
Peran Program Magang Kependidikan III terhadap Penguasaan Technological Pedagogical Vocational Knowledge pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Sebelas Maret

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nabila Khairuni Universitas Sebelas Maret Surakarta nabilakhairuni@gmail.com +6285884387457	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No.2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Anis Rahmawati Universitas Sebelas Maret Surakarta anisrahmawati@staff.uns.ac.id +628156855232	
Kundari Rahmawati Universitas Sebelas Maret Surakarta kundari.rahmawati@staff.uns.ac.id +6281212487808	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Khairuni, N., Rahmawati, A., & Rahmawati, K. (2022). Peran Program Magang Kependidikan III terhadap Penguasaan Technological Pedagogical Vocational pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Sebelas Maret. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 62-71.

Abstrak

Metode penelitian menggunakan metode campuran dengan desain sekuensial eksploratif. Metode ini menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data yang lebih efektif dan objektif. Penelitian bertujuan mengetahui perspektif dan peran program Magang Kependidikan III terhadap pengembangan penguasaan Technological Pedagogical Vocational Knowledge (TPVK). Hasil dari penelitian yaitu, persepsi mahasiswa tentang peran program Magang Kependidikan III dalam pengembangan penguasaan TPVK, dengan menetapkan tujuan program magang, menetapkan rencana pembelajaran, dan mengenali lingkungan kelas selama proses Magang. Serta penerapan kerangka TPVK pada mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan (PTB) Universitas Sebelas Maret (UNS) dalam semua kegiatan pembelajaran selama Program Magang Kependidikan III. Berupa penggunaan teknologi yang tidak tepat membuat siswa sulit berinteraksi dan menghambat pemahaman materi selama pembelajaran. Beberapa kegiatan magang mahasiswa (calon guru) dipengaruhi oleh bimbingan guru pendamping.

Kata kunci: Persepsi Mahasiswa, TPVK, Magang Kependidikan, Pembelajaran Jarak Jauh

Abstract

The research method uses a mixed method with sequential exploratory designs. This method combines quantitative and qualitative methods to obtain more effective and objective data. The goal is to know the perspective on the role of the Education Internship III program on the development of TPVK mastery, and the establishment of the TPVK framework during the Education Internship III. The results of this study are, student perception of the role of the Education Internship III program in mastery development, namely starting from setting the objectives of the internship program, setting a learning plan, and recognizing the classroom environment during the Internship process. Students of Building Engineering Education (PTB) UNS apply the TPVK framework in all learning activities during the Educational Internship Program III. Inappropriate use of technology makes it difficult for students to interact and hinders understanding of the material during learning. Some of the student internship activities (prospective pre-service teachers) are influenced by the guidance of the mentoring teacher.

Key Words: TPVK, Student Perception, Educational Internship, Distance Learning

A. Pendahuluan

Magang kependidikan merupakan program untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa khususnya pada kompetensi profesional calon guru. Program magang dibedakan menjadi tiga tahap. Program Magang Kependidikan I memiliki tujuan mengenal kultur sekolah, mengamati pembelajaran di kelas untuk penguatan kompetensi pedagogis, kepribadian, dan sosial guru. Magang Kependidikan II dilaksanakan pada semester V berintegrasi dengan mata kuliah perencanaan pembelajaran dimana kegiatannya mendalami lebih rinci tentang perangkat-perangkat pembelajaran serta cara mengajar guru di kelas. Magang Kependidikan III dilaksanakan pada semester VII, calon guru secara langsung terjun ke proses pembelajaran dari menyusun perangkat pembelajaran hingga administrasi yang dilakukan sebagaimana tanggung jawab seorang guru (Panduan Magang Kependidikan III - Universitas Sebelas Maret, 2020:2).

Pendidikan kejuruan adalah bentuk pendidikan yang memfokuskan pada penguasaan keterampilan bekerja (Suharno dkk., 2020). Mathis & Jackson dalam Georgescu & Gliga (2020) menegaskan pula pelatihan kejuruan menyiapkan tenaga kerja dengan pengetahuan dan keterampilan khusus untuk masa depan. Menurut Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan tingkat menengah yang mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja pada bidang tertentu.

Karakteristik pada pendidikan kejuruan menurut Finch & Cruikilton (1984: 12-13) dalam Johan (2015) yaitu (1) berorientasi pada pendidikan dan pelatihan; (2) alasan keberadaan dan legitimasi; (3) fokus pada kurikulum; (4) Indikator keberhasilan pembelajaran; (5) mengikuti perkembangan zaman; (6) berdampingan dengan masyarakat. Maka dapat disimpulkan pendidikan kejuruan adalah jenjang pendidikan yang melatih sumber daya manusia agar memiliki keterampilan dan keahlian di bidang tertentu.

Pendidikan teknologi menyiapkan peserta didik di universitas untuk memahami pengetahuan umum dengan cara yang kreatif untuk selanjutnya diajarkan kepada peserta didik pendidikan kejuruan yang siap terjun secara praktis ke dunia kerja. Dari sisi akademis pendidikan kejuruan dan pendidikan teknik memiliki makna yang sama.

