaikan, pelaksanaan tindakan, melakukan pengamatan, dan diakhiri dengan refleksi (Arikunto, 2006). Langkah siklus terlihat pada gambar 1 bagan PTK sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2006).

Berdasarkan gambar 1. Bagan penelitian tindakan kelas tersebut terlihat desain penelitian PTK ini melalui dua siklus. Analisis masalah dalam prasiklus adalah sebuah masalah yang redianggap krusial yaitu rendahnya keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam. Pelaksanaan PTK dirancang pada dua siklus, dengan empat langkah tindakan setiap siklusnya.

Pelaksanaan Siklus I, yaitu: 1) perencanaan, menyusun rencana pembelajaran sesuai materi dan mempersiapkan metode yang akan digunakan serta lembar observasi bagi siswa; 2) pelaksanaan tindakan, pembelajaran siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 April 2022 di kelas V SDN 101927 Sekip; 3) observasi, dilakukan selama pembelajaran berlangsung menyangkut aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Obsevasi ini bertujuan untuk kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan guna mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan yang dikehendaki; dan 4) refleksi, dilakukan berdasarkan hasil analisa data observasi di dalam kelas. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus yang ke-dua.

Pelaksanaan Siklus II, yaitu: 1) perencanaan, menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai materi yang akan diberikan dan mempersiapkan metode yang akan digunakan dan membuat lembar observasi untuk kegiatan siswa; 2)

pelaksanaan Tindakan, kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, Tanggal 27 April 2022 pada kelas V (lima) SDN 101927 Sekip. 3) observasi, hasil observasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi dengan melakukan tes akhir untuk mengukur hasil pembelajaran yang dilakukan guru terhadap hasil belajar siswa. 4) refleksi, tahap ini mengamati secara rinci dan menghitung presentase hasil belajar siswa melalui posttest pada siklus 2. Hasil refleksi disimpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi yang dipadukan dengan model *picture and picture* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru dalam menyajikan pembelajaran dan keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana pada mata pelajaran bahasa Indonesia (Pandu Hartanto, Siti Halidjah, 2019).

HASIL

Hasil penelitian pada siklus 1 telah mengalami perbaikan dan peningkatan keterampilan menulis siswa yang terlihat pada tabel 1 pada hasil ujian siswa pada pra siklus dan siklus 1.

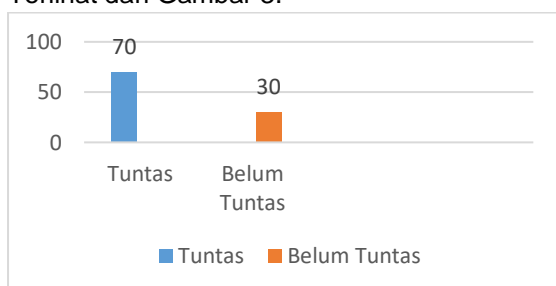
Tabel 1. Nilai Ujian Siswa Pada Pra Siklus dan Siklus 1

N o.	Nama Siswa	Pra Siklu s	T/T T	Siklu s 1	T/T T
1.	Abdi	55	TT	65	TT
2.	Fadilla	75	T	80	T
3.	Rini	60	TT	75	T
4.	Putri	75	T	80	T
5.	Angga	60	TT	70	T
6.	M. Arif	75	T	85	T
7.	Mutia hafid	75	T	85	T
8.	M. Hagga	65	TT	80	T
9.	Roma	75	T	80	T
10	Novianti	55	TT	60	TT
.					

11	Dwi Purnomo	55	TT	65	TT
12	Anis waode	50	TT	60	TT
13	Risky	75	T	85	T
14	City Harini	75	T	80	T
15	Nuning	75	T	85	T
16	Sazani	65	TT	80	T
17	Hariani Ritonga	50	TT	55	TT
18	Aditia	50	TT	60	TT
19	Marini	75	T	85	T
20	Zahra Keisya	85	T	90	T
Rata-rata kelas		66,25		75,25	
Presentase Ketuntasan		50 %		70%	

Keterangan: T: Tuntas TT: Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil posttest pada akhir tindakan perbaikan pembelajaran siklus 1, ketuntasan belajar siswa mencapai 70 %. Terlihat dari Gambar 3.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Siklus 1

Hasil posttest perbaikan pembelajaran siklus 1 mengalami peningkatan keterampilan. Keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana meningkat dengan presentase 70 % namun belum mencapai target k. Selanjutnya dilakukan refleksi dengan menetapkan rencana tindak lanjut perbaikan pembelajaran pada siklus 2.

Beberapa masalah yang ditemukan

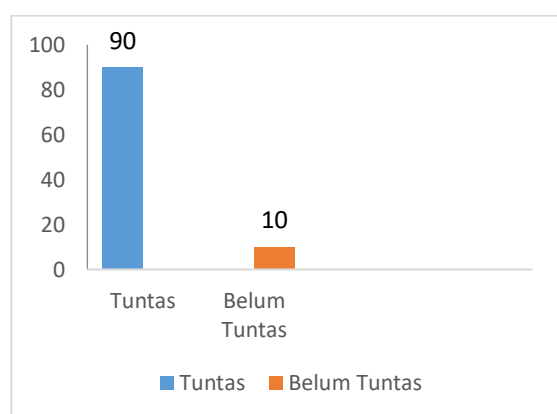
selama proses perbaikan pembelajaran siklus 1 antara lain: (1) Siswa sibuk mencatat saat guru sedang menerangkan, (2) tidak adanya keinginan siswa bertanya tentang menulis dialog sederhana (3) waktu diadakan evaluasi (tes), selalu melakukan kerjasama, (4) guru belum maksimal dalam menggunakan metode demonstrasi. Beberapa permasalahan di atas maka peneliti menambahkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan penerapan model *picture and pictuce*. Hasil diperoleh pada siklus 2 terdapat peningkatan presentase ketuntasan yang signifikan, hal itu dapat dilihat dari tabel 5 tentang nilai ujian siswa siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 2. Nilai Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama Siswa	Siklus 1	T/T	Siklus 2	T/T
1.	Abdi	65	TT	80	T
2.	Fadilla	80	T	90	T
3.	Rini	75	T	80	T
4.	Putri	80	T	80	T
5.	Angga	70	T	80	T
6.	M. Arif	85	T	85	T
7.	Mutia hafid	85	T	85	T
8.	M. Hagga	80	T	85	T
9.	Roma	80	T	90	T
10.	Novianti	60	TT	90	T
11.	Dwi Purnomo	65	TT	90	T
12.	Anis waode	60	TT	70	TT
13.	Risky	85	T	90	T
14.	City Harini	80	T	85	T
15.	Nuning	85	T	90	T
16.	Sazani	80	T	80	T
17.	Hariani Ritonga	55	TT	75	T
18.	Aditia	60	TT	65	TT
19.	Marini	85	T	90	T
20.	Zahra Keisya	90	T	95	T
Rata-Rata		75,25		83,75	

Kelas		
Presentase	70%	90%
Ketuntasan		
Keterangan: T: Tuntas TT: Tidak Tuntas		

Dari pengamatan data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menulis dialog sederhana dengan menggunakan metode demonstrasi dan model pembelajaran *picture and picture* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dialog sederhana pada siswa. Berdasarkan hasil posttest perbaikan pembelajaran pada siklus 2, presentase siswa tuntas setelah penerapan model dan metode mencapai 90 %, sesuai dengan gambar 5. dibawah ini :



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Belajar Siklus 2

Hasil posttest perbaikan pembelajaran pada siklus 2 seperti pada gambar 5. menginformasikan bahwa perbaikan pembelajaran menulis dialog sederhana menggunakan metode demonstrasi dan model *picture and picture* berdampak pada efektifitas belajar siswa. Karena pencapaian peningkatan tersebut 90% sudah mencapai target keberhasilan tindakan. Maka dapat disimpulkan refleksi penerapan metode demonstrasi dan model *picture and picture* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa.

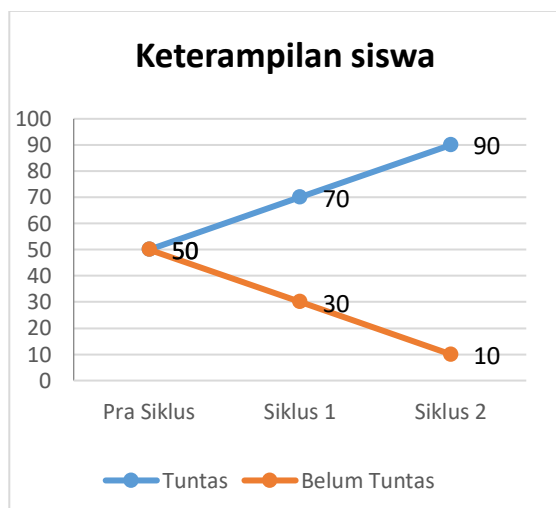
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperoleh hasil yaitu keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana yang diperoleh siswa sudah baik dan semua sudah dapat menuliskan dialog sederhana dengan baik, pada siklus II pemanfaatan waktu sudah baik karena telah direncanakan dengan baik. Pemahaman siswa terhadap konsep materi mengalami

peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana siswa mengalami peningkatan dari awal sampai pada siklus II. Hal tersebut sebagaimana menurut Asrori (2017) Tindakan penelitian perbaikan misi penelitian Tindakan kelas hasil refleksi dan kreatifitas guru sehingga terjadi peningkatan efektifitas perilaku siswa dan daya dorong sekolah.

PEMBAHASAN

Dari hasil observasi siklus I dan siklus II serta penilaian keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana mulai dari awal, siklus I dan sampai siklus II, terlihat meningkatkan kemampuan yang dicapai siswa. Hasil observasi atau pengamatan terhadap keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana selama belajar diperoleh peningkatan, dari nilai 70% pada siklus I, meningkat menjadi baik yaitu rata-rata 90% pada siklus II. Dengan menggunakan metode demonstrasi dan model *picture and picture* membuat siswa termotivasi dan lebih tertarik dalam belajar. Perasaan senang siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan hasil yang menggembirakan, mengingat bahwa secara umum rendahnya keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu melalui proses pembelajaran ini, siswa dapat mengeluarkan buah pikiran yang berupa pendapat mereka masing-masing.

Terbukti dari hasil penelitian, bahwa metode demonstrasi dan model pembelajaran *picture and picture* serta pemberian LKS memiliki efektifitas dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas V (lima) SDN 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang. Peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa kelas V tersebut dapat kita lihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4. Grafik presentase perkembangan siswa yang tuntas belajar selama perbaikan pembelajaran di kelas V SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang

Terjadi peningkatan presentase siswa yang memperoleh nilai >70 (KKM) mengalami peningkatan capaian dari 50% pada pra siklus menjadi 70% pada siklus 1 dan 90% pada siklus 2. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa keterampilan menulis dialog sederhana dapat dientaskan dengan menerapkan metode demonstrasi dan model pembelajaran *picture and picture*.

PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dan metode demonstrasi efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis dialog sederhana pada pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menyajikan gambar-gambar peristiwa yang diacak kemudian guru mendemonstrasikan cara mengurutkan gambar sesuai dengan peristiwa setelah itu guru bersama dengan siswa membuar dialog berupa kalimat sesuai gambar sampai dengan selesai. Siswa terlibat aktif dan bebas menyampaikan pendapatnya dalam menyusun gambar serta merangkai dialog sesuai gambar yang telah diurutkan sehingga pembelajaranpun menjadi lebih bermakna bagi

siswa. Terlihat peningkatan dalam presentase capaian ketuntasan belajar pada siswa mulai dari tahapan pra siklus, tindakan siklus 1 dan siklus 2 dan permasalahan menulis dialog dapat dientaskan dalam penelitian ini.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Ketiga bel). PT. Rineka Cipta.
- Asrori, M. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Wacana Prima.
- Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 4(4), 1429–1437.
- Dewanti, R., & Fajriwati, A. (2020). Metode demonstrasi dalam peningkatan pembelajaran fiqh. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), 88–98.
- Harianja, B. L. H. & M. U. R. (2014). Pengaruh Strategi 3m (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X Sma Swasta Free Methodist Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. *Basastra*, 3(2), 1–12.
- Iriyansah, M. R., & Hilaliyah, H. (2018). Pudarnya Kaidah Kesatuan pada Masyarakat Indonesia. *LINGUA FRANCA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 13–21. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/lingua/article/view/1326/1671>
- Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri, dan E. P. W. (2021). *UPAYA PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU BAHASA INDONESIA DI MASA DEPAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE*. 6.
- Kemdikbud RI. (2016). Permendikbud No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. In *Kemendikbud* (Vol. 3, Issue 2). BSNP.
- Oemar, S. S. I. P. dan E. A. B. (2017). Penerapan metode pembelajaran demonstrasi di sanggar

lintang art kediri. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 05(1), 110–118.

Pandu Hartanto, Siti Halidjah, dan S. M. (2019). Dialog Sederhana Menggunakan Metode Terbimbing. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1–12.

Rahayu, T. (2017). Kesantunan Berbahasa sebagai Cerminan Karakter Bangsa. *Journal of Language Learning and Research (JOLLAR)*, 1(1), 24–31.
<https://doi.org/10.22236/jollar.v1i1.1243>

MENINGKATKAN PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA KELOMPOK B DI TK NEGERI 1 AIR MERAH KAMPUNG RAKYAT

Desi Murniati Siregar^{1*}, Elly Prihasti W², dan Mara Untung Ritonga³

¹ TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat

^{2,3} Universitas Negeri Medan

* E-mail: desimurniatisiregar79@gmail.com

Abstrak

Kosakata merupakan bagian terpenting pada komunikasi anak. Pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada anak TK masih terpengaruh dengan bahasa daerahnya. Sehingga guru melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan pengenalan pada anak TK kosakata Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan dengan pendekatan kualitatif. Subjek adalah siswa di kelompok B TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat dengan jumlah 15 siswa, yang terdiri 9 laki - laki, dan 6 perempuan. Lokasi penelitian adalah tempat peneliti bertugas, yaitu di sekolah TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Kecamatan Kampung Rakyat Labuhan batu Selatan. Media yang digunakan yaitu kartu bergambar anak menyanyi dan bercerita. Pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran diperoleh hasil penilaian pada siklus I keseluruhan anak terlihat berkembang sangat baik ada 2 orang, 1 orang berkembang sesuai hasil, 7 orang mulai berkembang dan 5 orang terlihat belum bekembang. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil penilaian anak yang berkembang sangat baik 8 orang, berkembang sesuai hasil 5 orang dan yang belum berkembang ada 2 orang.

Kata kunci: Meningkatkan, Pengenalan Kosakata, Permainan Kartu bergambar, TK.

Abstract

Vocabulary is the most important part of children's communication. Learning Indonesian vocabulary in kindergarten children is still influenced by the local language. So that teachers make efforts to improve the introduction of Indonesian vocabulary in kindergarten children's vocabulary. The method used is Action Research with a qualitative approach. The subjects were students in group B of TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat with a total of 15 students, consisting of 9 boys and 6 girls. The research location is the place where the researcher works, namely at the Air Merah 1 TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Sub-district, South Labuhan Batu Village. The media used were picture cards of children singing and telling stories. The implementation of corrective learning actions obtained the results of the assessment in the first cycle, the overall children looked very well developed, there were 2 people, 1 developed according to the results, 7 people began to develop and 5 people looked undeveloped. While in the second cycle, the results of the assessment of children who developed very well were 8 people, developed according to the results of 5 people and 2 people who had not developed.

Keywords: Improve, Vocabulary Recognition, Picture Card Game, Kindergarten.

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan hal terpenting sebagai komunikasi anak (Edison et al., 2019) Pembelajaran mengenai kosakata bahasa Indonesia di TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat sudah lama dilaksanakan atau diajarkan kepada anak/siswa. Namun pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Indonesiannya hanya sekedar pengucapan

kosakata bahasa Indonesia saja (Moeliono, 2011). Guru menjelaskan pembelajaran yang berkaitan dengan tema dan menyebutkan benda-benda yang berkaitan dengan penjelasan tema tersebut (Lestarinigrum & Wijaya, 2014). Oleh karena itu kosakata bahasa Indonesia yang dimiliki anak juga sebahagian anak yang mengetahui dan berani mengucapkan kosakata bahasa Indonesia tersebut (Novita et al., 2019). Maka dari itu perlu upaya memperbaiki dan meningkatkan

kosakata bahasa Indonesia anak/siswa di TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat menggunakan media kartu bergambar yang dilakukan dengan bermain dan bernyanyi (Sadiana, 2016). Media adalah sebuah alat sebagai sarana menyampaikan informasi (Karo-Karo, 2018). Kartu bergambar merupakan (Putu Jessica Dewi Anggraeni, I Nyoman Sedeng, 2019).

Dalam era globalisasi dan persaingan mutu Pendidikan terus ditingkatkan (Yaniawati, 2020). Pengenalan kosakata Bahasa Indonesia merupakan salah satu kemampuan dasar tambahan yang perlu dimiliki siswa untuk urutan kosakata bahasa Indonesia yang dimasukinya dunia belajar (Silfana, 2018). Keberhasilan berbahasa pada siswa kelompok B mempengaruhi keberhasilan pembelajaran untuk maupun perkembangannya (Hadi et al., 2022).

Permainan kartu bergambar adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara menyebutkan kosakata bahasa Indonesia yang diambil secara acak atau ditunjukkan oleh seorang teman (Pido & Suadi, 2021). Agar anak lebih mengenal kosa kata bahasa Indonesia yang ada pada kartu bergambar, anak diminta mewarnai gambar dan menyebutkan kosa kata bahasa Indonesia pada kartu bergambar tersebut. Pembelajaran seperti ini bertujuan mengembangkan bahasa, daya ingat (kognitif) dan rasa percaya diri anak (Nurjannah, 2019).

Melalui pengenalan kosakata bahasa Indonesia dengan permainan kartu bergambar dengan indikator yang ditetapkan pendidik diharapkan meningkat sebagaimana uji yang dilakukan oleh Silfana (2018) bahwa dengan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan siswa. Hal tersebut dilakukan misalnya mengambil kartu bergambar sambil menyebutkan kosakata bahasa Indonesia sesuai gambar tersebut, umumnya anak tidak melakukan sesuai dengan contoh dan penjelasan dari guru, sehingga tujuan yang diharapkan oleh pendidik tidak tercapai (Abdullah, 2016).

Maka berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran bermain kartu bergambar di kelas B TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat untuk perkembangan kosa kata bahasa Indonesia anak harus dikembangkan sehingga

perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran. Untuk perlu suatu penelitian untuk "Meningkatkan Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Kelompok B Tk Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Tahun Pelajaran 2021/2022".

Pembahasan terdahulu dapat diidentifikasi kemampuan berbahasa diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan/mengungkapkan pengetahuannya dari apa yang anak lihat, dengan dan rasa melalui panca indra yang dimilikinya.

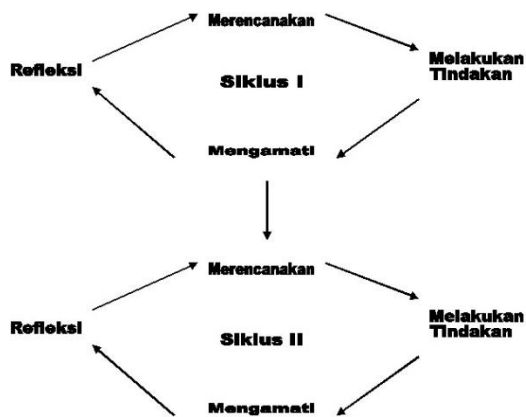
Dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain kartu bergambar pendidikan pada umumnya menghadapi masalah dalam kegiatan yang sesuai dengan tujuan, perkembangan anak dan indikator yang diharapkan serta cara untuk mengembangkan anak dengan indikator yang diharapkan, serta cara untuk mengembangkan kegiatan tersebut. Terlihat dari kosakata bahasa Indonesia anak yang belum menunjukkan hasil yang memuaskan yang menurut guru ada perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan bermain kartu bergambar dari waktu ke waktu melalui proses pelaksanaan dari hasil yang berbentuk Pengenalan kosa kata Bahasa Indonesia (Lestaringrum & Wijaya, 2014).

Masalah yang dihadapi anak-anak TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat dalam memahami kosakata dengan cara permainan kartu bergambar serta memancing minat belajar. Tujuannya anak dapat termotivasi melakukan kegiatan permainan kartu bergambar sebagai upaya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran tersebut melalui teknik dan metode, media atau alat peraga yang memungkinkan guru atau pendidik menerbitkan atau merancang kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan anak didik dengan baik (Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri, 2021). Maka dapat identifikasi beberapa masalah, yaitu: 1) Anak kurang minat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, 2) Anak belum dapat mengucapkan benda-benda dalam Bahasa Indonesia, dan 3) rasa percaya diri pada anak rendah sehingga anak tidak dapat menyebutkan benda-benda dalam bahasa Indonesia. Sehingga dirumuskan

Bagaimana cara Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Kartu Bergambar di Kelompok B TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini dilakukan pada siswa di kelompok B TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat dengan jumlah 15 siswa, yang terdiri 9 laki - laki, dan 6 perempuan. Lokasi penelitian adalah tempat peneliti bertugas, yaitu di sekolah TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Kecamatan Kampung Rakyat Labuhan batu Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret sampai dengan April semester II 2021/2022. Berikut ini ditampilkan desain prosedur perbaikan pembelajaran pada sekolah TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Langkah – langkah dalam melakukan PTK dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan PTK (Asrori, 2017)

Teknik analisis data pada kedua siklus. Rencana Siklus I dan siklus II tindakan yang akan dilaksanakan/alternative tindakan yang akan dilaksanakan dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran guru menggunakan: a) metode pemberian tugas bermain kartu bergambar dengan menggunakan kartu bergambar bervariasi dengan metode tehnik pembelajaran dengan bernyanyi dan bercerita sesuai dengan tema sehingga merangsang

minat dan imajinasi anak melakukan kegiatan, 2) alat peraga dan media yang digunakan lebih menarik berbentuk peraga langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan kegiatan, a) pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa, b) pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil penalaran anak tentang kosa kata bahasa Indonesia lebih baik dan menimbulkan rasa ingin tahu anak akan kosa kata bahasa Indonesia tersebut.

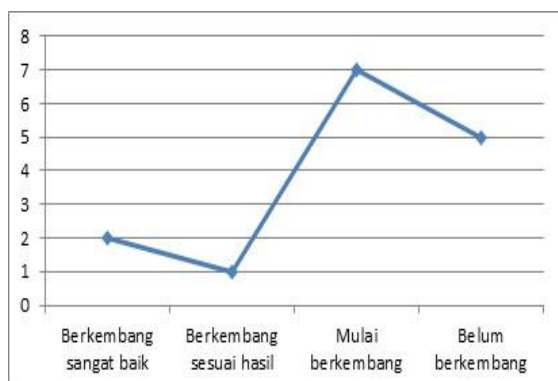
Langkah – langkah perbaikan: (1) guru mengajak anak bersama – sama berbasis, berjalan maju pada garis lurus dan melakukan kegiatan motorik lainnya sambil menunjukkan kartu bergambar dan mengucapkannya dengan kosa kata bahasa Indonesia, (2) anak – anak mendengarkan dan mengucapkan pengenalan kosa kata bahasa Indonesia melalui kartu bergambar, (3) guru mengerahkan anak untuk dapat mengenal kartu bergambar dan mengucapkannya (menyebutkannya) kosa kata bahasa Indonesia dengan benar, dan (4) penilaian guru atas kegiatan anak menjadi umpan balik bagi pembelajaran yang dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan, yaitu: mendiskusikan permasalahan yang selama ini diamati di kelas dengan supervisor, menentukan rumusan masalah yang akan diteliti, menentukan upaya – upaya perbaikan yang mungkin dapat dilakukan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus pertama, menjumpai Kepala Sekolah untuk memberitahukan rencana guru untuk memperbaiki proses pembelajaran kegiatan, membuat lembar pengamatan, merencanakan pengelolaan kelas, dan membuat pengumpulan data hasil belajar.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pada siklus I guru dan teman sejawat memutuskan berdasarkan hasil yang dicapai menunjukkan kegiatan belum terlaksana dengan baik dan perlu perbaikan: (a) cara guru menjelaskan kegiatan jangan terburu-buru, (b) hasil karya anak dipamerkan, ada baiknya setiap anak menceritakan, (c) pengalaman belajarnya dengan singkat, dan (d) umpan balik atau penguatan lebih terfokus

agar anak merasa puas. Hasil dinilai dan dapat dilihat pada Gambar 2 grafik penilaian siklus 1 berikut:

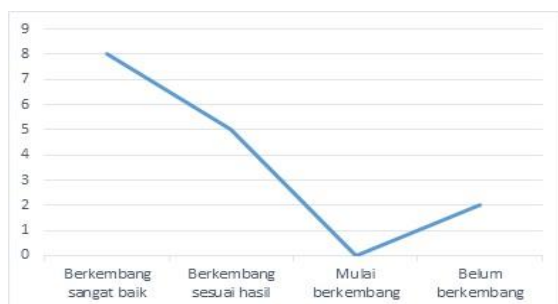


Gambar 2. Grafik Penilaian Siklus I

Dari hasil penilaian keseluruhan anak terlihat berkembang sangat baik ada 2 orang, 1 orang berkembang sesuai hasil, 7 orang mulai berkembang dan 5 orang terlihat belum berkembang. Dari data ini dapatlah diambil kesimpulan bahwa perbaikan pembelajaran belum berhasil baik dan perlu lagi pelaksanaan siklus 2.

Pelaksanaan pembelajaran perbaikan siklus II terlaksana sesuai rencana yaitu RKH pelaksanaan sesuai jadwal pelajaran biasa di kelas B. Waktu pelaksanaan pada kegiatan awal dan akhir relatif sesuai jadwal, kegiatan ini tersebut \pm 60 menit untuk kegiatan permainan kartu bergambar. Pengaturan waktu tidak terlalu ditentukan untuk kegiatan permainan kartu bergambar karena mengingat anak yang belum selesai karena agak lambat penalarannya walaupun selesai juga dengan benar.

Setelah melakukan Langkah-langkah perbaikan berdasarkan kelemahan pada siklus I diperoleh hasil penilaian. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada gambar 3 grafik hasil penilaian siklus II berikut:



Gambar 3. Grafik Penilaian Siklus II

Dari grafik di atas terlihat ada kenaikan dan peningkatan hasil dari kegiatan permainan kartu bergambar pada perbaikan siklus 2 yaitu: hasil karya anak yang berkembang sangat baik 8 orang, berkembang sesuai hasil 5 orang dan yang belum berkembang ada 2 orang, proses kegiatan yang baik terlaksana sesuai harapan perbaikan. Perbaikan dilakukan teman sejawat (penilai 1) dan kepala sekolah TK (penilai 2) menyatakan dan menilai sesuai pengamatannya bahwa proses dan hasil sudah baik.

Melihat hasil siklus kedua ini, guru dan teman sejawat mengambil keputusan bahwa tidak melanjutkan ke siklus ketiga, karena pada siklus kedua hasil anak yang menunjukkan perkembangan bahasa, keberanian dan kosa kata dalam bahasa Indonesia yang meningkat maju.

Dari grafik terlihat ada kenaikan dan peningkatan hasil dari kegiatan permainan kartu bergambar sebelum ada perbaikan siklus 2, sehingga dapat dinyatakan bahwa kegiatan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia anak atau bahasa anak TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat Tentunya permainan kartu bergambar ini dilaksanakan menurut aturan yang baik dan tidak terlepas dari bimbingan guru yang terarah serta bervariasi.

Sebelum perbaikan hanya 2 anak yang mampu dan setelah diadakan perbaikan siklus I maka ada 7 anak yang berkembang sangat baik, 6 anak yang berkembang sesuai hasil dan 2 anak yang mulai berkembang.

PENUTUP

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran telah terlaksana sebanyak dua siklus perolehan hasil dari kedua siklus ini maka dapatlah kita mengambil kesimpulan, adapun kesimpulannya adalah: 1) terjadi peningkatan kosa kata bahasa Inggris anak TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat setelah selesai perbaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu bergambar, 2) dengan melakukan permainan kartu bergambar sesuai dengan aturan dan arahan guru akan terjadi pengembangan bahasa anak TK Negeri 1 Air Merah Kampung Rakyat. Untuk saran dari kegiatan perbaikan

pembelajaran ini adalah: 1) kegiatan permainan kartu bergambar sebaiknya dilakukan dengan perencanaan yang lebih baik dan sesuai dengan tingkat kemampuan serta perkembangan usia anak, 2) hasil yang melalui proses kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan tingkat kemampuan serta perkembangan usia anak, 3) bentuk pelaksanaan untuk kegiatan belajar sambil bermain dipadukan dengan bernyanyi dan bercerita agar timbul imajinasi anak.

REFERENCES

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreatifitas guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016, 4(1), 16–17.
- Asrori, M. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Wacana Prima.
- Edison, M. A., Rosita, D., & Kusriani, N. (2019). Aplikasi Luvlingua dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMK Kridawisata Bandarlampung. *Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, vol 2(1), 13. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PRANA_LA/article/view/19023
- Hadi, W., Wuriyani, E. P., Yuhdi, A., & Agustina, R. (2022). *Desain Pembelajaran Diferensiasi Bermuatan Problem Based Learning (Pbl) Mendukung Critical Thinking Skill Siswa Pada Era Kenormalan Baru Pascapandemi Covid-19*. 11(1), 56–68.
- Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri, dan E. P. W. (2021). UPAYA PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU BAHASA INDONESIA DI MASA DEPAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*, 6.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom*, VII, 91–96.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan. *Nusantara of Research*, 1(1), 12–18.
- Moeliono, A. (2011). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. 3, 486.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313. <https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>
- Pido, N. T., & Suadi, N. (2021). Penggunaan Media Kartu Gambar dalam Kegiatan Bercakap-cakap bahasa Inggris Anak Usia Dini di TK Mawar Bolaang Mongondow Selatan. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 02(2), 55–62.
- Putu Jessica Dewi Anggraeni, I Nyoman Sedeng, A. A. P. P. (2019). Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bali Kiddy. *Litera Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 46–57.
- Sadiana, M. (2016). *Metode, Penerapan Bermain, B C M Mengembangkan, Untuk Sosial, Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 15(2), 9–16.
- Silfana, E. (2018). *Meningkatkan kosa kata anak usia 4-5 tahun melalui bermain tebak kata*.
- Yaniawati, P. (2020). Penelitian Studi Kepustakaan. *Penelitian Kepustakaan (Liberary Research)*, April, 15.

PENGUKURAN PENGARUH DIALEK MELAYU TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA PADA SISWA KELAS III DENGAN KARTU DIALOG SDN 056587 PANTAI SAMPAH

Muhammad Ishaq^{1*}, Elly Prihasti², dan Mara Untung³

¹ SDN 056587 Pantai Sampah

^{2,3} Universitas Negeri Medan

* E-mail: mochisskren@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini untuk mengukur atau menilai peningkatan penuturan fonem berdasarkan pemerolehan bahasa siswa. Penilaian menggunakan media kartu dialog untuk menilai fonem [a], [i], dan [r]. metode yang digunakan kuantitatif deskriptif. Subjek siswa kelas III siswa SD Negeri 056587 Pantai Sampah pada tema 6 energi dan perubahannya. Jumlah subjek 20 siswa. Instrumen yang digunakan dengan observasi pencatatan langsung. Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa pemerolehan dan perkembangan bahasa siswa SD Negeri 056587 Pantai Sampah dipengaruhi oleh bahasa ibu yaitu bahasa melayu sehingga mempengaruhi penuturan [a], [i], dan [r]. Dari pencatatan dan analisis siswa sangat sulit menguatkan fonem [r] pada dialog dan tetap bunyi r lemah dalam setiap penuturan. Namun terlihat beberapa siswa meningkatkan pada dialog fonem [a], [e], dan [r] dengan persentase berurutan 75%, 85%, dan 45%. Membuktikan dalam penilaian menggunakan kartu dialog terhadap fonem [r] – r sulit ditingkatkan dalam proses percakapan pada siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah.

Kata kunci: Pengukuran, pengaruh bahasa melayu, kartu dialog, Sekolah dasar.

Abstract

This study is to measure or assess the increase in phoneme speech based on students' language acquisition. Assessment uses dialogue card media to assess phonemes [a], [i], and [r]. the method used is descriptive quantitative. The subject of the third-grade students of SD Negeri 056587 Garbage Beach on theme 6 energy and its changes. The number of subjects is 20 students. The instrument used is direct recording observation. Based on the research, it was concluded that the acquisition and development of the language of the students of SD Negeri 056587 Pantai Sampah are influenced by the mother tongue, namely Malay so that it affects the speech of [a], [i], and [r]. From the recording and analysis of students, it is very difficult to strengthen the phoneme [r] in the dialogue, and still the sound of r is weak in every utterance. However, it was seen that some students improved on the dialogue of phonemes [a], [e], and [r] with a percentage of 75%, 85%, and 45% respectively. It is proven that in the assessment using dialogue cards the phoneme [r] – r is difficult to improve in the conversion process in third-grade students at SD Negeri 056587 Pantai Sampah.

Keywords: Measurement, Malay language influence, dialogue card, Elementary school.

PENDAHULUAN

Komunikasi membutuhkan alat utama yaitu bahasa dalam seluruh aktifitas kehidupan sehari-hari (Noermanzah, 2019). Masyarakat Indonesia masih banyak membaurkan ucapan dan tindak tutur kedalam bahasa persatuan bahasa Indonesia (Naelofaria, 2017). Sehingga masih ditemukan dalam berbahasa indonesia intonasi dan bahasanya merupakan tuturan

lafal kesukuan misalnya intonasi lafal batak, jawa, melayu, sunda, bugis dan suku lainnya (Mahmud, 2018). Hal demikian terjadi karena bahasa Indonesia merupakan bahasa pemerolehan kedua setelah bahasa pertama yakni bahasa daerah (Yuliana, 2020). Bahasa Indonesia hanya digunakan secara formal dan bahasa daerah sebagai bahasa komunikasi sehari-hari atau informal (Farida & Mujianto, 2021).

Pendidikan berbahasa Indonesia pada pendidikan dasar, lebih lazim disebut dengan "huruf" namun dasarnya yaitu "fonem" (Sahril, 2018). Keduanya memiliki makna yang berbeda sehingga dalam belajar perlu penyesuaian agar belajar lebih efektif. Maka dari itu, agar pengukuran suatu lafal tutur dapat dicapai maka intonasi dan pelafalan bahasa pada setiap berbahasa dengan fonem baku perlu penyesuaian. Penyesuaian pada fonem bahasa Indonesia yang baku ditingkatkan dan bahasa daerah untuk dikurangi (Sahril, 2018).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* (2022) diartikan fonologi merupakan salah satu cabang ilmu linguistik tentang penyelidikan terhadap lafal bahasa dan kegunaannya. Kridalaksana et al (2009) menuturkan didalam kamus linguistik, fonologi merupakan cabang linguistik untuk mengidentifikasi kesesuaian fungsi berdasarkan bunyi pelafalannya. Maka fonologi diketahui sebagai sebuah rangkaian bunyi dalam bahasa Indonesia atau dengan kata lain fonologi merupakan ilmu tentang lafal bahasa. Mukalel menuturkan bahwa anak memperoleh bahasa pertamanya sebelum mereka duduk di bangku sekolah (Chairunnisa, 2018). Bahasa pertama anak diperoleh dengan tidak direncanakan serta diperoleh secara spontan (Mislikhah, 2019).