Tujuan dari pendidikan teknik kejuruan mengarah kepada pengembangan kemampuan kreatif memecahkan suatu masalah nyata di masyarakat, mampu berkomunikasi dengan santun, bekerja sama, dan berkontribusi membangun pendidikan berkelanjutan (Sudira, 2017). Sedangkan pendidikan kejuruan memiliki tujuan agar peserta didik siap diarahkan ke dunia kerja, seperti yang disampaikan oleh Ariyanto & Muslihudin (2015) yaitu mengutamakan persiapan peserta didik untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi, dan mengembangkan diri dengan sukses di lapangan kerja yang cepat berubah dan berkembang. Maka kompetensi yang dibutuhkan oleh guru pendidikan kejuruan sedikit berbeda.

Kompetensi maknanya ialah kecakapan, kemampuan, keahlian, dan pengetahuan pada bidang tertentu yang dimiliki oleh seseorang. Jika dikaitkan dengan kompetensi yang dimiliki

oleh guru, Karsidi (2005) menyampaikan “Kompetensi adalah pemilikan kemampuan atau keahlian yang bersifat khusus, tingkat pendidikan minimal, dan sertifikasi keahlian haruslah dipandang perlu sebagai prasyarat untuk menjadi guru profesional”. Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pada pasal 10 ayat 1 kompetensi yang harus dimiliki guru terdiri dari 4 macam, diantaranya: Kompetensi pedagogik; kompetensi kepribadian; kompetensi sosial; kompetensi profesional.

Pengetahuan dianggap sebagai komponen kunci dari kompetensi profesional guru, hal ini dibagi menjadi beberapa aspek yang lebih spesifik, diantaranya: pengetahuan konten berarti pemahaman mendalam tentang isi mata pelajaran tertentu. Menurut Dudung (2018) kompetensi profesional guru adalah kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik termasuk pengajaran, pengetahuan metodologi, manajemen, dan semua yang tercermin dalam dunia pendidikan.

Kemajuan pesat teknologi dan informasi pada abad ini telah membawa pengaruh signifikan pada proses transisi dari era industrialisasi ke era pengetahuan yang mengharuskan semua orang menyesuaikan diri dengan cepat pada setiap bidang kehidupan (Sole & Anggraeni, 2018). Untuk mengembangkan kompetensi siswa abad 21 diperlukan bentuk pengajaran yang canggih seperti, penguasaan konten yang menantang, berpikir kritis, pemecahan masalah yang kompleks, kerja sama dan komunikasi yang efektif maka dari itu penyesuaian dan pelatihan kembali kemampuan pedagogis untuk mengajarkan keterampilan ini sangat dibutuhkan (Darling-hammond dkk, 2017)

Kompetensi yang dibutuhkan pendidikan kejuruan di era revolusi industri 4.0 menurut Irwanto (2019) yaitu:

- a. Penguasaan bahasa secara global, bahasa internasional yaitu bahasa Inggris.
- b. Kerja sama antar tim.
- c. Memiliki kompetensi di bidang pekerjaan agar siap masuk ke dalam Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI).
- d. Membiasakan diri dan menguasai Teknologi Informasi dan Komputer (TIK).
- e. Menguasai seluruh kompetensi guru.
- f. Dapat mengajar secara efektif.
- g. Memiliki manajemen dan pengelolaan kelas yang baik.
- h. Mengatur pembelajaran baik teori maupun praktik.
- i. Dapat mengintegrasikan antara teori dengan praktiknya.

Technological Pedagogical Vocational Knowledge (TPVK) merupakan pengembangan kerangka kerja dari *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK), yang difokuskan pada komponen *Vocational Knowledge* (VK) atau pengetahuan kejuruan pada pendidikan kejuruan seperti yang disampaikan Rahmawati dkk, (2020).

Berawal dari pembentukan kerangka kerja *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) oleh Shulman (1986) yang terdiri dari *Pedagogical Knowledge* (PK) dan *Content Knowledge* (CK), perkembangan teknologi dapat mempengaruhi kegiatan dalam pembelajaran maka kerangka kerja dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2009) menjadi TPACK dengan tambahan *Technological Knowledge* (TK) yang didalamnya menghasilkan irisan antar komponen penyusun semakin beragam.

Penjelasan *Pedagogical Knowledge* (PK) oleh Mishra & Koehler (2009) merupakan pengetahuan yang mendalam tentang proses melatih dan mengajarkan atau metode pembelajaran di dalam kelas. Pengetahuan ini termasuk teknik mengajar, strategi dalam mengatur pemahaman siswa, dapat mengetahui kemampuan siswa dan cara mengembangkan kemampuan tersebut. Pernyataan Mishra & Koehler dikuatkan dengan pendapat Backfisch dkk, (2020) yaitu kompetensi pedagogis yang dimiliki guru setidaknya memiliki potensi untuk menciptakan kesempatan belajar yang kuat di setiap aspek. Bentuk dari penguasaan pengetahuan pedagogis pada proses pembelajaran adalah guru berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif, saling berinteraksi, dan latihan kelompok yang berpusat pada siswa (Huang dkk., 2020).