Pemeroleh bahasa pertama anak secara alami. Anak memperkokoh bahasa pertama mereka dengan anggapan kebutuhan primer untuk dapat menjalin komunikasi efektif antara anak dan orang tua (Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri, 2021). Adapun urutan pemerolehan bahasa anak yang pertama pada tahap awal melalui komunikasi dan interaksi keluarga, dengan orang tua, teman sebaya. Kedua pemerolehan bahasa anak di sekolah dikarenakan interaksi pada teman sepermainan dalam satu daerah, dan ketiga diperoleh secara alami dalam tindak tutur bahasa di masyarakat. Sehingga di rumusan masalah terkait kajian ini (1) apakah dialek melayu memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah. (2) apakah dengan kartu dialog dapat menilai peningkatan

tutur siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif (Sari, 2020). Melalui metode kuantitatif ini akan dideskripsikan faktor-faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan fonologi pada siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah. Subjek adalah siswa kelas III pada penelitian ini berjumlah 22 orang siswa. Penelitian ini melakukan perbaikan tutur pada siswa dengan Media yang digunakan adalah kartu dialog (Hersusanti, 2014). Adapun sumber data diperoleh melalui observasi dan pencatatan langsung (Iryana, 2018). Hasil observasi dan pencatatan langsung akan diperoleh data. Data tersebut kemudian ditranskripsikan, dan dianalisis (Hardiyanti, 2019). Data digunakan untuk mendeskripsikan pencapaian peningkatan tutur siswa kelas III pada dialog percakapan tema 6 energi dan perubahannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengukuran kemampuan siswa dengan menggunakan kartu dialog pada siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah kecamatan Bahorok Kabupaten Langkat diuraikan dan dibahas sebagai berikut.

HASIL

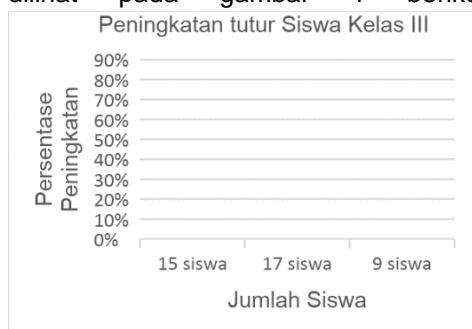
Hasil penilaian terhadap kemampuan perkembangan peningkatan fonologi atau tutur pada siswa kelas III SD diperoleh dengan langkah berikut: guru membagi siswa berpasangan dua-dua secara acak. Guru memberikan kartu dialog secara acak. Guru mempersilahkan siswa secara berpasangan tampil kedepan dan melakukan kartu dialog. Siswa yang lain memperhatikan kelompok siswa yang sedang tampil dan mengamati. Guru mencatat hasil tutur siswa secara teliti. Kelompok lain di berikan penguatan dalam penuturan dialog. Setelah seluruh siswa tampil berpasangan dan data hasil pencatatan nilai

kemampuan tutur siswa ditranskripsikan dalam tabel dan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai Kemampuan Tutur Siswa

Catatan Penilaian tutur	Penuturan Siswa Meningkat	
	Jumlah	Persentase
penuturan a - e	15 siswa	75%
penuturan i - e	17 siswa	85%
penuturan r [r]	9 siswa	45%

Nilai kemampuan tutur siswa dilihat pada tabel 1, menunjukkan bahwa siswa kelas III mampu mengucapkan dengan tepat [a] pada dialog berjumlah 15 siswa atau 75% dari seluruh siswa. Siswa yang meningkat penuturan kata [i] dengan tepat 17 siswa atau 85%. Sedangkan penuturan [r] pada dialog masih rendah yaitu 9 siswa atau dengan persentase 45% dari keseluruhan siswa. Hasil penilaian yang dilakukan dalam peningkatan penuturan siswa menggunakan media kartu dialog secara berpasangan untuk pengucapan [r] pada percakapan secara berpasangan masih belum meningkat. Hasil persentase peningkatan penuturan siswa kelas III dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Persentase Peningkatan Tutur Siswa Kelas III

Berdasarkan penilaian peningkatan tutur siswa dalam dialog berpasangan terlihat jelas bahasa daerah merupakan bahasa pertama yang mempengaruhi bahasa Indonesia. Untuk pengucapan [a] – e, dan [i] – e terlihat dapat meningkat dalam berdialog dengan berpasangan menggunakan kartu dialog. Namun, penuturan r – [r] sangat sulit karena menjadi karakter tutur siswa. Sehingga untuk menguatkan pengucapan atau penuturan [r] sangat sulit bagi siswa.

PEMBAHASAN

Siswa dalam keseharian, mampu berinteraksi dengan berbahasa kepada orang tua. Tidak hanya itu anak juga telah berkomunikasi dengan teman atau masyarakat secara luas. Dari keluarga siswa telah bertutur dan berkomunikasi kepada keluarga dari pihak ayah dan juga keluarga dari pihak ibu. Keluasan komunikasi kepada tetangga, dan masyarakat (Nurbaya & Mujinem, 1997). Selain itu, bahasa seorang siswa akan bervariasi terus bertambah dengan kunjungan kerabat atau mengikuti orangtua ketempat kerja atau berkunjung disuatu wilayah tertentu (Chairunnisa, 2018).

Bahasa siswa yang dipeoleh ditinjau dari lafal vokal berdasarkan observasi diperoleh data yang pertama, bunyi vokal atau lafal [a]. lafal [a] adalah lafal yang dikuasai anak pertama secara utuh. Bunyi lafal [a] terdengar dengan intonasi yang jelas. Namun pada lafal siswa pada siswa SDN 056587 Pantai Sampah belum jelas dan terdapat intonasi pelafalan ke vokal e sehingga dalam pelafalannya sedikit terbaaur dengan e. hal tersebut terangkum dalam data sebagai berikut: lafal bunyi [a] di awal sebagai contoh lafal [a] pada kata [ayah] 'aeyah' di tengah kata [a] pada kata [harap] dilafalkan 'harep' pada akhir lafal [a] menjadi [a] [apa] 'ape' dan [suka] 'suke' [mana] 'mane'. Demikian pula pada lafal bunyi [i] seharusnya dilafalkan dengan bunyi [i] yang jelas, baik yang terletak pada awal, tengah, maupun akhir kata. Namun, hasil obserfasi fonem vokal atau lafal *i* (/i/) berubah fonem sebagai contoh kata piring menjadi [pireng], kata lainnya terbitir-bitir menjadi [terbiret-biret]. Lafal atau bunyi lafal yang ketiga pada huruf konsonan *r* di awal dan akhir kata yang diucapkan. Dalam observasi menunjukkan bahwa bahasa Melayu lebih meluluhkan bunyi atau lafal huruf *r* di akhir setiap suku ada pengecualian pada kata bahasan di atas. Seharusnya lafal /r/ tidak harus dileburkan atau digugurkan oleh pelafal atau penutur. Namun pada komunikasi dalam bahasa melayu lafal atau fonem [r] terdengar samar dan terkesan gugur dalam penuturannya. Adapun contoh lafal [r] pada kata permainan menjadi [p3(r)mainan], kata kertas dilafalkan menjadi [ke(r)tas].

Dialog merupakan kartu yang di dalamnya disusun percakapan dengan tujuan tertentu. Sebagaimana penelitian Hersusanti (2014) bahwa dengan kartu dialog dapat meningkatkan hasil belajar. Senada penelitian di atas oleh Sakila (2019) bahwa media dialog meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal serupa dilakukan oleh Nadih (2019) bahwa dengan kartu dialog meningkatkan keterampilan membaca siswa. Maka dari hasil uji empiris yang dilakukan para peneliti terkait kartu dialog efektif meningkatkan belajar siswa.

Hasil observasi diperoleh data bahwa hal yang mempengaruhi terhadap fonem yang diucapkan anak sangat dipengaruhi oleh pengaruh bahasa ibu anak yaitu bahasa melayu. maka dari itu dilakukan penilaian atau pengukuran terhadap peningkatan tutur siswa terhadap pengucapan atau penuturan fonem [e], [i], dan [r] dalam dialog berpasangan dengan media kartu dialog.

Beberapa langkah-langkah perencanaan penilaian yang dilakukan, diantaranya: menentukan dialog sesuai tema yaitu tema 6 energi dan perubahannya; membuat dialog berpasangan pada kartu dialog dengan mencantumkan fonem [a], [i], dan [r], dengan asumsi komposisi yang sama; membuat tabel pencatatan terhadap tutur siswa.

Kartu dialog dibuat sebanyak tiga kartu berpasangan. Tiap kartu berisi dialog bertemakan energi. Tiap dialog memuat fonem [a], [i], dan [r]. Tahap pelaksanaan, guru memberikan contoh dan penguatan fonem pada dialog. Guru memberi penekanan fonem [a], [i], dan [r]. tahap tindakan guru dilakukan sebagai berikut; (1) siswa dibagi berpasangan secara acak atau undian, (2) nomor terbesar maju terlebih dahulu, (3) siswa memilih kartu dialog boleh secara acak atau berurutan, (4) siswa yang lain menyimak, (5) guru mencatat kebutuhan kelompok yang tampil.

Kelompok secara berpasangan melakukan dialog. Setiap penuturan yang diucapkan siswa dicatat oleh guru. Hasil menunjukkan dalam dialog siswa terdapat tutur bahasa daerah yang sangat kuat. Hal tersebut menyebabkan penuturan [a] – e, [i] – e, dan [r]

– r. Dari pencatatan dan analisis siswa sangat sulit menguatkan fonem [r] pada dialog dan tetap bunyi r lemah dalam setiap penuturan. Namun terlihat beberapa siswa meningkatkan fonem [a], [e], dan [r] dengan persentase berurutan 75%, 85%, dan 45%. Membuktikan dalam penilaian fonem [r] – r sulit ditingkatkan dalam proses percakapan menggunakan kartu dialog pada siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah.

Lenneberg menuturkan perkembangan bahasa seorang anak berkembang sejalan dengan biologis alami anak tersebut. Anak tidak akan mampu dipaksa untuk menuturkan suatu fonem atau lafal jika secara biologis mereka belum terpenuhi. (Adriana, 2008). Pengaruh utama pada fonologi seorang anak akibat fonologi ibu dan penuturan bahasa masyarakat sekitar anak. Hasil kajian berdasarkan observasi dan data yang dikumpulkan bahwa sifat atau fonem anak diperoleh dari hasil duplikasi bahasa tutur (imitative speech) (Nurbaya & Mujin, 1997).

PENUTUP

Fonologi atau fonem merupakan bagian dari ilmu linguistik yang mengidentifikasi dan menyelidiki intonasi lafal bunyi dari bahasa seseorang. dari proses pemerolehan setiap individu memiliki fonem yang berbeda dan bervariasi. Fonem memiliki ciri dan fungsi terhadap perbedaan makna pada setiap tutur. Fenom yang dituturkan namun tidak memiliki perbedaan arti dikenal dengan alofon seperti pada kata makan. Kajian bunyi memiliki lafal atau intonasi yang umum dan bersifat fungsional. Fungsional pada fonem memiliki arti variasi setiap fonem dalam berbahasa Indonesia suatu bunyi agresif. Fonologi berpengaruh kepada pembentukan huruf vokal, konsonan, diftong, dan kluster. Maka dari itu, fonemisasi itu memiliki tujuan diantaranya: (1) sebagai penentuan kerangka fonem dalam bahasa, dan (2) sebagai pembuat ortografi lebih praktis dalam ejaan bahasa yang digunakan.

Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa pemerolehan dan perkembangan

bahasa siswa SD Negeri 056587 Pantai Sampah dipengaruhi oleh bahasa ibu yaitu bahasa melayu sehingga mempengaruhi penuturan [a], [i], dan [r]. Dari pencatatan dan analisis siswa sangat sulit menguatkan fonem [r] pada dialog dan tetap bunyi r lemah dalam setiap penuturan. Namun terlihat beberapa siswa meningkatkan fonem [a], [e], dan [r] dengan persentase berurutan 75%, 85%, dan 45%. Membuktikan dalam penilaian fonem [r] – r sulit ditingkatkan dalam proses percakapan menggunakan kartu dialog pada siswa kelas III SD Negeri 056587 Pantai Sampah.

REFERENCES

- Adriana, I. (2008). Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Sekolah Tinggi Islam, Agama Pamekasan, Stain.*, 3(1), 107–228.
- Chairunnisa, C. (2018). Pemerolehan Bahasa Pada Bayi Dan Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 125–137. <https://doi.org/10.17509/Cd.V9i2.13964>
- Farida, N., & Mujianto, G. (2021). Fenomena Bahasa Resmi Dalam Domain Pendidikan. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(1), 14–24. <https://doi.org/10.25134/Fon.V17i1.4191>
- Hardiyanti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17–29.
- Hersusanti, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Dialog Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd. *Jurnal Khatulistiwa*, 3(8), 5–24.
- Iryana. (2018). Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif. *Osf*, 4(1), 56–79.
- Jon Rizki Dolok Saribu, Septi Ayu Hazanah, Supitri, Dan E. P. W. (2021). Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Bahasa Indonesia Di Masa Depan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture. *Prosiding Seminar Nasional Pbsi-Iv*, 6.
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Kridalaksana, H., Utama, P., & Suratminto, L. (2009). Harimurti Kridalaksana., *Wacana, Journal Of The Humanities Of Indonesia*, 11(2), 339–342.
- Mahmud, T. (2018). Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Secara Bersamaan Pada Siswa Di Sekolah Smpn 1 Geulumpang Baro Kabupaten Pidie. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 302, 82–87. <https://repository.bbg.ac.id/handle/707%0arepository.bbg.ac.id/handle/707>
- Mislikhah, S. (2019). Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dewi Masyithoh I Kraton Kencong Jember. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(4), 1. <https://doi.org/10.32682/Sastronesia.V6i4.961>
- Nadiah, M. (2019). *Mengembangkan Kemampuan Berbicara Siswa Menggunakan Media Kartu Gambar*. 1–6.
- Naelofaria, S. (2017). Pendekatan Alamiah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Dasar. *Basastra*, 6(2), 124–134.
- Noermanzah. (2019). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 306–319.
- Nurbaya, S., & Mujinem. (1997). Pemerolehan Bahasa Anak Dan Peranan Orang Tua. In *Cakrawala Pendidikan No.3* (P. 54).
- Sahril. (2018). Proses Perubahan Fonem Dalam Teks Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Kajian Morfonemik. *Makassar: Universitas Negeri Makassar*, 53(9), 1689–1699.
- Sakila. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Mendengarkan Dialog Interaktif Siswa Kelas Ix. *Kibas Cenderawasih*, 16(2), 119–135.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan Ipa. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang Ipa Dan Pendidikan Ipa*, 6(1), 41–53.
- Yuliana, R. (2020). Pemerolehan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Pada Siswa Thailand Di Ma Nurul Islam Jember. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 111–122. <https://doi.org/10.32528/Bb.V5i1.2989>

INVESTIGASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA NEGERI 8 MUARO JAMBI

Gita Inriani Marpaung^{1*}, Liza Agustina², Dwi Agus Kurniawan³, dan Maison⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi

² SMA Negeri 8 Muaro Jambi

* E-mail: gitainriani7@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pendidikan karakter pada pembelajaran fisika yang ditinjau dari guru kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru fisika XI MIPA SMA N 8 Muaro Jambi. Data kualitatif tersebut dianalisis melalui reduksi, kemudian disajikan, setelah itu penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa guru fisika di SMA Negeri 8 selalu menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika dan kesiapan guru sangat baik dalam menerapkan Pendidikan karakter sedangkan kendala yang signifikan yang dialami dalam menerapkan pendidikan karakter yaitu terbatasnya waktu serta sarana dan prasarana untuk kegiatan eksperimen atau praktikum sehingga nilai karakter sedikit sulit untuk dikembangkan oleh peserta didik.

Kata kunci: Pendidikan karakter, Pembelajaran fisika, SMA Negeri 8 Muaro Jambi

Abstract

The purpose of this study was to investigate character education in physics learning from a class XI MIPA teacher at SMA Negeri 8 Muaro Jambi. This research uses a qualitative descriptive research type. Data collection techniques using interviews. The implementation of this research was carried out at SMA Negeri 8 Muaro Jambi. The subject in this study was a physics teacher XI MIPA SMA N 8 Muaro Jambi. The qualitative data were analyzed through reduction, then presented, after which conclusions were drawn. The results of the study indicate that physics teachers at SMA Negeri 8 always apply character education in physics learning and the readiness of teachers is very good in implementing character education while significant obstacles experienced in implementing character education are limited time and facilities and infrastructure for experimental or practicum activities so that character values are a little difficult for students to develop.

Keywords: Character education, Physics learning, SMA Negeri 8 Muaro Jambi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu cara yang dapat dilaksanakan seseorang dengan sadar untuk mempersiapkan peran peserta didik di masa depan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, atau pelatihan (Aspi, 2022). Suatu upaya yang bertujuan untuk mencetak dan meningkatkan potensi manusia yang unggul dan berkarakter disebut juga dengan pendidikan. Hal ini berkenaan tepat dengan kurikulum 2013 yang telah diperbaharui untuk dapat mempersiapkan manusia Indonesia agar

hidup sebagai insan dan bangsa yang loyal, produktif, kreatif, inovatif dan dapat memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat agar dapat berkontribusi bagi negara, bangsa dan dunia. (Permendikbud No. 67 Tahun 2013).

Pendidikan Karakter merupakan suatu teknik pendidikan yang berisi komponen-komponen informasi, wawasan, keinsafan atau minat, serta kegiatan-kegiatan untuk mewujudkan nilai yang diharapkan dapat memupuk nilai-nilai karakter peserta didik (Aidah, 2020). Tujuan mendasar dari pendidikan karakter adalah menciptakan serta

membentuk bakat, memperkuat dan mengembangkan lebih lanjut kemampuan dan menyaring kemampuan (Munir et al., 2018). Pendidikan karakter sangat penting bagi peserta didik untuk menuju kedewasaan dan sehingga dapat menjadikan peserta didik yang berkualitas dari akademik dan non-akademik.

Saat ini di Indonesia peserta didik sedang mengalami krisis karakter atau moral. Banyaknya penyimpangan dari norma-norma atau dengan kata lain standar yang berlaku di masyarakat misalnya sikap atau cara berperilaku yang tidak lazim sering ditunjukkan oleh peserta didik, contohnya kekerasan pada pelajar, perkelahian, seks bebas, penggunaan obat-obatan terlarang dan lain-lain. Jumlah kasus hukum yang dilaporkan ke KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) antara tahun 2011 hingga 2020 mencapai 13.071 kasus, jauh lebih tinggi dibandingkan kasus anak dengan masalah kesehatan dan narkoba yang dilaporkan sebanyak 3.149 kasus). Fakta ini didukung oleh data KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) dan kejahatan dunia maya dan pornografi (4.448 kasus). Krisis karakter yang sering ditemui di sekolah saat pembelajaran berlangsung yaitu budaya contek-mencontek meningkat terutama pada mata pelajaran yang dipandang membosankan dan kurang disukai peserta didik. Salah satu pelajaran yang sering dipandang abstrak dan sulit oleh peserta didik yaitu pembelajaran fisika.

Fisika merupakan bidang ilmu yang mendasar bagi pemahaman siswa tentang fenomena alam yang terjadi di sekitarnya (Sambada, 2012). Fisika merupakan satu dari cabang-cabang ilmu pengetahuan yang termasuk sebagai mata pelajaran di kelas yang sukar dipahami oleh banyak peserta didik, karena pada ilmu fisika terdapat materi dengan konsep-konsep abstrak, akibatnya guru dalam menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas ditujukan mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih semangat dan tertarik dalam pelajaran fisika (Kurnia et al., 2022). Proses pembelajaran fisika yang dilaksanakan dengan baik dan benar akan mencetak peserta didik yang berkualitas dan berkarakter. Namun beberapa guru fisika merasa bahwa menanamkan karakter pada peserta didik bukanlah tugas dari guru fisika dan menganggap bahwa tugasnya hanya

mengajarkan materi-materi fisika saja bukan Pendidikan karakter. Pernyataan seperti itu jeas tidak benar, karena semua guru wajib terlibat dalam mengajarkan dan menanamkan nilai karakter bagi peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran fisika sekalipun wajib melibatkan nilai karakter bagi peserta didik.

SMA Negeri 8 Muaro Jambi merupakan salah satu sekolah yang telah melakukan pendidikan karakter sejak kurikulum KTSP tahun 2006, namun belum ada penelitian yang memaparkan bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter di SMA Negeri 8 Muaro Jambi dalam pembelajaran yang mencakup aspek kesiapan guru saat melaksanakan Pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika serta kendala apa yang dialami dalam menerapkan Pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan karakter sangat dibutuhkan bagi peserta didik dengan tujuan mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi dan berkarakter. Pendidikan karakter harus diwajibkan di semua bidang studi termasuk pembelajaran fisika. Sehingga, perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menginvestigasi Pendidikan karakter dalam pembelajaran Fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi.

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini. Peneliti berkeyakinan bahwa masalah yang diteliti termasuk cukup kompleks dan dinamis, akibatnya informasi yang diperoleh dari informan dikumpulkan melalui metode alamiah, yaitu wawancara langsung dengan informan guna memperoleh tanggapan dan jawaban yang diinginkan. Metode penelitian kualitatif disebut sebagai metode postpositivistik karena didasarkan pada ideologi postpositivis, dan metode baru karena popularitasnya belakangan ini (Sugiyono, 2017). Pengumpulan data purposive dan snowbaal, pengumpulan data triangulasi digabungkan, analisis data induktif/kualitatif, dan makna daripada penekanan generalisasi digunakan dalam temuan studi kualitatif.

Untuk memperoleh hasil yang telah direncanakan mengenai pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika, teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Wawancara semistruktural (semistructured interview) adalah jenis wawancara yang digunakan pada penelitian ini. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa wawancara semacam ini termasuk dalam kategori wawancara mendalam atau bisa disebut *in-depth*, yang dapat dilakukan dengan cara yang lebih fleksibel daripada wawancara terstruktur. Dengan menanyakan pendapat serta ide-ide dari pihak yang dipanggil wawancara, wawancara semi struktural ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah secara lebih langsung. Saat melangsungkan wawancara, peneliti harus memperhatikan serta mendengarkan dengan seksama serta mencatat apa saja yang dikemukakan oleh narasumber. Pelaksanaan wawancara ini dilangsungkan dengan guru fisika XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi dengan wawancara terhadap guru fisika kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Pelaksanaan wawancara ini merupakan observasi awal penelitian untuk mendapatkan data awal sehingga dapat melanjutkan ke tahapan analisis selanjutnya. Dengan tujuan penelitian yaitu untuk menginvestigasi kesiapan guru dalam melaksanakan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika serta kendala apa yang dialami dalam menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Menemukan masalah yang muncul selama proses pembelajaran fisika adalah tahap pertama dalam proses penelitian. Wawancara dengan guru fisika kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi memberikan informasi mengenai permasalahan tersebut. Berikut hasil wawancara mengenai Pendidikan karakter pada pembelajaran fisika dengan guru

fisika SMA Negeri 8 Muaro Jambi yang telah disajikan di dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Wawancara dengan Guru Fisika SMA Negeri 8 Muaro Jambi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang ibu ketahui mengenai Pendidikan karakter ?	Pendidikan Karakter itu mengenai pendidikan yang harus diajarkan kepada peserta didik sedari dini untuk membentuk karkternya sehingga dapat menjadi pelajar yang cerdas dan berkarakter sehingga dapat berguna bagi bangsa dan negara.
2	Apakah ibu melaksanakan Pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika ?	Ya, tentunya harus dilaksanakan. Karena dalam fisika juga terdapat aspek sikap yang memuat nilai karakter yang harus dicapai peserta didik
3	Bagaimana penerapan Pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi ini bu ?	Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Fisika itu sudah terlihat jelas bahwa dalam rencana sudah diharapkan bahwa peserta didik dapat Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dalam pembelajaran fisika. Tentunya sebagai seorang guru saya terus mengingatkan dan mengajarkan pada siswa saat pembelajaran fisika berlangsung.

4	Bagaimana karakter siswa kelas XI saat belajar fisika bu?	Menurut saya sudah cukup baik palingan ada 1 atau 2 siswa yang mungkin belum dapat menumbuhkan karakternya nah ini mungkin lingkungannya yang tidak mendukung Pendidikan karakternya ya tetapi di sekolah selalu diajarkan Pendidikan karakter. Dapat dilihat Ketika sebelum pelajaran dimulai siswa selalu berdoa dan kemudian menyanyikan lagu kebangsaan, saat ujian/ulangan siswa dibiasakan untuk tidak mencontek sehingga sikap jujur dan mandiri mulai bertumbuh. Saat belajar dibiasakan untuk masuk tepat waktu dan siswa menaatinya.
5	kendala apa saja yang ibu alami dalam menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika	Waktu yang terbatas dan sarana dalam pembelajaran fisika. Karena terbatasnya waktu dan sarana untuk kegiatan eksperimen atau praktikum sehingga nilai karakter sulit dikembangkan oleh siswa.

PEMBAHASAN

Pendidikan karakter di SMA Negeri 8 Muaro Jambi sudah diterapkan. Guru fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi sejak kurikulum KTSP 2006 hingga sekarang. Guru fisika SMA Negeri 8 Muaro Jambi konsisten menerapkan pendidikan karakter saat pembelajaran fisika. Hal ini dapat dilihat dengan guru selalu menerapkan aspek fisika dimana aspek fisika tidak hanya aspek pengetahuan, aspek proses tetapi di fisika juga terdapat aspek sikap yang memuat nilai karakter atau Pendidikan karakter. Aspek sikap atau nilai karakter dalam pembelajaran fisika tersebut adalah 1) Kejujuran saat mengikiti praktikum (dalam pengumpulan data); 2) Menghargai teman sekelompok yang berbeda suku, etnik dan latar belakang ekonomi 3) Menghormati teman dan guru pada saat proses belajar; 4) Adil pada saat kerjasama dan pembagian tugas; 5) Reli dan ikhlas menolong teman yang tidak mampu; rela membantu; 6) Disiplin saat melaksanakan

tugas yang diberikan guru; 7) Sabar dan tabah menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan oleh guru.

Adapun prinsip-prinsip dasar pendidikan karakter di sekolah, yaitu: (1) memperkenalkan nilai-nilai dasar etika selaku dasar karakter; (2) mengenali karakter dengan menyeluruh agar meliputi pemikiran, perasaan, dan perilaku; (3) memanfaatkan pendekatan tajam, proaktif, dan efektif untuk membentuk karakter; (4) melahirkan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian dan afeksi; (5) membuka peluang pada peserta didik guna menumbuhkan karakternya serta membantunya agar mencapai kesuksesan; (6) memiliki jangkauan atas kurikulum yang bermanfaat serta yang menilai seluruh peserta didik; (7) mengupayakan berkembangnya minat peserta didik; (8) menjalankan semua staf sekolah sebagai komunitas moral yang berbagi tanggung jawab untuk pendidikan karakter dan setia pada nilai-nilai dasar yang sama; (9) Diadakan klasifikasi kepemimpinan moral dan sokongan dalam menciptakan pendidikan karakter; (10) menjalankan keluarga serta anggota masyarakat selaku mitra dalam upaya menciptakan karakter; serta (11) menguji karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai guru-guru pendidikan karakter dan aktualisasi yang menuju kebaikan dalam kehidupan peserta didik (Gunawan, 2012:35).

Guru fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi memiliki pemahaman yang baik dengan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Sehingga, secara keseluruhan kesiapan guru fisika SMA Negeri 8 Muaro Jambi memiliki kategori baik. Guru yang bingung saat membuat RPP, mempraktikkan pembelajaran, dan mempersiapkan penilaian hasil belajar siswa, dianggap tidak memahami pendidikan karakter dalam kurikulum karena guru tersebut tidak tahu harus berbuat apa. Pemahaman guru didapat dari pengalaman mengajar serta diklat-diklat atau sosialisasi pendidikan karakter dan kurikulum yang pernah diikuti oleh guru tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti melalui wawancara dengan guru fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi, guru telah menumbuhkan 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter kepada peserta didik. Guru menumbuhkan sikap dan perilaku karakter saat

proses pembelajaran fisika berlangsung. Sikap-sikap tersebut yakni religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu meningkat, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghormati prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, senang membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Guru menumbuhkan sikap dan perilaku tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung.

Saat melaksanakan pendidikan karakter dalam pembelajaran fisika terdapat beberapa kendala dalam mengimplementasikannya. Adapun kendala yang sering dijumpai yaitu waktu yang dimiliki guru untuk mengajar terbatas serta sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah masih terbatas. Jumlah jam pelajaran fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi khususnya kelas XI alokasi waktu dalam pembelajaran fisika dalam setiap pertemuan yaitu 45 menit. Durasi tersebut menunjukkan bahwa waktu yang dimiliki untuk mengajar dalam pembelajaran fisika sangat terbatas. Sehingga guru menganggap hal tersebut merupakan kendala yang dihadapi saat melaksanakan pendidikan karakter. Banyak nilai-nilai yang perlu diperhatikan guru saat melangsungkan proses pembelajaran, mulai dari sikap religius peserta didik hingga bagaimana sikap peserta didik terdapat teman sekelasnya. Guru merasa hal ini kurang maksimal dalam memaksimalkan pendidikan karakter dan potensi belajar siswa dalam pembelajaran fisika. Diperkirakan bahwa belajar fisika akan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan afektif serta pengetahuan teoretis, misalnya melalui latihan eksperimen atau praktikum. Hanya materi secara teoretis yang dapat diajarkan dalam 90 menit di kelas setiap minggu karena ada begitu banyak materi dan keterampilan lain yang perlu dipelajari peserta didik sehingga eksperimen tidak dapat dilakukan selama jam kelas reguler. Pembelajaran yang efektif dan efisien sedang berlangsung.

Kendala lainnya antara lain banyaknya kelompok belajar, sarana dan prasarana laboratorium sekolah yang tidak lengkap, kurangnya minat membaca siswa di

perpustakaan, dan kurangnya waktu guru untuk proses pengajaran fisika. Sarana dan prasarana laboratorium SMA Negeri 8 Muaro Jambi belum lengkap. Alat peraga dan alat praktikum merupakan contoh media pembelajaran, namun belum mencukupi dan belum dapat dimanfaatkan secara efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Guru jarang melaksanakan pembelajaran eksperimen dikarenakan sarana dan prasarana dalam laboratorium yang masih terbatas. Selain sarana dan prasarana di sekolah yang terbatas pada laboratorium terdapat beberapa alat praktikum yang rusak karena jarang digunakan dan bukan karena sering digunakan sehingga tujuan pembelajaran fisika pada laboratorium belum dapat terlaksana dengan baik. Jam pelajaran fisika yang masih kurang memadai sehingga jarang kegiatan praktikum menjadi salah satu penyebabnya. Namun penyebab utamanya adalah guru fisika SMA Negeri 8 Muaro Jambi yang jarang menggunakan teknik pembelajaran eksperimen. Oleh karena itu guru mengatasinya dengan mengajak siswa memperhatikan dan belajar dari video-video eksperimen yang telah disediakan oleh guru.

Dalam membuat model pembelajaran fisika, guru juga dibatasi oleh persoalan sumber (referensi). Menurut temuan peneliti, beberapa guru fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi merasa sulit untuk beralih dari metode pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke metode pengajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini disebabkan guru terkadang ragu untuk melaksanakan metode tersebut dengan kata lain guru takut nantinya pembelajaran menjadi tidak terarah jika menggunakan metode pengajaran yang berpusat pada siswa *student centered*. Sekolah terus mendorong guru untuk berpartisipasi dalam acara MGMP sebagai metode untuk memerangi hal ini.

Kelompok belajar yang melimpah menjadi salah satu tantangan yang dihadapi. Setiap kelas di SMA Negeri 8 Muaro Jambi memiliki 35–40 siswa dalam kelompok belajar. Jumlah ini membuat guru sulit untuk mengenali setiap siswa secara pribadi selama proses pembelajaran, sehingga prinsip pendidikan

karakter tidak dapat diterapkan sepenuhnya. Selain itu, sulit untuk mengevaluasi setiap siswa secara individual, oleh karena itu penilaian seringkali hanya mencakup siswa yang paling aktif dan pasif. Untuk menyiasatinya, guru sering membagi kelas menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing terdiri dari 3-5 peserta didik, sehingga menghasilkan 7-12 kelompok belajar. Karena dalam kelompok biasanya guru memberikan soal yang harus dijawab oleh peserta didik, hal ini akan memudahkan guru dalam mengevaluasi baik unsur kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perilaku membangun karakter seperti kolaborasi, daya cipta, kehati-hatian, aktivitas, dan kemampuan lainnya sering muncul ketika mencoba memecahkan masalah ini. Selain itu, guru membentuk team teaching untuk mengatasi tingginya jumlah kelompok belajar di kelas XI dan XII.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik wawancara yang dilakukan dengan guru fisika di kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Muaro Jambi tahun ajaran 2021/2022 tentang Pendidikan karakter pada pembelajaran fisika dapat disimpulkan bahwa: Sesuai dengan data yang diperoleh dari peneliti, Guru fisika kelas XI SMA Negeri 8 Muaro Jambi juga menerapkan pendidikan karakter di dalam pembelajaran fisika. Guru fisika di SMA Negeri 8 Muaro Jambi telah melakukan pekerjaan yang baik dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran fisika, terbukti dengan munculnya nilai-nilai yang diharapkan dalam pendidikan karakter dalam perilaku serta sikap peserta didik. Sikap tersebut dibina oleh guru selama proses pendidikan. Kendala yang ditemukan yaitu terbatasnya waktu dalam pembelajaran fisika untuk melaksanakan pendidikan karakter. Guru berpikir tidak ada cukup waktu yang diberikan untuk pelajaran fisika dalam kurikulum untuk mencakup materi yang diperlukan dan melakukan eksperimen. Tantangan lainnya adalah kelompok belajar yang melimpah, laboratorium yang tidak berfungsi dengan baik, dan kurangnya minat siswa untuk membaca di perpustakaan.

REFERENCES

- Aidah, S.N. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jogjakarta : Penerbit KBM Indonesia.
- Aspi, M. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Gunawan, Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Kurnia, R., Hairunnisyah, H., & Gunada, I. W. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegritas dengan Karakter untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik*. 7, 285–291.
- Munir, Askal., Elpisah., Husain AS, M. R. (2018). Implementasi Program Pendidikan Karakter Di Smpn 2 Lilirilau Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Pena*, 1, 77–88.
- Sambada, D. (2012). Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2), 37–47.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

HAKIKAT MANUSIA DALAM BERBAGAI PANDANGAN

Salsabila^{1*}, Aisah Marshanda Putri², dan Dwi Putri Nabila³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen Universitas Dharmawangsa

* Email: bilas1919@gmail.com

Abstrak

Manusia dengan segala tingkah lakunya adalah pemicu salah satu keberagaman makhluk hidup di dalamnya. Sebagai makhluk yang memiliki akal, manusia mempunyai hakikat agar tetap berjalan pada kodratnya. Melalui hakikat, manusia dapat menunjukkan eksistensinya menjadi makhluk yang bermartabat. Sesuai dengan hakikat penciptaannya, keberadaan manusia baru akan berarti, bermakna dan bernilai apabila pola hidup manusia telah sesuai dengan ketetapan yang sudah ditetapkan oleh Tuhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, dimana lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi untuk lebih menekankan makna. Manusia menyadari bahwa dirinya sangat berbeda dari binatang apapun. Tetapi memahami siapa sebenarnya manusia bukanlah satu hal perkara yang mudah. Pasalnya pembahasan tentang siapa manusia tentang dirinya sendiri sudah berlangsung cukup lama. Barangkali sejak manusia diberi kemampuan berpikir secara sistematis pertanyaan itu mulai timbul. Manusia yang sempurna, haruslah memiliki unsur-unsur sebagai berikut : 1) Rasionalitas ; 2) Kesadaran ; 3) Akal Budi ; 4) Spiritualitas ; 5) Moralitas ; 6) Sosialitas ; 7) Keselarasan dengan alam. Hakikat manusia terbagi menjadi empat dimensi yaitu : dimensi keindividuan, dimensi kesosialan, dimensi kesusilaan, dan dimensi keberagaman. Menjadi manusia adalah hal yang mudah, namun menjadi sulit ketika kita tidak bisa memanusiakan seorang manusia.