Technological Knowledge (TK) berfokus pada integrasi teknologi pada pembelajaran. Pengembangan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa. Pendapat ini dibuktikan pada penelitian Wang & Lu (2021) yang melaporkan bahwa integrasi teknologi berupa video dan grafik pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi siswa. Selain itu variasi dalam penggunaan teknologi dapat menjadi sebuah penilaian bagi calon guru.

Vocational Knowledge (VK) yaitu pengetahuan kejuruan berdasarkan kompetensi guru pendidikan kejuruan, seperti penguasaan bahasa global, penguasaan kompetensi yang sesuai DUDI tidak jauh dari skill guru dalam mengajar serta empat kompetensi pokok guru yang terdapat pada Undang-Undang No.14 Tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1. Komponen ini mengintegrasikan tentang bagaimana kompetensi seorang guru mengajar di kelas dengan pengetahuan kejuruan yang diajarkan saat pembelajaran berlangsung.

Pedagogical Vocational Knowledge (PVK) adalah kombinasi dari pengetahuan pedagogis dan kejuruan. Objek kegiatan pengajaran terpadu diidentifikasi sebagai pengetahuan kejuruan (termasuk konten kejuruan dan literasi kejuruan). Materi kejuruan meliputi psikologi, etika (terutama tentang penilaian etis dalam komunikasi dan bentuk tertulis) (Christidis, 2019).

Pedagogical Technological Knowledge (PTK) adalah interaksi antara pengetahuan teknologi dan pedagogis. Ini mengacu pada pengetahuan tentang berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Manfaat teknologi bagi staf akademik adalah untuk menyediakan pengaturan yang lebih efektif di dalam dan di luar kelas (Lye, 2013). Guru harus memiliki pengetahuan tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau aplikasi perangkat lunak, dan mengenali karakteristik desain bahan ajar berbasis komputer. Untuk menambah nilai pada aspek tertentu, guru perlu mengetahui bagaimana menggunakan TIK secara efektif guna menciptakan peluang belajar yang optimal (Belo dkk., 2016)

Technological Vocational Knowledge (TVK) dikhususkan penggunaan teknologi dalam mengaplikasikan pengetahuan kejuruan. Center of Career Information, Ministry of Human Resource (2015) menjelaskan beberapa ilmu dan tugas yang dibutuhkan di beberapa jurusan pendidikan kejuruan. Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan memiliki satu tugas yang membutuhkan kemampuan teknologi. Penggunaan teknologi dan komunikasi baru secara efisien dan produktif oleh guru di instansi terkait akan mempengaruhi kualitas pembelajaran dan lulusan yang dihasilkan (Dahil et al., 2015).

Technological Pedagogical Vocational Knowledge (TPVK) merupakan pengembangan pengetahuan yang perlu dimiliki oleh seorang guru kejuruan. Komponen pengetahuan terdiri dari PK, TK, VK, PVK, PTK, TVK. Pengembangan ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) agar lebih sesuai dengan materi yang dibutuhkan dalam pendidikan kejuruan (Rahmawati dkk., 2020).

Persepsi merupakan asumsi ketika melihat sesuatu atau objek. Asumsi tersebut berasal dari pengalaman tentang keadaan objek sesungguhnya (Pautz, 2021). Faktor internal terdiri dari karakteristik, perasaan dan sikap individu, keinginan atau harapan, prasangka, perhatian, proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, kebutuhan, dan motivasi. Toha (2003) dalam Anggiana & Rizal (2020) menyatakan persepsi memiliki faktor. Faktor eksternal terdiri dari informasi yang diperoleh, keluarga, pengetahuan, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, dan hal-hal yang familiar atau ketidakasingan dengan suatu objek.

Evaluasi kompetensi sedikit berbeda karena bidang kejuruan cenderung dididik untuk menguasai keterampilan tertentu. Menurut Rahmawati dkk, (2020) mengembangkan kerangka kerja *Technological Pedagogical Vocational Knowledge* (TPVK) untuk menentukan tingkat kompetensi integrasi teknologi bagi calon guru. Perbedaan antara TPACK dengan TPVK adalah pada bidang Content Knowledge yang difokuskan kepada *Vocational Knowledge* atau pengetahuan kejuruan.

Hasil penelitian Khoiri dkk, (2017) yaitu pengetahuan teknologi calon guru kurang baik dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran. Diperlukan pelatihan khusus untuk melatih pengetahuan siswa tentang teknologi TPACK. Di tingkat kejuruan, belum diketahui bagaimana peran pelaksanaan program magang kependidikan III di program studi Pendidikan Teknik Bangunan (PTB) Universitas Sebelas Maret (UNS) dalam mengasah keterampilan TPVK mahasiswa calon guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa PTB UNS terhadap peran program magang kependidikan III pada pembangunan penguasaan TPVK serta mengetahui bagaimana mahasiswa PTB UNS menerapkan kerangka kerja TPVK dalam aktivitas pembelajaran selama magang kependidikan III.

B. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah mixed methods. Metode ini mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang lebih valid dan objektif.