Kata Kunci : Hakikat manusia ; Keberadaan manusia.

Abstract

Humans with all their behavior are the triggers for one of the diversity of living things in them. As creatures who have reason, humans have the essence to keep running in their nature. Through nature, humans can show their existence to be dignified creatures. In accordance with the nature of its creation, the existence of a new human will be meaningful, meaningful and valuable if the pattern of human life is in accordance with the provisions that have been set by God. This study use a qualitative method approach, which emphasize the aspect of in-depth understanding of a problem rather than looking at the problem for generalization research to emphasize more on meaning. Man realizes that he is very different from any animal. But understanding who the real human is not an easy matter. Because the discussion about who humans are about themselves has been going on for quite a long time. Perhaps since humans were given the ability to think systematically the question began to arise. A perfect human being must have the following elements; 1) rationality, 2) awareness, 3) reason, 4) spirituality, 5) morality, 6) sociality, 7) harmony with nature. Human nature is divided into four dimension, namely : the individual dimension, the social dimension, the decency dimension, and the diversity dimension. Being human is easy, but it becomes difficult when we can't humanize a human.

Keywords: Human nature ; Human existence.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sebaik-baiknya ciptaan-Nya bahkan bisa dibilang manusia adalah ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibandingkan makhluk yang lain (Erbe Sentanu, 2007;3) dilansir pada halaman Om makplus ; 2015. Manusia

dengan segala tingkah lakunya adalah pemicu salah satu keberagaman makhluk hidup di dalamnya. Sebagai makhluk yang memiliki akal, manusia mempunyai hakikat agar tetap berjalan pada kodratnya. Melalui hakikat, manusia dapat menunjukkan eksistensinya menjadi makhluk yang bermartabat.

Dalam kehidupannya yang riil, manusia menunjukkan keberagaman dalam berbagai hal, baik dari tampilan fisik, budaya, strata sosial, dan kebiasaannya. Pengetahuan tentang manusia pun bersifat ragam sesuai dengan pendekatan yang dilakukan dan sudut pandang yang dilihat. Alasannya bukankah mereka semua adalah manusia maka harus diakui kesamaannya sebagai manusia? (M.I. Soelaiman, 1998).

Keberadaan manusia di muka bumi adalah sesuatu yang menarik. Selain menjadi pokok masalah, manusia juga dapat melihat bahwa segala peristiwa dan masalah apapun yang terjadi pada akhirnya berhubungan dengan manusia. Oleh karenanya, diperlukan pemikiran yang filosofis. Karena setiap manusia akan selalu berpikir tentang dirinya sendiri. Meskipun tingkat pemikirannya memiliki perbedaan (Nawawi, 1993; 50). Itu karena selain sebagai subjek pendidikan, manusia menjadi objek pendidikan itu sendiri.

Dalam al-qur'an disebutkan; "Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku." (QS. Adz-dzariyat ; 56) dengan begitu menurut filosofis al-qur'an bahwa manusia memang diciptakan untuk taat dan tunduk kepada penciptanya. Sesuai dengan hakikat penciptaannya, keberadaan manusia baru akan berarti, bermakna dan bernilai apabila pola hidup manusia telah sesuai dengan blue-print yang sudah ditetapkan oleh Tuhan (Siti Khasinah, 2013).

Dengan adanya jurnal ini, diharapkan dapat menjadi manusia yang lebih bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Sebagai makhluk tuhan yang telah disempurnakan, kita semua berharap dapat menjadi manusia yang menjalankan segala sesuatunya bersesuaian dengan tata aturan yang berlaku. Karena pada asalnya, manusia tetaplah makhluk yang diciptakan sama dengan makhluk lainnya,

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, dimana lebih menekankan pada aspek pemahaman

secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi untuk lebih menekankan makna. Sumber data menggunakan data sekunder yang diperoleh dari kutipan jurnal, buku, artikel ilmiah dan internet.

Penulisan jurnal ini menggunakan teknik studi pustaka untuk kemudian dilakukan studi literatur dimana pengambilan jurnal dan kutipan internet melakukan penyederhanaan ulang. Semua data yang diperoleh lalu dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis secara mendalam dan disusun dalam bentuk narasi dengan susunan kalimat yang telah disederhanakan. Hal ini dilakukan agar isi jurnal lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh para pembaca sehingga apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas beberapa hasil data beserta pembahasan hakikat manusia dalam beberapa pandangan yang sedikit banyaknya akan memberikan sedikit gambaran tentang hakikat manusia, potensi yang ada pada manusia, dan usaha yang dilakukan untuk upaya pengembangan potensi manusia.

HASIL

Bagian ini akan membahas beberapa hasil data beserta pembahasan hakikat manusia dalam beberapa pandangan yang sedikit banyaknya akan memberikan sedikit gambaran tentang hakikat manusia, potensi yang ada pada manusia, dan usaha yang dilakukan untuk upaya pengembangan potensi manusia.

HAKIKAT MANUSIA

Manusia pada hakikatnya sama dengan makhluk hidup yang lain, yaitu memiliki hasrat dan tujuan. Sama-sama berjuang untuk mencapai tujuan yang didukung oleh pengetahuan dan kesadaran. Perbedaannya hanya pada dimensi pengetahuan dan kesadaran serta keunggulan yang dimiliki manusia yang tidak

dimiliki makhluk lain. Dengan karakter yang unik dan beragam, menjadikan manusia menjadi makhluk sosial dimana memiliki ketergantungan dengan manusia yang lain untuk tetap bertahan hidup.

Secara fisik manusia tidak jauh berbeda dengan dengan binatang. Karena asal usul manusia menurut ilmu pengetahuan tidak bisa dipisahkan dari teori tentang spesies lain yang telah ada sebelumnya melalui proses evolusi. Evolusi menurut ahli paleontology dibagi menjadi empat kelompok yaitu; *pertama*, tingkat pra manusia dimana fosil nya ditemukan di Afrika Selatan pada tahun 1942. *Kedua*, Tingkat manusia kera yang fosil nya ditemukan di Solo pada tahun 1981. *Ketiga*, manusia purba yang juga ditemukan di Solo dengan nama *homo Soloensis*. *Keempat*, manusia modern atau disebut juga dengan *homo sapiens* yang telah pandai berpikir menggunakan otak dan nalar nya. Melalui evolusi, manusia berkembang yang “dari” ke “menjadi”. Letak perbedaan manusia dengan makhluk lain nya adalah kemampuan dalam melahirkan kebudayaan. Melalui kebudayaan ini lah manusia memiliki beragam karakter sehingga manusia memiliki hakikat nya tersendiri.

Berbagai kesamaan yang menjadi karakteristik esensial setiap manusia ini disebut pula sebagai hakikat manusia. Sebab dengan karakteristik esensialnya itulah manusia mempunyai martabat khusus sebagai manusia yang berbeda dari yang lainnya (Dr. Muhammad S. Sumantri ; 3).

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa hakikat manusia adalah seperangkat gagasan yang mencakup konsep mendasar tentang apa dan siapa manusia serta eksistensi manusia di alam semesta. Dengan kata lain, pengertian hakikat manusia adalah seperangkat gagasan tentang “sesuatu yang olehnya” manusia memiliki karakteristik khas yang memiliki sesuatu martabat khusus (Louis Leahy, 1985).

Manusia adalah kata kunci untuk memahami Pendidikan. Sekiranya kita perlu untuk melihat lebih rinci tentang beberapa

pandangan mengenai hakikat manusia (Sadirman, 2007 ; 105-109)

1. Pandangan Psikoanalitik

Pandangan ini diyakini bahwa pada hakikatnya manusia digerakkan oleh dorongan-dorongan dari dalam dirinya yang bersifat instingtif. Hal ini menyebabkan tingkah laku seorang manusia diatur dan di kontrol oleh kekuatan psikologis yang sejatinya memang sudah ada dalam diri manusia. Terkait hal ini, manusia tidak memegang kendali atau tidak menentukan atas nasibnya seseorang, tetapi tingkah laku seseorang itu semata-mata diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan insting biologis nya.

2. Pandangan Humanistik

Para humanis menyatakan bahwa manusia memiliki dorongan-dorongan dari dalam dirinya untuk mengarahkan dirinya mencapai tujuan yang positif. Para *humanistic* menganggap manusia adalah makhluk yang rasional dan dapat menentukan nasib nya sendiri. Hal ini membuat manusia terus berubah dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan sempurna. Selain itu, manusia dalam hidupnya juga di gerakkan oleh rasa tanggung jawab sosial dan keinginan mendapatkan sesuatu.

3. Pandangan Behavioristik

Pada dasarnya, kelompok Behavioristik menganggap manusia sebagai makhluk yang reaktif dan tingkah lakunya dikendalikan oleh faktor-faktor dari luar dirinya, yaitu lingkungan. Lingkungan merupakan faktor dominan yang mengikat hubungan individu. Mereka juga meyakini bahwa baik dan buruk itu adalah pengaruh dari lingkungan. Dari uraian di atas bisa diambil beberapa kesimpulan, yaitu;

- a. Manusia pada dasarnya memiliki naluri untuk menggerakkan hidup nya.
- b. Terdapat fungsi rasional dalam diri manusia.
- c. Pada hakikat nya, manusia dalam proses “menjadi” dan akan terus berkembang.
- d. Manusia mampu mengarahkan dirinya kearah yang positif maupun negatif.

- e. Manusia mampu mengatur dan mengendalikan dirinya sendiri.

MANUSIA MENURUT PANDANGAN ISLAM

Manusia menurut islam terbagi menjadi beberapa dimensi yaitu:

1. Manusia sebagai Hamba Allah

Dimana setiap manusia wajib mengabdikan dan taat kepada Allah selaku pencipta alam semesta.

2. Manusia sebagai an-nas

Konsep ini cenderung mengacu pada status manusia dalam kaitannya dengan lingkungan masyarakat, hal itu sebagai fitrahnya sebagai makhluk sosial.

3. Manusia sebagai Khalifah

Sesuai bunyi dari Qur'an surah al-baqarah ayat 30, Allah menciptakan manusia sebagai khalifah di bumi untuk selanjutnya diberikan beban untuk menjalankan fungsi khalifah yaitu memanfaatkan alam bumi dengan sebaik mungkin dan tidak melakukan kerusakan di dalamnya. (Siti Khasinah ; 2013).

MANUSIA MENURUT PANDANGAN FILSAFAT

Manusia menyadari bahwa dirinya sangat berbeda dari binatang apapun. Tetapi memahami siapa sebenarnya manusia bukanlah satu hal perkara yang mudah. Peralasan pembahasan tentang siapa manusia tentang dirinya sendiri sudah berlangsung cukup lama. Barangkali sejak manusia diberi kemampuan berpikir secara sistematis pertanyaan itu mulai timbul (Kompasiana ; 2014). Berikut pandangan filsafat terhadap manusia dari beberapa sudut pandang yakni dari:

1. Teori Descendensi

Teori ini meletakkan manusia sejajar dengan hewan berdasarkan sebab mekanis. Artinya manusia tidaklah jauh berbeda dengan hewan, dimana manusia termasuk hewan yang berfikir, melakukan segala aktivitas hidupnya, manusia juga tidak berbeda dengan binatang yang menyusui.

Beberapa ahli filsafat memiliki pemikiran yang berbeda dalam mendefinisikan manusia. Menurut Aristoteles (384-322 SM) mengatakan bahwa manusia merupakan hewan yang berakal sehat, yang

mengeluarkan pendapatnya, yang berbicara berdasarkan akal pikirannya. Juga manusia adalah hewan yang berpolitik (*zoonpoliticon, politica animal*), hewan yang membangun masyarakat di atas famili-famili menjadi pengelompokan yang impersonal. Sedangkan menurut Julien bahwa manusia tak ada bedanya dengan hewan karena manusia merupakan suatu mesin yang terus bekerja (*de lamittezie*). Artinya bahwa aktivitas manusia dimulai dari bangun sampai ia tertidur kembali.

2. Metafisika

Merupakan teori yang memandang keberadaan sesuatu dibalik atau di belakang fisik. Dalam teori ini manusia dipandang dari dua hal yakni fisik dan ruh.

3. Teori Psikomatik

Teori ini memandang manusia hanya terdiri dari jasad yang memiliki kebutuhan untuk menjaga keberlangsungannya. Artinya manusia memerlukan kebutuhan primer untuk keberlangsungan hidupnya.

Dalam filsafat ada empat aliran yang membahas tentang hakikat manusia yaitu: aliran serba zat, aliran serba roh, aliran dualism, dan aliran eksistensialisme (Jalaludin dan Abdullah, 2013). Keempat aliran tersebut memiliki pendapat yang berbeda tentang apa dan siapa manusia itu sendiri. *Pertama*, aliran serba zat. Aliran ini mengatakan yang sungguh-sungguh ada itu hanyalah zat atau materi dan manusia adalah unsur dari alam (Muhammad Noor Syam, 1991). *Kedua*, aliran serba roh. Aliran ini berpendapat bahwa segala hakikat sesuatu yang ada di dunia ini ialah roh, sementara zat adalah manifestasi dari roh. Menurut Fichte, segala sesuatu (selain roh) dan hidup itu hanyalah perumpamaan, perubahan atau penjelmaan dari roh (Sidi Gazelba, 1992 : 288). *Ketiga*, aliran dualism. Aliran ini menganggap bahwa manusia pada hakikatnya terdiri dari dua substansi, yaitu jasmani dan rohani. *Keempat*, aliran eksistensialisme. Aliran filsafat modern berpandangan bahwa hakikat manusia merupakan eksistensi dari manusia (Ana Herliana ; 2016).

POTENSI YANG ADA PADA MANUSIA

Potensi adalah kemampuan yang masih tersimpan dalam diri manusia dan belum di gunakan secara optimal. Dengan kata lain, potensi dalam diri manusia masih di pendam. Potensi dalam diri manusia dapat berkembang melalui bakat yang sudah ada sejak lahir. Namun, potensi dalam diri manusia dapat di kembangkan melalui upaya-upaya untuk menggali potensi tersebut (Kumpanan ; 2021). Terdapat beberapa jenis potensi diri yang dimiliki individu yaitu ;

1. Kemampuan Sosiologis

Adalah kemampuan yang memiliki kepekaan terhadap suatu permasalahan sosial. Dengan kemampuan ini, seorang individu mampu berpikir secara kritis dan emansipatoris sehingga menunjukkan kepekaan berupa simpati dan empati.

2. Kemampuan Musikal

Kemampuan yang dapat menciptakan harmoni melalui bunyi dan suara serta kemampuan untuk menghayati alunan nada.

3. Kemampuan Naturalis

Yaitu kemampuan yang memiliki kepekaan tinggi terhadap alam.

4. Kemampuan Logika

Kemampuan yang memudahkan individu memahami sesuatu secara numerik, menghitung, hingga mengingat rumus.

5. Kemampuan Linguistik

Adalah kemampuan dalam berbahasa sehingga ia mampu memahami teks deskriptif, *public speaking*, dan diskusi.

6. Kemampuan Spasial

Yaitu kemampuan yang memiliki pemahaman mengenai ruang spasial yang kerap dikaitkan dengan pemetaan.

7. Kemampuan Visual

Adalah potensi diri dalam menciptakan kreasi baik dalam bentuk gambar, lukisan hingga film.

8. Kemampuan Kinestetik

Yaitu kemampuan seseorang untuk menggerakkan tubuh mulai dari mengembangkan elastisitas hingga menciptakan harmoni lewat gerakan.

9. Kemampuan Interpersonal

Merupakan kemampuan yang dimiliki untuk menjalin hubungan sosial.

10. Hubungan Intrapersonal

Yaitu kemampuan untuk mengatur dan memahami diri sendiri.

KESIMPULAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan tuhan yang sempurna diantara makhluk ciptaan yang lainnya. Hakikat manusia terbagi menjadi empat dimensi yaitu : dimensi keindividuan, dimensi kesosialan, dimensi kesuksesan, dan dimensi keberagaman. Manusia hidup dengan menjalankan norma-norma kehidupan yang berlaku dengan memperhatikan hakikat manusia tersebut. Menjadi manusia adalah hal yang mudah, namun menjadi sulit ketika kita tidak bisa memanusiakan seorang manusia.

Manusia yang baik adalah mereka yang menjalankan perintah tuhan nya, mereka yang bersosialisasi dengan baik terhadap sesama makhluk, dan bermanfaat bagi kehidupan alam semesta. Setiap makhluk memiliki hakikat dan ketetapan nya sebagai ciptaan Tuhan-Nya, maka dari itu sebagai manusia hendaklah kita menjalankan hakikat manusia dengan baik. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan untuk menjadi manusia yang sempurna, haruslah memiliki unsur-unsur seperti Rasionalitas, Kesadaran, Akal Budi, Spiritualitas, Moralitas, Sosialitas, Keselarasan dengan alam

REFERENCES

- Ana Herliana,(2016). *Pandangan Filsafat tentang Hakikat Manusia*. Dari alamat <http://anaherr.blogspot.com/2016/12/pan-dangan-filsafat-tentang-hakikat.html?m=1> diakses pada 22 Maret 2022 pukul 9.08 PM
- Sumantri,M, *Hakikat Manusia dan Pendidikan*. Di akses pada alamat <http://repository.ut.ac.id/4028/1/MKDK4001-M1.pdf> diunduh pada 23 Maret 2022 pukul 1.15 PM.
- Erbe Sentanu. (2007). *Quantum Ikhlas*. Jakarta, Elex Media Komputindo JALAL dkk. (1998). *Azas-azas Pendidikan islam*. Diponegoro.