1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *sequential exploratory designs*. Desain penelitian ini digunakan untuk menjawab tujuan penelitian. Tujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa PTB UNS terhadap program Magang Kependidikan III pada pembangunan penguasaan TPVK dijawab menggunakan metode kualitatif, pada penelitian ini berbentuk wawancara responden untuk mengetahui persepsi mahasiswa PTB saat mempersiapkan pembelajaran pada Magang Kependidikan III tahun 2020. Tujuan kedua penerapan kerangka TPVK mahasiswa PTB UNS dalam aktivitas pembelajaran selama magang kependidikan III dijawab dengan metode kuantitatif dilakukan pada jenis data observasi dan dokumen RPP dan dihubungkan hasilnya dengan data hasil wawancara sebagai data pendukung data kuantitatif agar hasil yang ditemukan lebih mendalam. Hasil penelitian berupa pemahaman beserta kesimpulan berdasarkan fenomena pembelajaran daring dengan penerapan kegiatan Magang Kependidikan III dan kaitannya tentang persepsi mahasiswa PTB UNS pada penguasaan pembangunan TPVK.

2. Populasi dan Sampel

Teknik penentuan responden yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Cluster Proportional Random Sampling* atau pengambilan sampel berupa responden secara acak dari berbagai cluster atau kelompok yang berbeda dalam suatu populasi. Responden diambil secara acak dari mahasiswa PTB UNS yang magang di setiap sekolah mitra. Penentuan jumlah mahasiswa yang mewakili keseluruhan populasi diambil dengan cara proporsional berdasarkan kategori yang ditentukan oleh peneliti. Ditentukan berdasarkan kesamaan pelaksanaan magang dengan jumlah responden pada setiap *cluster* yang lebih banyak akan dipilih perwakilannya lebih banyak dari cluster yang lain. Kelompok dibedakan berdasarkan sekolah tempat magang kependidikan III dari mahasiswa PTB UNS. Responden penelitian dikategorikan berdasarkan sekolah tempat Magang Kependidikan III dilaksanakan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumen.

a. Wawancara

Format wawancara berkaitan dengan aspek TPVK saat melaksanakan program Magang Kependidikan III. Pedoman dalam pelaksanaan wawancara menggunakan TPACK Interview Protocol (Harris dkk., 2012).

b. Observasi

Observasi dilakukan saat Magang Kependidikan III dengan mengamati sampel mahasiswa PTB UNS dalam mengajar secara daring melalui video rekaman yang direkam saat mengajar, dan melihat langsung saat proses pembelajaran.

c. Dokumen yang dimaksud berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh responden mahasiswa PTB UNS yang mengikuti kegiatan Magang Kependidikan III tahun 2020.

4. Instrumen

Penelitian merupakan penelitian campuran (*mix methods*) oleh karena itu instrumen dari penelitian ini adalah peneliti itu sendiri serta rubrik penilaian yang diadaptasi dari rubrik penilaian TPACK Harris dkk., (2009).

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk wawancara adalah analisis tematik, analisis dokumen RPP dan foto menggunakan rubrik penilaian Harris dkk., (2009) yang sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya.

C. Hasil dan Pembahasan

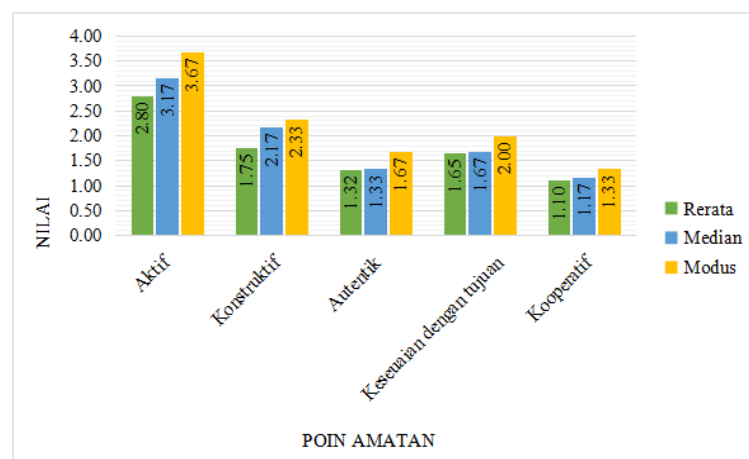
1. Hasil

Hasil penelitian dari analisis tematik didapatkan persepsi mahasiswa dan penerapan TPVK Mahasiswa PTB UNS pada Program Magang Kependidikan III sebagai berikut:

- a. Persepsi mahasiswa PTB UNS terhadap peran program Magang Kependidikan III pada pembangunan penguasaan TPVK
 - 1) Pengetahuan dasar mengenai program Magang Kependidikan III.
 - 2) Kesiapan sekolah dalam menyediakan teknologi pada pembelajaran daring.
 - 3) Adanya integrasi teknologi pada pembelajaran daring.

- 4) Pengetahuan calon guru atas materi pelajaran yang diampu.
 - 5) Pemahaman media pembelajaran yang digunakan.
- b. Penerapan TPVK Mahasiswa PTB UNS pada Program Magang Kependidikan III
- 1) Penentuan strategi pembelajaran.
 - 2) Kemampuan calon guru memahami siswa saat pembelajaran.
 - 3) Tahapan pembelajaran.
 - 4) Peran calon guru SMK.
 - 5) Media dan evaluasi berbasis teknologi.
 - 6) Keterampilan calon guru dalam menentukan metode pembelajaran.
 - 7) Faktor pemilihan teknologi pada pembelajaran.
 - 8) Kemampuan memahami teknologi pada pembelajaran.
 - 9) Kesesuaian antara rencana pembelajaran.
 - 10) Permasalahan pada pelaksanaan magang.