- Kompasiana (2014), *Manusia dalam Pandangan filsafat*. dari alamat https://www.kompasiana.com/amp/wrep/manusia-dalam-pandangan-filsafat_5520266981331141709de5e6 diakses pada 23 Maret 2022 pukul 2.46 PM
- Kumparan.(2021).*Mengenal 10 Jenis Potensi Diri dan Ciri-cirinya*. Dari alamat https://m.kumparan.com/amp/berita_hari-ini/mengenal-10-jenis-potensi-diri-dan-ciri-cirinya-1v4b2JYhJ4u diakses pada 23 Maret 2022 pada pukul 3.28 PM
- Louis Leahy, *Aliran Ketuhanan*. Kanisius, 1985 M.I. Soelaiman, *Suatu Telaah tentang Manusia-Religi Pendidikan*. Depdikbud
- Om.makplus.(2015). *Pengertian Manusia Serta Definisi Manusia Menurut Para Ahli*. Dari alamat <http://www.definisi-pengertian.com/2015/12/pengertian-manusia-definisi-menurut-ahli.html?m=1> diakses pada 22 Maret 2022 pukul 8.28 PM
- Psychology Education & Sience.(2020). *Hakekat manusia dalam berbagai pandangan*. Dari alamat <https://www.journalpapers.org/2020/07/hakekat-manusia-dalam-berbagai-pandangan.html?m=1> diakses pada 22 Maret 2022 pukul 8.12 PM.
- Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2007 Sidi Gazelba. (1992). *Filsafat*. Bulan Bintang
- Siti Khasinah.(2013). *Hakikat Manusia Menurut Pandangan Islam Dan Barat*. Jurnal Ilmiah, Vol. Xiii, No.2, 296-317
- Winda Amelia, M.Pd. Kajian dan Konsep Teori. Dari alamat <http://info.trilogi.ac.id/repository/assets/uploads/PGSD/30589-modul-pengantar-pendidikan.pdf> diunduh pada 23 Maret 2022 pukul 9.42 PM
-

IDENTIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA KARAKTER DISIPLIN DAN KPS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FISIKA DI SMAN 10 KOTA JAMBI

Sabila Eka Septi¹, Deswalman², Maison³, Dwi Agus Kurniawan⁴

^{1,3,4} Universitas Jambi

* E-mail: sabilaekasepti12345@gmail.com

Abstrak

Model pembelajaran *discovery learning* ialah pembelajaran yang dapat menekankan dan bepusat pada pada peserta didik dan pengalaman belajar aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ini terhadap karakter disiplin dan keterampilan proses sains peserta didik fisika di SMAN 10 Kota Jambi. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis Mills dan Huberman melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini adalah model pembelajaran yang baik yang dapat meningkatkan kedisiplinan dan keterampilan proses ilmiah peserta didik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran fisika, maka tercipta interaksi antar peserta didik dan melatih mereka dalam keterampilan memecahkan masalah dan menemukan sendiri solusi. masalah melalui pembelajaran langsung melalui pembelajaran. Model *discovery learning* dapat meningkatkan KPS dan keterampilan disiplin peserta didik karena menitikberatkan pada peserta didik yang proaktif dalam belajar dan tenaga pendidik yang mendukung selama proses pembelajaran.

Kata kunci: model pembelajaran, *discovery learning*, karakter disiplin, keterampilan proses sains

Abstract

Discovery learning learning model is learning that can be central to students and active learning experiences. This study aims to determine the effect of this learning model on the discipline character and science process skills of physics students at SMAN 10 Jambi City. This research method uses qualitative methods which are analyzed using Mills and Huberman analysis techniques through interviews and observations. The results of this study are a good learning model that can improve the discipline and scientific process skills of students in learning, especially physics learning, so it creates interaction between students and trains them in solving problems and finding their own solutions. problems through direct learning through learning. The discovery learning model can improve the KPS and discipline skills of students because it focuses on students who are proactive in learning and supportive educators during the learning process.

Keywords: *learning model, discovery learning, character discipline, science process skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan nyata. Pendidikan itu sendiri dapat dilihat sebagai kunci keberhasilan peserta didik, peserta didik dapat lebih memahami dunia luar dan menjadi ujung tombak pengembangan sumber daya dan mengubah perilaku individu (Hamdani).et al., 2017). Masyarakat membutuhkan pendidikan agar berguna bagi masyarakat dan negara, sehingga menghasilkan generasi intelektual

untuk meningkatkan pengetahuan (Darmaji et al., 2019). Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kompetensi termasuk pengetahuan dan keterampilan mental dan sosial, suatu perkembangan yang berasal dari peningkatan pencapaian pendidikan (Susilowati, 2017). Hal ini menjadikan pendidikan di Indonesia bagi setiap peserta didik di sekolah menjadi prioritas pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan sesuatu yang perlu dikembangkan dalam sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Menurut

(Sultonurrohmah, 2017), pendidikan karakter sangat penting untuk membangun kepribadian peserta didik agar kepribadian peserta didik berkembang baik di dalam maupun di luar sekolah. Dalam dunia pendidikan, ada 18 karakteristik yang harus diterapkan (Farhani, 2019). Karakter-karakter tersebut adalah jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial Pendidikan karakter saat ini memiliki karakteristik berbeda yang menjadi landasan utama pendidikan karakter. serta karakter kedisiplinan (Pratiwi, 2020).

Disiplin adalah salah satu keterampilan dasar pendidikan sekolah. Manfaat disiplin ini adalah untuk menunjukkan tindakan yang konsisten dengan kode etik yang disepakati (Hartati, 2020). Perilaku belajar pada tingkat perkembangan dan pengetahuan sangat mempengaruhi minat dan perkembangan keterampilan peserta didik. Oleh sebab itu, disiplin merupakan suatu hal yang penting yang harus ada pada diri siswa (Suradi, 2017). Keterampilan dasar ini terdapat di lingkungan sekolah, ada mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik sekolah menengah, termasuk fisika.

Fisika adalah pelajaran yang sulit. Masalah yang sering dihadapi peserta didik tidak termasuk pembelajaran fisika, pembelajaran penuh membantu peserta didik untuk melakukan penelitian di bidang sains (Wilson et al., 2020). Fisika itu sendiri berkaitan dengan ilmu menganalisis konsep, prinsip, dan mempertimbangkan fisik dan karakteristik yang mendasarinya (Wahab et al., 2021). Kemampuan peserta didik dalam belajar fisika merupakan hubungan antara interaksi tatap muka untuk mendorong akademisi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Van De Heyde & Siebrits, 2020). Ini adalah keterampilan proses ilmiah yang terwujud dalam interaksi belajar mengajar di kelas.

Di era globalisasi saat ini, kompetensi mengajar sangat dibutuhkan. Keterampilan proses sains adalah keterampilan yang menggunakan pikiran peserta didik (Supandi dan Senam, 2019). Keterampilan alami yang harus dimiliki peserta didik. Keterampilan

proses ilmiah memiliki sejumlah karakteristik yang memaksa peserta didik untuk berpikir kritis (Dishon, 2021). Pembelajaran ini merupakan penunjang untuk melakukan proses pembelajaran yang baik (Supandi dan Senam, 2019). Pembelajaran yang monoton akan sulit diterima, membuat peserta didik malas mengerjakan pekerjaan rumah karena penerapan sistem pengajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi di sekolah-sekolah tersebut.

Melalui wawancara yang diberikan, pembelajaran fisika di SMAN 10 Kota Jambi cukup baik, terutama tenaga pendidik telah menghubungkan materi dengan makhluk hidup yang mudah dijumpai peserta didik dalam kehidupan peserta didik di rumah dan di sekolah. sistem pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik menjadikan hasil belajar kognitif peserta didik cukup tinggi, meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam proses pembelajaran dan keterampilan peserta didik dalam proses karya ilmiah.

Berdasarkan permasalahan yang terlihat, peneliti menggunakan model pembelajaran ini dengan tujuan meningkatkan KPS dan kedisiplinan peserta didik. Model ini menekankan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan tenaga pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya. Peserta didik ditugaskan untuk menyimpulkan suatu fitur berdasarkan simulasi yang telah dilakukan.

Pembelajaran praktikum adalah metode pengajaran yang menyertakan peserta didik terlibat dalam aktivitas mental dengan bertukar ide, berdiskusi, membaca dan mencoba sendiri pengalaman dan pembelajaran. Peserta didik dapat memunculkan konsep belajarnya sendiri dengan sedikit bantuan dari tenaga pendidik. Proses penemuan ini dapat dilakukan dengan banyak Pembelajaran ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan ke dalam pengetahuan yang diperoleh peserta didik, misalnya untuk meningkatkan KPS dan disiplin belajar peserta didik dalam kegiatan belajar di laboratorium dan lainnya.

Melalui kegiatan hands-on, peserta didik memperoleh pengalaman dan bukti melalui

introspeksi agar selalu mengetahui konsep tentang apa yang telah dipelajarinya. Proses eksplorasi diri terhadap konsep-konsep yang dipelajari akan memotivasi peserta didik untuk bereksplorasi lebih jauh untuk meningkatkan disiplin akademik. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini dapat digunakan pada magang, karena melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan pengkomunikasian hasil magang. Salah satu keahlian dalam magang ini disebut Keterampilan Proses Sains (KPS).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur untuk memecahkan suatu masalah dan menemukan jawabannya. Pada dasarnya, penelitian kualitatif mengamati peserta didik dalam proses belajarnya dan lingkungannya (Suwendra, 2018).

Survei ini dilakukan di SMA Negeri 10 Kota Jambi. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah peserta didik IPA di kelas XI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan kuesioner. Dimana soal-soal yang digunakan meliputi karakter disiplin dan keterampilan dalam proses ilmiah. Populasi adalah orang yang diteliti atau ciri-ciri orang atau sekelompok orang yang diteliti. Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin dijadikan sampel (Rukin, 2019).

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. 1) Observasi dilakukan untuk mengamati peserta didik yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran. 2) Wawancara dilakukan untuk menyempurnakan data penelitian dan memperoleh data penelitian yang akurat. Penulis mewawancarai seorang tenaga pendidik fisika untuk mengkarakterisasi disiplin peserta didik dan keterampilan proses sains. 3) Bahan penelitian digunakan untuk melengkapi analisis penelitian yang berkaitan dengan karakteristik disiplin dan keterampilan proses ilmiah. Metode analisis data yang digunakan adalah metode Milles and Huberman yang terdiri dari mengidentifikasi informan dengan memilih subjek penelitian sesuai dengan kriteria dan kebutuhan penulis

penelitian ini. (Kurniawan dkk., 2019). Proses survei dimulai dengan penyusunan pertanyaan. Langkah selanjutnya adalah mengajukan permohonan berupa surat izin ke sekolah yang akan diteliti, setelah peneliti melakukan wawancara dengan tenaga pendidik. Setelah wawancara dilanjutkan ke tahap analisis data menggunakan teknik Milles dan Huberman untuk mengidentifikasi subjek penelitian dalam penelitian. Alur pencarian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitin

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Table 1. Instrumen yang digunakan Berupa Instrumen Wawancara Model Pembelajaran *Discovery learning*

Pertanyaan	Jawaban
Apakah ketika di wawancara peserta didik terlihat menyukai mata pelajaran di sma yaitu fisika menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> ?	Sebagian kecilnya terlihat berminat namun kebanyakan dari peserta didik pasif dalam pembelajaran.
Faktor apakah yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami, apakah karena model pembelajaran yang digunakan?	Iya, karena saat proses belajar mengajar hanya dilakukan dengan model konvensional
Apakah karakter disiplin KPS peserta didik dapat terpengaruh karena adanya model <i>discovery learning</i> ?	Iya karena semakin baik model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akan membuat karakter peserta didik lebih baik serta KPS peserta didik meningkat

Dari tabel hasil wawancara di atas terlihat bahwa peserta didik masih tergolong pasif dalam proses pembelajaran dan tenaga pendidik sering menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kuesioner Wawancara Disiplin sebagai berikut

Tabel 2. Instrumen atau Alat Wawancara Disiplin Peserta didik

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana karakter disiplin peserta didik di sekolah?	.Karakter peserta didik sangat beragam, ada yang baik ada juga yang masih melanggar peraturan sekolah.
Apa akibat yang diterima peserta didik jika melanggar kedisiplinan?	Peserta didik akan diberi sanksi oleh tenaga pendidik BK dan dibimbing.
Bagaimana komunikasi yang dilakukan pihak sekolah dan orang tua peserta didik mengenai kedisiplinan peserta didik?	Baik karena pihak sekolah terutama tenaga pendidik BK akan menghubungi orang tua peserta didik apabila peserta didik melakukan pelanggaran berat.

Dari hasil wawancara di atas terlihat bahwa kedisiplinan peserta didik sudah cukup baik, walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang melanggar tata tertib sekolah.

Contoh alat wawancara Science Process Skills adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen atau Alat Wawancara Keterampilan Proses Sains Peserta didik

Pertanyaan	Jawaban
Menurut Anda apakah keterampilan proses sains peserta didik berpengaruh pada proses pembelajaran fisika di sekolah?	Iya, berpengaruh dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran fisika yang dilakukan di sekolah.
Bagaimana cara Anda sebagai Tenaga Pendidik agar meningkatkan	Dengan cara melakukan stimulasi berupa pertanyaan

KPS peserta didik?	tentang kehidupan siswa di rumah.
Apakah bapak melaksanakan praktikum guna meningkatkan KPS peserta didik?	Jarang dilakukan karena praktikum hanya dilakukan pada materi fisika tertentu saja.

Dari tabel di atas tampak bahwa keterampilan proses ilmiah peserta didik masih tergolong lemah karena minimnya kegiatan praktik atau praktikum.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian berupa wawancara, penulis mendeskripsikan tentang pengaruh model pembelajaran ini terhadap karakter keterampilan disiplin dan proses ilmiah peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik tetap pasif melakukan proses pembelajaran di kelas dan tenaga pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional. Magang jarang terjadi (Wahyudi dan Lestari, 2019) bahwa pengetahuan terus menerus terakumulasi dari pengalaman dan percobaan individu. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam proses ilmiah di sekolah. Peneliti mewawancarai salah satu tenaga pendidik fisika, dimana tenaga pendidik mengatakan bahwa proses pembelajaran sudah cukup baik, dan tenaga pendidik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup peserta didik. hidup setiap hari. Masalah umum dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, peserta didik akan tertarik untuk belajar ketika tenaga pendidik menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami (Sugiyanto dan Wicaksono, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang baik tergantung pada model yang digunakan tenaga pendidik untuk membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan proses. Sains dalam mata pelajaran fisika dapat mendorong peserta didik

yang disiplin untuk bergerak ke arah yang lebih baik.

Pemilihan model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses saintifik melalui pembelajaran langsung di kelas. Model ini menekankan pada peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan tenaga pendidik hanya berperan sebagai pengajar dan fasilitator yang membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh (Ilma et al., 2021). Melalui kegiatan hands-on, peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan bukti dunia nyata melalui introspeksi, sehingga selalu sadar akan konsep pembelajaran yang sedang berlangsung. Keterampilan yang berbeda dalam magang ini disebut keterampilan proses ilmiah dan mereka mempromosikan disiplin peserta didik dalam proses pembelajaran di mana pembelajaran berlangsung.

Model *discovery learning* saat menggunakan sangat cocok untuk peserta didik yang tidak boleh pasif saat belajar, menjadikan proses pembelajaran jauh lebih aktif dan menyenangkan. Pentingnya penelitian ini adalah untuk menguji perbandingan antara disiplin peserta didik dan keterampilan akademik yang diperoleh di kelas. Oleh karena itu, dapat digunakan sebagai acuan tenaga pendidik mengajar untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik dan kemampuan proses ilmiah. Apa yang baru tentang penelitian ini adalah bahwa ia memperlakukan dua variabel tingkat menengah secara berbeda. Keterbatasan penelitian ini adalah bahwa hal itu dilakukan di tingkat menengah daripada di dua sekolah. Dalam penelitian ini hanya membandingkan dua variabel dalam sekolah, tidak dengan variabel lainnya di berbagai sekolah. Untuk itu maka peneliti merekomendasikan untuk peneliti lain melakukan penelitian dengan variabel lain dan dengan bidang yang berbeda untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang sesuai digunakan.

PENUTUP

Pemilihan model pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses saintifik dan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam proses pembelajaran. praktek, sehingga ketika pembelajaran interaksi peserta didik dapat melatih peserta didik dalam pemecahan masalah melalui pembelajaran langsung melalui pembelajaran eksploratif. Dimana model pembelajaran eksploratif berpusat pada peserta didik untuk memahami sesuatu dan menemukan sendiri, dan tenaga pendidik hanya sebagai fasilitator saat pembelajaran.