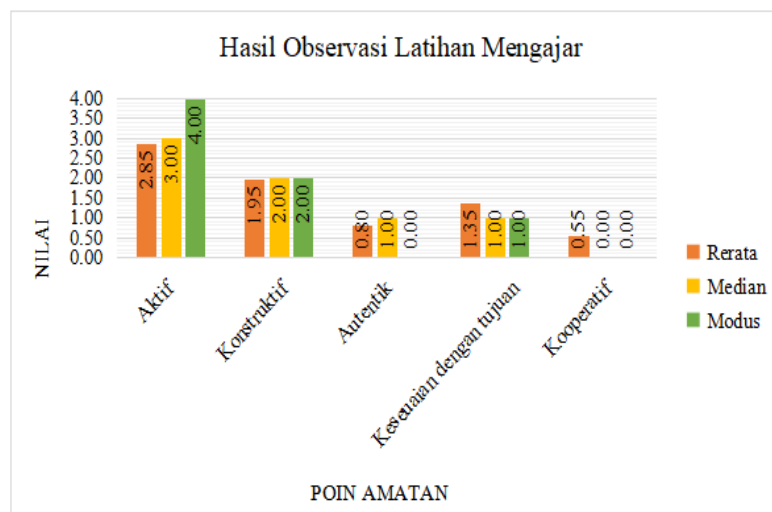
Hasil analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai data pendukung



Gambar 1. Histogram Data Hasil Analisis Dokumen RPP

Gambar 1 menunjukkan mean, median, dan modus menurut lima titik pengamatan dari dua puluh (20) responden penelitian. Rerata yang diperoleh pada poin amatan aktif sebesar 2,8 dari nilai maksimal 4,00. Sehingga dapat dinyatakan bahwa RPP yang direncanakan calon guru sudah melibatkan siswa dalam penggunaan TIK pada pembelajaran tetapi masih bersifat substansial. rerata poin amatan konstruktif sebesar 1,75 dari nilai maksimal 4,00. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan perangkat TIK untuk membangun pengetahuan siswa terbilang kurang. Perolehan rerata poin amatan autentik sebesar 1,32 dari nilai maksimal 4,00. Nilai rerata tersebut menjelaskan bahwa perangkat TIK siswa yang direncanakan di RPP kurang merepresentasikan pengalaman atau permasalahan nyata terkait materi pembelajaran. Rerata dari poin kesesuaian dengan tujuan adalah 1,65. Perolehan nilai tersebut dapat dikatakan kurang dari segi bagaimana siswa secara berkelanjutan menggunakan perangkat/sumber berbasis TIK untuk mendiagnosis dan memperbaiki persoalan yang dihadapi selama proses belajar. Poin amatan kooperatif memperoleh nilai rerata sebesar 1,10 dari nilai maksimal 4,00. Kegiatan siswa bekerja secara bersama-sama baik di sekitar komputer atau melalui komputer (memanfaatkan komputer secara langsung atau tidak langsung) dalam aktivitas pembelajaran kurang direncanakan pada pembelajaran, sehingga yang terjadi pada pelaksanaannya adalah siswa hanya mengakses materi dan mengerjakan tugas secara mandiri melalui TIK yang telah ditentukan.

Hasil analisis observasi latihan mengajar sebagai data pendukung



Gambar 2. Histogram Data Hasil Analisis Observasi Latihan Mengajar

Gambar 4.2 menunjukkan rerata, median, dan modus sesuai dengan lima poin amatan dari dua puluh (20) responden penelitian. Rerata yang diperoleh pada poin amatan aktif sebesar 2,85 dari nilai maksimal 4,00. Dapat dinyatakan keaktifan saat melakukan pembelajaran menggunakan teknologi dinyatakan kurang. Diperoleh rerata poin amatan konstruktif sebesar 1,95 dari nilai maksimal 4,00. Dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan perangkat TIK untuk membangun pengetahuan siswa kurang. Perolehan rerata poin amatan autentik sebesar 0,80 dari nilai maksimal 4,00. Nilai rerata tersebut menjelaskan bahwa perangkat TIK siswa untuk merepresentasikan pengalaman atau permasalahan nyata terkait materi pembelajaran sebagian besar tidak disampaikan oleh responden. Nilai rerata dari poin kesesuaian dengan tujuan adalah 1,35. Perolehan nilai tersebut dapat dikatakan kurang karena pada penerapan perencanaan yang dilakukan saat latihan mengajar siswa secara berkelanjutan menggunakan perangkat/sumber berbasis TIK untuk mendiagnosis dan memperbaiki persoalan yang dihadapi selama proses belajar masih dilakukan bersamaan antara siswa dan guru. Poin amatan kooperatif memperoleh nilai rerata sebesar 0,55 dari nilai maksimal 4,00. Kegiatan siswa bekerja secara bersama-sama baik di sekitar komputer atau melalui komputer (memanfaatkan komputer secara langsung atau tidak langsung) tidak ada diskusi yang terjadi pada pembelajaran.

2. Pembahasan

Persepsi mahasiswa sebagai calon guru mengenai informasi yang diperoleh adalah tujuan magang, dengan berbagai bentuk tujuan sesuai dengan pemahaman yang diterima oleh masing-masing calon guru. Tujuan dilaksanakannya Magang Kependidikan III adalah untuk menambah pengetahuan guru dalam bentuk pembelajaran. Dengan perencanaan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih terstruktur dan terorganisir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Rencana kegiatan pembelajaran membutuhkan pengetahuan tentang kurikulum dan kompetensi dasar mata pelajaran yang akan diajarkan. Seperti peran calon guru dalam mengolah isi kurikulum menjadi kegiatan pembelajaran. Pengenalan lingkungan kelas diberikan agar calon guru dapat menyesuaikan diri sehingga mengetahui tindakan yang perlu dilakukan selama pembelajaran. Pendidik perlu menyadari bahwa pendekatan pembelajaran tradisional bergerak menuju pendekatan digital, yang dipandang lebih relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Hal yang dibutuhkan saat belajar daring adalah ketersediaan teknologi di Sekolah. Calon guru perlu mengetahui teknologi yang digunakan oleh masing-masing sekolah. Melalui indikator pemberian bimbingan, calon guru dapat mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan bentuk teknologi yang digunakan. Kegunaan yang dirasakan dari menggunakan platform adalah komponen dasar dari *User Experience* (UX).

Peralihan daring dan digital pada pendidikan memunculkan bentuk pembelajaran jarak jauh sebagai konsekuensi dari penutupan massal sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Maka dari itu pembelajaran, media, dan teknologi harus memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan praktik selama pandemi Covid-19 (Williamson dkk., 2020). Dapat diketahui bentuk kesiapan calon guru dan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan teknologi yaitu penggunaan aplikasi

berbasis multimedia. Ketersediaan teknologi di sekolah tempat magang dapat dilihat dari perangkat yang digunakan. Seperti, laptop dan smartphone. Perangkat pendukung pembelajaran seperti wifi, kuota, dan jaringan.

Magang Kependidikan III lebih ditekankan pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dalam pengamatan calon guru terhadap kegiatan yang dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi terdapat kendala yang dialami siswa dalam menggunakan teknologi. Hasil pengamatan-nya adalah aktivitas guru mencerminkan bahwa guru siap melaksanakan pembelajaran daring. Tidak semua guru dapat menggunakan komputer atau perangkat lain untuk membantu kegiatan pembelajaran, beberapa guru hanya dapat mengoperasikan *Information Technology* (IT) secara terbatas. Kendala yang dialami mahasiswa dalam menggunakan teknologi membuktikan bahwa kesiapan mahasiswa menggunakan teknologi masih kurang.

Model les merupakan tahapan Magang Kependidikan III untuk mengasah kemampuan calon guru dalam mengajar. Salah satu bentuk dari kemampuan yang dimaksud adalah pengetahuan tentang materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara sebagian besar responden hanya menyampaikan indikator-indikator yang ada pada kompetensi dasar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pemilihan media pembelajaran oleh calon guru memungkinkan calon guru untuk menemukan kekurangan pada media yang digunakan selama pembelajaran. Kelemahan media pembelajaran terletak pada penggunaan kuota yang cukup besar sehingga akses siswa terbatas.

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai lingkungan belajar terbuka yang menggunakan internet dan teknologi web untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam menentukan strategi pembelajaran, guru dapat memilih model, metode, dan media dalam perencanaannya. Sebagian besar calon guru menggunakan model pembelajaran *discovery*. Model pembelajaran ini berperan aktif dalam pembelajaran daring dan mengembangkan pengalaman.

Kemampuan memahami siswa dalam pembelajaran termasuk dalam bentuk kompetensi pedagogis. Dalam Magang Kependidikan III diperoleh hasil belajar siswa yang beragam. Dari pernyataan yang disampaikan oleh responden dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kurang optimal tetapi cukup baik untuk pembelajaran daring. Model pembelajaran yang digunakan oleh calon guru digambarkan dalam bentuk tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran yang diperoleh dari wawancara adalah orientasi pembelajaran dan evaluasi. Menurut Bruce dan Weil dalam Depdiknas, tahapan model pembelajaran terdiri dari orientasi, presentasi, latihan terstruktur, latihan terbimbing, dan latihan mandiri. Interaksi mengajar adalah hubungan guru untuk menganalisis kemampuan siswa, kemampuan guru untuk memilih strategi belajar mengajar dan model pembelajaran yang sesuai. Interaksi dapat dilakukan pada pertemuan-pertemuan selama pembelajaran atau pada waktu-waktu tertentu jika diperlukan. Interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran membutuhkan proses komunikasi yang harmonis agar hasil yang diinginkan dapat tercapai.