REFERENCES

- Alhassan, A., & Chen, D. (2019). Investigating business EFL postgraduate student writing in a UK university: a qualitative study. *Investigating business EFL postgraduate student writing in a UK university: a qualitative study. Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1699741>
- Darmaji, D., Kurniawan, D. A., & Irdianti, I. (2019). Physics education students' science process skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 293–298. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.28646>
- Decock, P. B. (2017). Studying Physics: Reading Origen and Philo. *Journal of Early Christian History*, 7(3), 96–115. <https://doi.org/10.1080/2222582x.2018.1434675>
- Dishon, G. (2021). The new natural? Authenticity and the naturalization of educational technologies. *Learning, Media and Technology*, 46(2), 156–173. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1845727>
- Dou, R., Brewe, E., Potvin, G., Zwolak, J. P., & Hazari, Z. (2018). Understanding the development of interest and self-efficacy in active-learning undergraduate physics courses. *International Journal of Science Education*, 40(13), 1587–1605. <https://doi.org/10.1080/09500693.2018.1488088>

- Elvanisi, A., Hidayat, S., & Fadillah, E. N. (2018). Analisis keterampilan proses sains siswa sekolah menengah atas Skills analysis of science process of high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(20), 245–252. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/21426/12225>
- Farhani, D. (2019). Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kokurikuler Keagamaan. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(2), 209–220. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i2.5619>
- Halim, A., Suriana, S., & Mursal, M. (2017). Dampak Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Ditinjau dari Gaya Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/1.03101>
- Hamdani, H., Mursyid, S., Sirait, J., & Etkina, E. (2017). Analisis Hubungan antara Sikap Penyelesaian Soal dan Hasil Belajar Mahasiswa Calon Guru Fisika. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 151–156. <https://doi.org/10.21009/1.03205>
- Hartati, S. (2020). PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI Mei 2020. 158.
- li, B. A. B., Anak, A. P. T., & Permainan, P. (n.d.). LANDASAN TEORI. 12–66.
- Ilma, A. Z., Budiharti, R., & Ekawati, E. Y. (2021). Eksperimentasi Model Discovery Learning dan Problem Based Learning Didukung Modul LCDS Ditinjau dari Ketekunan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 11(1), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i1.47358>
- Kurniawan, D. A., Astalini, A., Darmaji, D., & Melsayanti, R. (2019). Students' attitude towards natural sciences. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(3), 455–460. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i3.16395>
- Mason, G. (2020). Higher education, initial vocational education and training and continuing education and training: where should the balance lie? *Journal of Education and Work*, 33(7–8), 468–490. <https://doi.org/10.1080/13639080.2020.1755428>
- Pelullo, C. P., & Di Giuseppe, G. (2018). Vaccinations among Italian adolescents: Knowledge, attitude and behavior. *Human Vaccines and Immunotherapeutics*, 14(7), 1566–1572. <https://doi.org/10.1080/21645515.2017.1421877>
- Pratiwi, S. I. (2020). Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 62–70. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.90>
- Rukin. (2019). *Penelitian kualitatif*. Ahmar cendikia Indonesia.
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>
- Siswantari, H. (2017). Pendidikan Seni Masyarakat Berorientasi Lokal Berdaya Saing. *Sendika*, 53(9), 1689–1699.
- Solihatin, E. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Internet dan Konsep Diri Terhadap Hasil Peer Teaching. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 17–32.
- Sugiyanto, & Wicaksono, A. B. (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 82–90. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.82-90>
- Sultonurrohmah. (2017). Strategi penanaman nilai karakter jujur dan disiplin siswa. *Al-Ibtida'*, 5(2), 1–21.
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920>
- Suradi. (2017). Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 522–533.

- Susilowati, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar IPA Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13677>
- Suwendra. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Nigacakra.
- Van De Heyde, V., & Siebrits, A. (2020). Digital laboratory report writing, assessment and feedback in the 21st century for an extended curriculum programme for physics. *Research in Science and Technological Education*, 00(00), 1–32. <https://doi.org/10.1080/02635143.2020.1775571>
- Wahab, A. A., Hatibe, A., & Jarnawi, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 9(2), 27–33.
- Wahyudi, W., & Lestari, I. (2019). Pengaruh Modul Praktikum Optika Berbasis Inkuiri Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Sikap Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.25273/jpfb.v5i1.3317>
- Wilson, M. T., Seshadri, S., Streeter, L. V., & Scott, J. B. (2020). Teaching physics concepts without much mathematics: ensuring physics is available to students of all backgrounds. *Australasian Journal of Engineering Education*, 25(1), 39–54. <https://doi.org/10.1080/22054952.2020.1776027>
- Yanti, Y., & Yusliani, E. (2020). Meta-Analisis : Pengaruh Integrasi Pendidikan Lingkungan dalam Pembelajaran IPA Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–16.
- Zaki, M. (2017). Implementasi Program Imtaq dalam Pembentukan Sikap Toleransi Peserta Didik. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 99–113.
-

ANALISIS BIBLIOMETRIK PENDIDIKAN KARAKTER MASA PANDEMI

Jasril Riandi^{1*}, Aulia Safitri², dan Bardan Salsabil³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: Syafitriaulia210302@gmail.com

Abstrak

Penerapan metode pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan saat pandemi Covid-19. Pendidikan karakter merupakan salah satu hal yang menjadi sorotan dalam rupa pendidikan. Tenaga pendidikan dan orang tua harus berbagi peran guna pengawasan pendidikan karakter peserta didik. Dengan bantuan aplikasi Publish or Perish dari Harzing's dan VOS viewer, artikel ini menggunakan analisis bibliometrik yang mendapatkan 500 tulisan dan 10 artikel dengan jumlah sitasi tertinggi. Aplikasi VOSviewer menampilkan bahwa pendidikan karakter menjadi hal yang kerap kali diteliti pada masa pandemi, terutama yang berkaitan dengan siswa.

Kata kunci: Pandemi, pendidikan karakter, bibliometrik.

Abstract

The application of learning methods in Indonesia underwent a change during the Covid-19 pandemic. Character education is one of the things that is in the spotlight in the form of education. Education staff and parents must share roles in supervising the character education of students. With the help of the Publish or Perish app from Harzing's and VOSviewer, this article using bibliometric analysis found 500 posts and the 10 articles with the highest number of citations. The VOSviewer application shows that character education is something that is often researched during the pandemic, especially with regard to students.

Keywords: *Pandemic, character education, bibliometrics.*

PENDAHULUAN

Sejak mewabahnya virus Covid-19 di Indonesia, berbagai lini kehidupan mengalami perubahan dari yang semestinya. Dalam dunia pendidikan, aktivitas belajar pada umumnya di sekolah menghadapi perubahan lokasi dan metode ajar yang berdampak pada pendidikan karakter peserta didik. Efek kejutan yang diberikan oleh pandemi Covid-19 menimbulkan banyak reaksi bagi pendidik ataupun peserta didik. Metode pembelajaran yang menggunakan beberapa platform kerap kali membuat peserta didik merasa tidak nyaman dan kurang termotivasi untuk menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Masalah tersebut acap kali muncul sehingga menjadi sorotan selama pandemi Covid-19. Disamping itu, pendidikan karakter juga menjadi hal mendasar yang tidak boleh dilewatkan dalam persoalan.

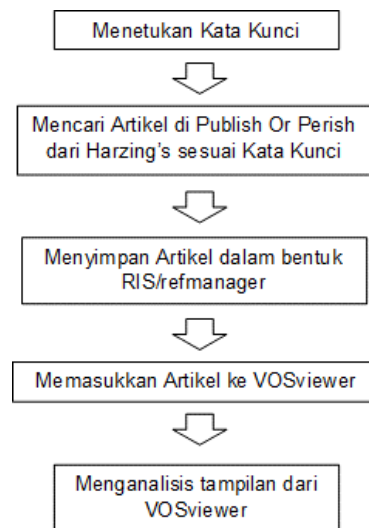
Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah (Citra, 2009). Perihal tersebut adalah salah satu aspek penting yang harus dimiliki setiap orang. Pembentukan karakter sebaiknya dilakukan sejak anak usia dini dan tentu melibatkan peran orang tua serta tenaga pendidik. Dengan pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah pendidikan karakter dapat diatur dan dipraktikkan secara langsung oleh tenaga pendidik. Namun pergeseran metode yang diakibatkan oleh pandemi saat ini, pembelajaran daring menjadi alternatif agar proses pendidikan tetap dapat berlangsung. Dan peran tenaga pendidik dalam proses pengembangan pendidikan karakter harus disesuaikan dengan keadaan serta tujuan yang sama.

Pendidikan karakter bertujuan membentuk seseorang secara kompleks sehingga cerdas dalam berpikir, bijak dalam bertindak dan bertumbuh ke arah yang positif. Dibutuhkan perencanaan, implementasi dan

evaluasi dalam pembentukan maupun mengembangkan karakter. Dalam penjelasannya, perencanaan dapat berupa rencana sekolah dalam menyiapkan terselenggaranya pendidikan karakter (Fathurrahman, 2013). Tenaga pendidik berperan penting dalam implementasi pendidikan karakter, yakni menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan membimbing peserta didiknya terlibat aktif sehingga dapat meningkatkan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran daring. Dan pendekatan yang dapat dilakukan antara lain *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Bermuatan Karakter dan *Active Learning* Bermuatan Karakter. Dengan upaya pendekatan yang diterapkan tenaga pendidik dapat mengevaluasi metode maupun karakter peserta didik selama pembelajaran dari. Brown (dalam Sudijono, 2011: 1) secara sederhana mengemukakan bahwa evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan analisis bibliometrik. Menurut (Royani & Idhani, 2018) bibliometrik merupakan cara sistematis yang digunakan dalam menganalisis jurnal-jurnal ilmiah yang sudah terbit maupun digital. Pencarian artikel menggunakan bantuan aplikasi Publish or Perish dari Harzing's dengan memasukkan kata kunci "pendidikan karakter masa pandemi" pada tanggal 14 April 2022. Pada rentang 2 tahun yaitu dari tahun 2020 sampai tahun 2022 berhasil terkumpul sebanyak 500 artikel. Kemudian data tersebut disimpan dalam bentuk RIS/refmanager dan dianalisis menggunakan aplikasi VOSviewer untuk mendapatkan gambaran dalam peta bibliometrik. Struktur pencarian artikel dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil yang diperoleh mengenai artikel Pendidikan Karakter Masa Pandemi dari aplikasi Publish or Perish dengan menggunakan Google Scholar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil dari aplikasi Publis or Perish

Results	Explanation
Query	Pendidikan Karakter Masa Pandemi
Publication Years	2020-2022
Papers	500
Citations	5048
Citations years	2 (2020-2022)
Cites/year	2524.00
Cites/paper	10.10
Authors/paper	2.05
h-index	32
g-index	61
hI,norm	26
hI,annual	13.00
hA-index	25

Berdasarkan tabel diatas teridentifikasi tahun publikasi artikel Pendidikan Karakter Masa Pandemi pada 2 tahun terakhir, yaitu pada tahun 2020-2022. Sebanyak 500 artikel (papers) tersebut terpublikasi dengan jumlah

sitasi (citations) mencapai 5048 dengan rentang waktu pengutipan (citations years) sejak tahun 2020-2022. Angka sitasi per tahun (cites/year) pada artikel Pendidikan Karakter Masa Pandemi tercatat sebesar 2524.00 yang merupakan hasil dari jumlah angka keseluruhan sitasi 5048 dibagi dengan 2 (tahun terbit). Sitasi perartikel (cites/paper) dengan angka 10.10 diperoleh dari jumlah sitasi (citations) dibagi dengan jumlah artikel (papers). Penulis perartikel (authors/paper) ditemukan sebesar 2.05 dengan h-index 32 dan g-index 61, hl,norm 26, hl,annual 13.00, dan hA-index 25.

Analisis publikasi terbanyak dari 500 artikel dan dipilih 5 dengan jumlah sitasi terbanyak. Untuk nama penulis, judul artikel, tahun terbit serta banyaknya sitasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Artikel dengan Jumlah Sitasi Terbanyak

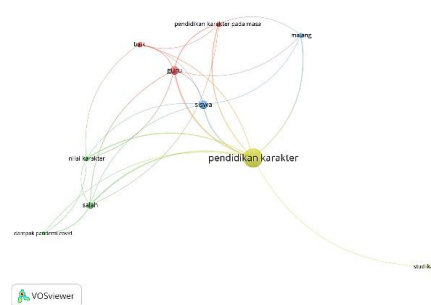
Nama Penulis	Judul Artikel	Jumlah Sitasi
KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani	Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19	405
Euis Kurniati, Dina Kusmanita Nur Alfaeni, Fitri Andriani	Analisis Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Masa Pandemi Covid-19	380
Wiwini Yulianingsih, Suhanadji, Rivo Nugroho, Mustakim	Keterlibatan Orangtua Dalam Pendampingan Belajar Anak Selama Masa Pandemi Covid-19	246
I Wayan Eka Santika	Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Daring	222
Agus Purwanto	Studi Eksplorasi Dampak Work From Home (Wfh) Terhadap Kinerja Guru Selama Pandemi Covid-19	147

Tulisan dengan sitasi tertinggi milik KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, Ulyan Nasri (2018) menuliskan pendidikan adalah salah satu aspek yang dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter anak bangsa. Maka pendidikan karakter merupakan perilaku yang baik dan penting untuk lebih digiatkan dalam pandemi Covid-19 guna meningkatkan kesadaran bersama.

Dalam artikel yang disusun Euis Kurniati dkk., Prabhawani (2016) menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan merupakan tanggung jawab orang tua dan masyarakat sekitar, tidak hanya tanggung jawab lembaga pendidikan saja. Orang tua pada awalnya berperan dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar, seperti pendidikan agama untuk patuh terhadap aturan, dan untuk pembiasaan yang baik (Nurlaeni & Juniarti, 2017). Mengingat pembelajaran yang diterapkan secara daring, ditemukan banyak kendala yang menghambat keberhasilan pendidikan karakter pada peserta didik. Sehingga membutuhkan kerjasama dan peranan orang tua terhadap pengawasan peserta didik.

Dalam hal lain, peran guru dan sekolah dalam pembelajaran daring juga sangat berpengaruh. Senada dengan Santika (2020) menyatakan pada perkembangan ini guru harus mampu mengidentifikasi kebutuhan dan strategi pembelajaran yang digunakan terutama dalam pendidikan karakter bangsa. Kedua belah pihak harus lebih paham mengenai kondisi yang terjadi, sambil sebisa mungkin memberikan performa terbaik, meski sedang bekerja di tempat yang berbeda-beda (Purwanto, 2020). Pada dasarnya diperlukan sinergitas antara sekolah, guru dan orang tua agar dapat tercapainya keberhasilan pendidikan karakter peserta didik.

Selanjutnya visualisasi artikel dalam bentuk RIS/ refmanager yang dimasukkan ke aplikasi VOSviewer dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



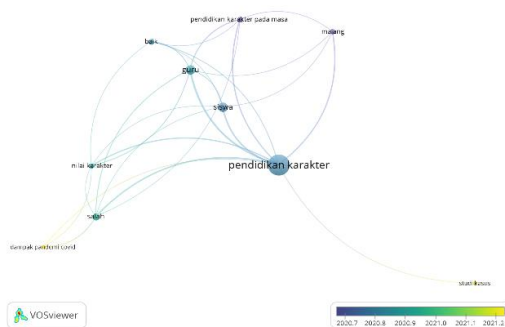
Gambar 2. Network Visualization mengenai Pendidikan Karakter Masa Pandemi

Dari peta Bibliometrik diatas menunjukkan pendidikan karakter memiliki bulatan paling besar diantara yang lainnya. Terdapat 26 kaitan dengan 10 kata kunci dalam 4 *cluster* yaitu merah, hijau biru dan kuning. Yang pertama adalah cluster merah terdapat 3 kata kunci yaitu baik, guru, pendidikan karakter masa pandemi. Untuk *cluster* hijau memiliki 3 kata kunci yaitu dampak pandemi covid, nilai karakter, dan salah. *Cluster* berwarna biru terdiri dari kata kunci siswa dan malang. Yang terakhir *cluster* kuning ada pendidikan karakter dan studi kasus.

Pada gambar 2 terlihat bahwa pendidikan karakter memiliki keterkaitan dengan semua semua kata kunci. Yang paling dekat kaitannya dengan pendidikan karakter adalah siswa yang berada pada *cluster* biru. Kemudian, jika pendidikan karakter dihubungkan dengan kata kunci malang, maka dapat juga terhubung dengan *cluster* yang berbeda yaitu pendidikan karakter masa pandemi dan guru. Apabila diarahkan ke kiri, jalinan tali pendidikan karakter akan menemui dampak pandemi covid, nilai karakter dan salah.

Sementara studi kasus dan dampak pandemi merupakan untaian yang paling jauh dengan kata kunci lainnya. Artinya, penelitian dengan kata kunci tersebut sudah pernah dibuat namun masih sangat sedikit yang melakukannya.

Visualisasi berikutnya dari VOSviewer adalah *Overlay Visualization* dimana penelitian terbaru yang ditinjau dari tahun terbit. Tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Overlay Visualization mengenai Pendidikan Karakter Masa Pandemi

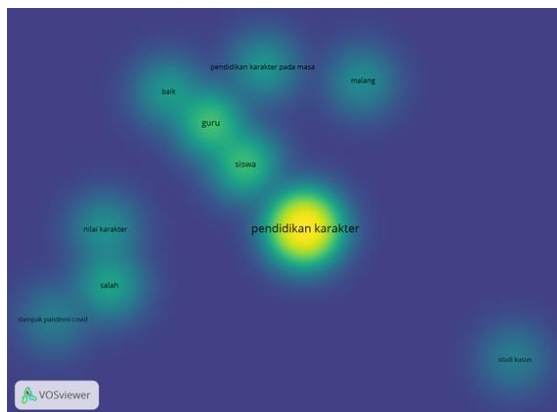
Pada gambar 3 terlihat perbedaan warna gelap dan warna terang. Bulatan dengan warna gelap mengindikasikan semakin lama tahun terbit pada artikel tersebut. Sedangkan bulatan dengan warna terang menandai artikel dengan tahun terbit terbaru.

Nampak jelas bulatan berwarna kuning hanya terdapat pada studi kasus dan dampak pandemi yang terbilang baru diteliti serta memiliki jarak yang cukup jauh antara keduanya. Dan masih sangat pantas untuk dilakukan penelitian kembali dengan dua kata kunci tersebut.