Teknologi dipandang sebagai cara untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang paling direkomendasikan untuk dikembangkan adalah video, dari beberapa responden menyatakan bahwa video dapat dikembangkan dengan membuat video interaktif yang rapi dan sesuai dengan kondisi aslinya. Kemampuan calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk merepresentasikan materi adalah penerapan *Technological Knowledge* (TK). Keterampilan dalam menentukan metode pembelajaran termasuk dalam kompetensi profesional guru mengajar di kelas. Tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan metode pembelajaran adalah agar siswa aktif dan memahami pelajaran. Beberapa calon guru memilih menggunakan metode pembelajaran yang disarankan oleh guru pembimbing.

Pembelajaran daring menjadi salah satu faktor dalam memilih teknologi yang digunakan oleh calon guru. Teknologi yang dipilih seharusnya dapat memudahkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Pemilihan teknologi harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai dari suatu pembelajaran. Teknologi yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dipilih karena mempertimbangkan kesesuaian mata pelajaran. Kekurangan yang dirasakan calon guru dalam menggunakan teknologi khususnya aplikasi yang digunakan dijelaskan oleh responden berdasarkan aplikasi tersebut. Salah satu responden menyatakan bahwa teknologi yang dipilih yaitu video pembelajaran untuk mata kuliah

Estimasi Biaya Konstruksi (EBK) dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dari pada perkuliahan.

Penerapan RPP oleh calon guru pada saat pembelajaran sudah sesuai dengan isinya. Namun, pelaksanaan RPP tersebut belum mencapai hasil yang maksimal. Ditemukan juga bahwa rencana pelajaran tidak kompatibel dengan pembelajaran daring. Salah satu faktor penghambat dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran adalah tenaga pendidik yang belum profesional. Calon guru menemukan masalah dengan siswa selama pembelajaran. Siswa kurang aktif saat belajar karena kurang percaya diri. Kurangnya motivasi terlihat dari siswa yang mengabaikan kewajibannya sebagai siswa. Masalah yang dihadapi tidak selalu disebabkan oleh teknologi yang belum maju tetapi belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Tujuan dilaksanakannya Magang Kependidikan III adalah untuk menambah pengetahuan guru dalam bentuk pembelajaran. Kebutuhan saat belajar daring adalah ketersediaan teknologi di sekolah. Calon guru perlu mengetahui teknologi yang digunakan oleh masing-masing sekolah. Pembelajaran daring tentunya perlu memperhatikan kemampuan yang dapat dijangkau oleh siswa.

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai lingkungan belajar terbuka yang menggunakan internet dan teknologi web untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam menentukan strategi pembelajaran, guru dapat memilih model, metode, dan media dalam perencanaannya. Sebagian besar calon guru menggunakan model pembelajaran *discovery*. Model pembelajaran ini berperan aktif dalam pembelajaran daring dan mengembangkan pengalaman. Teknologi yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dipilih karena mempertimbangkan kesesuaian mata pelajaran. Salah satu responden menyatakan bahwa teknologi yang dipilih yaitu video pembelajaran untuk mata kuliah Estimasi Biaya Konstruksi (EBK) dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dari pada perkuliahan.

Kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan Magang Kependidikan III terjadi karena kondisi transisi. Salah satu sarana yang dapat peneliti berikan untuk meningkatkan pembelajaran adalah pembekalan tentang TPVK. Penggunaan aplikasi seperti *Google Classroom*, *Power Point*, *Zoom*, dan *Microsoft Teams* dapat dimaksimalkan melalui pelatihan yang diberikan oleh Unit Pelaksanaan Praktik Kependidikan Terpadu (UP2KT). Calon guru dapat mempersiapkan segala sesuatunya jika pemahaman terhadap materi pembelajaran, kemampuan pedagogis, dan pemanfaatan teknologi sesuai dengan kondisi pembelajaran apapun. Kekurangan yang dirasakan dari pembelajaran daring dapat diatasi dengan menggali lebih banyak teknologi yang harus digunakan dalam pembelajaran. Melatih kemampuan dalam memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran sehingga strategi pembelajaran yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik.

E. Referensi

- Anggianita, S., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *In Journal of Education Research*, 1(2).
- Ariyanto, F., & Muslihudin, M. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Unggulan Di Wilayah Lampung Tengah Menggunakan Metode Topsis. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 5, 1-8.
- Backfisch, I., Lachner, A., Hische, C., Loose, F., & Scheiter, K. (2020). Professional knowledge or motivation? Investigating the role of teachers' expertise on the quality of technology-enhanced lesson plans. *Learning and Instruction*, 66, <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.101300>.
- Belo, N., McKenney, S., Voogt, J., & Bradley, B. (2016). Teacher knowledge for using technology to foster early literacy: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 60, 372-383. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.053>
- Christidis, M. (2019). Vocational knowing in subject integrated teaching: A case study in a Swedish upper secondary health and social care program. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 21-33. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.01.002>