Untuk bulatan pendidikan karakter masa pandemi dan malang menunjukkan kaitan berwarna ungu yang juga memiliki jalinan tali dengan cluster biru yaitu pendidikan karakter, siswa, guru dan baik. Sementara itu, nilai karakter dan salah menempati bulatan dengan warna hijau yang tidak menutup kemungkinan untuk diteliti kembali.

Visualisasi terakhir adalah *Density Visualization*, sebuah gambaran mengenai seberapa banyak penulis yang meneliti kata kunci yang tersemat pada gambar. Jika pada gambar 3 yang memiliki warna terang adalah artikel yang terbilang baru, maka pada gambar 4 bulatan yang paling terang adalah artikel dengan jumlah penulis yang meneliti kata kunci tersebut. Dan bulatan dengan warna gelap samar memberikan gambaran masih terbatasnya kata kunci tersebut diteliti.

Pendidikan karakter menjadi bulatan dengan warna paling terang yang kerap diteliti. Diikuti dengan siswa dan guru yang berwarna sedikit lebih terang dari yang lainnya. Sedangkan kata kunci lainnya seperti pendidikan karakter, malang, studi kasus, baik, nilai karakter, salah dan dampak pandemi covid menyanggah rona lebih gelap atau muram jika dikaitkan dengan bulatan pendidikan karakter. Dengan demikian, penelitian pendidikan karakter dengan warna gelap tersebut masih dapat menjadi daya tarik untuk diteliti dan ditindaklanjuti. Gambaran pemetaannya dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4. *Density Visualization* mengenai Pendidikan Karakter Masa Pandemi

PENUTUP

Pendidikan karakter masa pandemi masih sangat memikat untuk diteliti. Penanaman pendidikan karakter ditengah pandemi dapat berfungsi sebagai pembentukan dan pengembangan potensi diri peserta didik. Tenaga pendidik dan orang tua diharapkan dapat berkolaborasi untuk mengawasi dan memberikan motivasi agar terbiasa menerapkan perilaku yang berkarakter. Peranan keduanya juga diperlukan dalam mengevaluasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan nilai masing-masing karakter. Dan tanggungjawab tersebut berada di tangan kita bersama agar pendidikan karakter pada peserta didik di masa pandemi tetap terlaksana dengan optimal.

REFERENCES

- Citra, Y. (2009). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Akhlak Mahasiswa Pgmi. MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 1(2), 281-300.
- Fathurrahman. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter. Refika Aditama.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal Pelita PAUD. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v2i1.196>.
- Prabhawani, S. W. (2016). Pelibatan Orang Tua Dalam Program Sekolah Di TK Khalifah Wirobrajan Yogyakarta. Pendidikan Guru PAUD S-1.
- Purwanto, A. (2020). Studi Eksplorasi Dampak Work From Home (WFH) Terhadap Kinerja Guru Selama

Pandemi Covid-19. EduPsyCouns: Journal of Education Psychology and Counseling, 2(1), 92-100. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsyscouns/article/view/418>.

- Royani, Y., & Idhani, D. (2018). Analisis Bibliometrik Jurnal Marine Research in Indonesia 1. Marine Research in Indonesia, 25 (4), 63-68.
- Santika, I.W. E. (2020). Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Daring.
- Sudijono. Anas. 2011. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ulyan Nasri, Bersahabat dengan Ilmu: Sebuah Pengantar Filsafat Ilmu,(Mataram: CV. Haramain Lombok, 2018), cet. Ke-5, xiii-xv.
- Yulianingsih, W. Dkk. (2020). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendampingan Belajar Anak Selama Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2).

Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika di MAN 2 Sarolangun

Rosaliani¹, Maison², dan Dwi Agus Kurniawan³

Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jambi

Email : rliani625@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan respon siswa terhadap penggunaan media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di MAN 2 Sarolangun. Adapun jenis penelitian ini adalah mix method yang terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen wawancara dan angket respon peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di MAN 2 Sarolangun dengan sampel penelitian sebanyak 50 siswa dan informan terdiri dari satu guru fisika MAN 2 Sarolangun. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif diolah menggunakan statistik deskriptif melalui aplikasi SPSS dan data kualitatif menggunakan metode Mills dan Huberman. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak (2%) kurang baik, sebanyak (92%) baik, dan sebanyak (6%) sangat baik. Dari data yang dihasilkan di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pelajaran fisika berjalan dengan baik.

Kata kunci: Pendidikan; Media Pembelajaran; Pembelajaran Fisika.

Abstract

This study aims to determine the application and response of students to the use of animation media on students' critical thinking skills at MAN 2 Sarolangun. The type of this research is a mixed method consisting of quantitative data and qualitative data. The quantity of data obtained from interview instruments and student response questionnaires. The sampling technique in this research is purposive sampling. The population in this study were students at MAN 2 Sarolangun with a research sample of 50 students and informants consisting of one physics teacher at MAN 2 Sarolangun. The data analysis technique in this research is quantitative data which is processed using descriptive statistics through the SPSS application and qualitative data using the Mills and Huberman method. The results of the research that has been done show that as many as (2%) are not good, as many as (92%) are good, and as many (6%) are very good. From the data generated above, it can be said that the use of animation media on students' critical thinking skills in learning physics is going well.

Keywords: Education; Instructional Media; Physics Learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran fisika diharapkan tidak hanya memberikan kemampuan terhadap peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal saja, tetapi juga untuk melatih agar peserta didik mampu berpikir kritis, logis dan sikap ilmiah lainnya. Berpikir kritis merupakan salah satu cara untuk melatih siswa berpikir dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran sejarah. Dengan berpikir kritis siswa dituntut untuk memahami serta mempelajari sejarah dengan benar, sehingga pengetahuan siswa berkembang dan tidak hanya terpaku pada penjelasan yang diberikan oleh guru dan buku sumber yang dimiliki siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Mutaqin (Jaja, 2012:58). Keterampilan berpikir kritis penting untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik dengan memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, untuk menjadi peserta didik yang berkompentensi itu harus mampu berfikir kritis berguna dalam mengembangkan kreatifitas anak didik dalam memahami suatu materi.

Dari hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwa mereka terkadang kurang memahami materi yang diajarkan oleh gurudan merasa takut jika ingin bertanya sehingga siswa yang ingin bertanya hanya sedikit ketika diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya, 2 dari 3 orang siswa juga menyatakan bahwa pelajaran fisika adalah pelajaran yang sulit karena banyak persamaan rumus sehingga mereka susah dalam memahaminya, mereka juga mengatakan bahwa ketika diberikan atau disuruh mengerjakan soal rata rata diantara mereka sekelas hanya 50% yang menjawab dengan benar selebihnya belum tepat hal itu karena siswa belum terlalu memahami materi yang disampaikan namun ada beberapa siswa juga yang menyukai pelajaran fisika karena menurutnya pelajaran fisika

merupakan pelajaran yang asyik dan sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Miftah:2013). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Menurut Arsyad (2002) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Menurut Rohani (1997) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran fisika. satu media yang dapat digunakan yaitu media animasi. Dengan menggunakan media animasi diharapkan siswa dapat menemukan konsep fisika secara nyata. dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung

oleh Rahmatina (2019) Animasi Media merupakan bentuk penyajian gambar yang menarik karena merupakan simulasi dari gambar bergerak menggambarkan pergerakan suatu objek. Animasi dapat diartikan sebagai proses mengubah bentuk atau sifat suatu benda yang ditampilkan dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Gunawan, dkk (2016: 108- 113) pemanfaatan media tutorial dapat berfungsi sebagai komplemen yang artinya sebagai pelengkap pembelajaran. Materi media tutorial diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Adanya pemanfaatan mediatutorial sebagai komplemen atau pelengkap digunakan untuk

meng-optimalkan pembelajaran fisika. Tujuan dari media pembelajaran model tutorial ini adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (*mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya (Jensen dalam Wicaksono 2013: 95-100)

MAN 2 Sarolangun merupakan MAN tertua di Kabupaten Sarolangun, maka dari itu sudah terkenal melahirkan murid-murid yang berkualitas. MAN 2 Sarolangun juga merupakan salah satu MA favorit dan terkemuka di Kabupaten Sarolangun dan telah terakreditasi A. Di MAN 2 ini terdapat banyak guru untuk mata pelajaran lainnya, namun guru mata pelajaran Fisika tergolong sedikit yaitu hanya terdapat 2 guru fisika.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di MAN 2 Sarolangun.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran fisika melalui media animasi di MAN 2

Sarolangun.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif dengan observasi, angket soal, wawancara guru dan wawancara siswa. Penelitian ini dilakukan di MA Negeri 2 Sarolangun pada Kelas XI MIA 1 dan Kelas XI MIA 2 Semester genap tahun pelajaran 2021/2022, yaitu pada bulan April 2022.

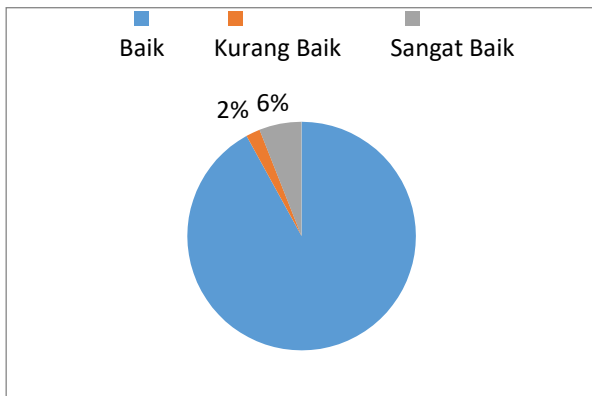
Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini ada 2 instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan test. Instrumen wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran fisika dan 3 orang siswa sedangkan instrument tes dilakukan dengan menyebarkan soal pilihan ganda yang terdiri dari 4 alternatif jawaban.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan tes, tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung serta kekurangan pada saat pembelajaran berlangsung dan kekurangan dari pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Adapun hasil dari penelitian penggunaan media animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di MAN 2 Sarolangun yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket pada siswa dan wawancara guru. Dengan demikian diperoleh data sebagai berikut



Gambar 1. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media animasi di MAN 2 Sarolangun

Adapun berdasarkan hasil angket dan dilihat diagram pie pada saat mengidentifikasi angket dengan menggunakan SPSS didapat bahwa sebanyak (2%) kurang baik, sebanyak (92%) baik, dan sebanyak (6%) sangat baik. Seperti terlihat pada gambar diatas.

Tabel 1. Statistik deskriptif angket penggunaan media animasi terhadap kemampuan berikir kritis peserta didik MAN 2 Sarolangun

Keterangan	Kolom
N	50
Mean	3.04
Median	3.00
Mode	3
Minimum	2
Maximum	4
Sum	152

Berdasarkan tabel statistik deskriptif pada angket media pembelajaran animasi dimana N (jumlah sampel) yaitu 50, didapatlah nilai mean nya (3,04), jumlah data sebesar

(152). Nilai modusnya sebesar (3). Nilai maximumnya sebesar (4), nilai minimum sebesar (2). Nilai range sebesar (2), nilai standar deviasinya sebesar (0,283), nilai skewness (1.434) stdev erornya sebesar (0.337), nilai kurtosis (10.208) standar error sebesar (0.662). Dari penjabaran data diatas maka diketahui bahwa nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai mean. Yang mana dikatakan jika nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai mean maka data yang diperoleh dan diolah ini bisa dikatakan valid dengan nilai $0.283 < 3.04$. Adapun dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis di MAN 2 Sarolangun dapat digolongkan baik.

Tabel 2. Kategori Angket Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berikir Kritis Peserta Didik MAN 2 Sarolangun

Interval	Persen	Frekuensi	Kategori
36-50	2%	1	Kurang baik
51-65	92%	46	Baik
61-80	6%	3	Sangat baik
	100%	50	

Selanjutnya setelah dilihat dari deskriptif frekuensi didapat persentasi yaitu sebesar 2% untuk kategori kurang baik dengan jumlah siswa 1 orang dari sampel 50 siswa, 92% untuk kategori baik dengan 46 siswa dari 50 sampel siswa, dan 6% untuk kategori sangat baik dengan 3 siswa dari 50 sampel. Dengan melihat kategori diatas dapat dikatakan dari siswa dengan sampel 50 orang hampir semuanya menyukai penerapan media animasi terhadap kemampuan berpikir pesertadidik di MAN 2 Sarolangun.

Adapun hasil wawancara dengan guru fisika di MAN 2 Sarolangun dengan memberikan sebanyak 10 pertanyaan. Diantaranya :

“Saat ibu mengajar metode apa yang ibuterapkan saat mengajar ?”

Sample 1: metode yang digunakan yaitu ceramah,diskusi,eksperimen.

“kurikulum apa yang diterapkan sekolahsekarang bu ?”

Sample 1: menggunakan kurikulum 2013 yang disempurnakan, namun untuk sekarang kurikulum 2013 ada muatan kependudukan karena baru maka hanya beberapa pokok bahasan saja yang bisa menggunakannya.

“Menurut pengalaman ibu apa perbedaan kurikulum 2013 dan 2013 revisi ?”

Sample 1: Perbedaannya tidak cukup signifikan, namun hanya penyempurnaan saja disesuaikan dengan kondisi daerah masing – masing

“ Menurut ibu hal apa yang menjadiahambatan ibu dalam mengajar?”

Sample 1: sedikit sulit pada materi yang lebih menghayal seperti teori relativitas.

“Bahan ajar apa yang bapak gunakan dalam mengajar ?”

Sample 1: kebanyakan memakai power point,vidio berbagai macam bahan ajar yang digunakan, jika menggunakan buku siswa kelihatan sangat cepat bosan.

“apakah ibu pernah menerapkan mediaanimasi sebagai media pembelajaran ?”

Sample 1: Belum pernah.

“menurut ibu apakah media animasi dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis ?”

Sample 1: menurut saya sangat membantu tidak hanya pada keterampilan berfikir juga pada hasil belajar peserta didik. Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah yang berisi : hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis, dapat dilengkapi dengan tabel atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal.

PEMBAHASAN

Menurut Arsyad (2010) Peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa yang menggunakan multimedia animasi dalam proses pembelajarannya berkaitan dengan ciri dan karakteristik dari multimedia animasi itu sendiri. Multimedia animasi termasuk kedalam media hasil penggabungan teknologi cetak dan komputer yang menggabungkan antara teks, gambar atau visual yang statis dan dinamis serta audio yang semua ini dikendalikan oleh komputer, sehingga dalam prosesnya melibatkan banyak interaktivitas. Multimedia animasi ini juga dinilai dapat merangsang untuk melakukan latihan, simulasi dan lain sebagainya. Animasi dapat menambahkan kesan realisme, dapat merangsang mengadakan latihan, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya. Hal tersebut dipengaruhi dari hasil manipulasiteoritis (gambar) menjadi realistis sehingga menarik perhatian pengguna animasi untuk belajar (Manfaat & Anasha, 2013).

Menurut Kemp & Dayton (dalam Sukiyasa, 2013: 129) juga mengemukakan bahwa manfaat media animasi diantaranya menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta Sehubungan dengan pendapat di atas dengan aktifitas guru dan siswa dalam penelitian penggunaan media animasi yaitu untuk mengelolah pelaksanaan pembelajaran harus selalu mengasah kemampuan mengajardan meminimalisir

kesalahan dalam mengelolah pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan memahami apa yang ada dalam benak siswa serta meningkatkan rasa percaya diri siswa atau peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Pada penelitian yang lain, Herayanti (2018) mengembangkan suatu perangkat pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media Moodle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Herayanti, disimpulkan bahwa media moodle berbasis masalah yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi gelombang. Dari hasil penelitian diperoleh data berpikir kritis rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebesar 45 dan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media moodle berbasis masalah rata-rata meningkat menjadi 64. Melalui media ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar yang pada akhirnya memberikan dampak yang sangat baik terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran berupa media simulasi. Noviyanti et al (2019) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media simulasi, kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi fluida meningkat. Hal ini ditandai dengan hasil uji hipotesis statistik data posttest yang memberikan nilai Sig. (2-tailed) (0,001) < taraf signifikansi (0,05). Peningkatan terjadi dilihat berdasarkan hasil perhitungan N-Gain. Adapun indikator berpikir kritis yang meningkat berdasarkan penelitian ini antara lain, indikator memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut dan mengatur strategi dan taktik. Empat diantara indikator tersebut mengalami peningkatan dengan kategori sedang, sementara satu indikatornya yaitu

memberikan penjelasan sederhana mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Selain itu, penggunaan media simulasi pada pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa dalam pembelajaran fisika di MAN 2 Sarolangun telah terdapat penerapan media animasi. Adapun dalam penerapan media animasi siswa lebih banyak aktif dalam proses pembelajaran dan siswa juga kelihatan bisaberkerjasama dengan kelompok dan dapat memecahkan masalah yang diberikan serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Kemudian didapatkan persentase respon siswa terhadap media pembelajaran animasi berkategori baik yakni sebanyak 92% artinya 46 siswa dari 50 siswa berkategori baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di MAN 2 Sarolangun telah mendapat respon baik dari siswa.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herayanti, L., Gummah, S., Sukroyanti, B. A., Gunawan, G., & Makhrus, M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Moodle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Materi Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol 4 No 2.
- Imam. Gunawan. 2016. Metode Penelitian Kualitatif " Teori dan Praktik". Jakarta: Bumi Aksara.
- Jaelani, Jaja R. (2012). Penerapan Metode Debat untuk

Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 23 Bandung). Tidak diterbitkan.

Miftah, M. 2013. Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. Vol 1 No 2.

Novianti, N., Hertanti, E., & Al Farizi, T. (2019). Pengaruh Media Simulasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Konsep Fluida Statis. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Vol 5 No 2.

Wicaksono, Suyatna. A., dan Sesunan, F. 2013. Pengembangan Media Tutorial Berbasis Multimedia Interaktif pada 89 Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. I. No 3.