- Dahil, L., Karabulut, A., & Mutlu, İ. (2015). Reasons and Results of Non Applicability of Education Technology in Vo-cational and Technical Schools in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 811–818. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.544>
- Darling-hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective Teacher Professional Development. June.
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
- Georgescu, M. A., & Gliga, C. (2020). Continuous vocational training for sustainable work practices in forestry. *Procedia Manufacturing*, 46, 299–307. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.03.044>
- Harris, J., Grandgenett, N., & Hofer, M. (2009). Testing a TPACK-Based Technology Integration Assessment Ru-bric Developing and Asses-sing TPACK.
- Huang, L., Zhang, T., & Huang, Y. (2020). Effects of school organizational conditions on teacher professional learning in China: The mediating role of teacher self-efficacy. *Studies in Educational Evaluation*, 66. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100893>
- Irwanto. (2019). Kompetensi guru vokasional smk di era revolusi industri 4.0. 2(1).
- Irwanto, I. (2019). Kompetensi Guru Vokasional SMK Di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 182-204).
- Johan, A. B. (2015). Peran Pendidikan Kejuruan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Journal. Ustjogja. Ac. Id*, 1–6.
- Kabupaten, D. P. (2005). Profesionalisme Guru dan Peningkatan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah Prof. Dr. Ravik Karsidi, M. S. *Disampaikan dalam Seminar Nasional Pendidikan. Seminar*.
- Khoiri, N., Huda, C., & Susilawati. (2017). Deskripsi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) pada Mahasiswa Calon Guru Fisika. http://eprints.upgris.ac.id/132/1/Laporan%20Reguler_Nur%20Khoiri%20dkk_2017.pdf
- Lye, L. T. (2013). Opportunities and Challenges Faced by Private Higher Education In-stitution Using the TPACK Mo-del in Malaysia. *Procedia-Social and Behavioral Scien-ces*, 91, 294–305. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.426>
- Pautz, A. (2021). PERCEPTION (1st ed.). Routledge. <https://www.routledge.com/>
- Rahmawati, A., Suryani, N., Akhyar, M., & Sukarmin. (2020). Developing self-assessment instrument for measuring pre-service teachers' technological pedagogical vocational knowledge. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 8(3), 676–685. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8372>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Sudira M.P, P. DR. Drs. (2017). TVET ABAD XXI Filosofi, Teori, Konsep dan Strategi Pembelajaran Vokasional. *Foreign Affairs*, 91(5), 1689–1699.
- Suharno, Pambudi, N. A., & Harjanto, B. (2020). Vocational education in Indonesia: History, development, opportunities, and challenges. *Children and Youth Services Review*, 115, 105092. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105092>
- Wang, Y., & Lu, H. (2021). Validating items of different modalities to assess the edu-cational technology compe-tency of pre-service teachers. *Computers and Education*, 162, 104081. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104081>.

Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Masa Covid 19 di SMA Swasta Bandar Lampung

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Mapful Kepala Sekolah SMA YP Unila Bandar Lampung mapful66@gmail.com +6281379807997 Yoga Fernando Rizqi Dosen Universitas Lampung Yoga.fernando@fkip.unila.ac.id +6285758069143	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No.2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Mapful, Rizqi, Y. F. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Masa Covid 19 di SMA Swasta Bandar Lampung. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 72-78.

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia saat ini, terutama dalam dunia pendidikan. Untuk menghadapi hal tersebut, perlu adanya kesadaran dari semua elemen yang bergerak di bidang pendidikan, mencari cara untuk beradaptasi dan melanjutkan pembelajaran yang sedang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan atau gambaran terkait pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan model blended learning. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis kualitatif. Analisis deskriptif dilakukan dengan memantau kemajuan belajar siswa yang diterapkan di sekolah lain yang menggunakan model blended learning. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model blended learning sudah banyak diterapkan di sekolah swasta, yang diterapkan di tingkat SMA.

Kata kunci: Pembelajaran di masa pandemi, model blended learning, Covid 19.

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed many aspects of human life today, especially in the world of education. To deal with this, there needs to be awareness from all elements engaged in education, looking for ways to adapt and continue the learning that is being carried out. The purpose of this study is to provide views or descriptions related to learning during the Covid-19 pandemic using a blended learning model. This research method uses descriptive qualitative analysis research methods. Descriptive analysis was carried out by monitoring student learning progress which was applied in other schools using the blended learning model. The results obtained in this study conclude that the use of the blended learning model has been widely applied in private schools, which is applied at the high school level.

Key Words: Learning during the pandemic, blended learning model, Covid 19.

A. Pendahuluan

Penyebaran penyakit virus corona atau Covid-19 saat ini telah menggoyahkan ketahanan negara-negara di dunia. Penyebaran Covid-19 pertama kali muncul atau ditemukan di kota Wuhan, China pada 31 Desember 2019, kemudian meluas ke berbagai negara dan kini telah masuk ke Indonesia pada Maret 2020 (Yunitasari 2020:233). Obat untuk menangkal varian virus Covid-19 ini, masih belum mungkin ditemukan obat pasti yang bisa menyembuhkan pasien yang terinfeksi. Data terakhir menunjukkan 225 negara telah melaporkan pandemi Covid-19 dengan jumlah kasus mencapai 401.283.601 orang, 5.783.168 kematian, dan 321.116.512 sembuh (<https://www.worldometers.info/coronavirus/>). Angka kematian akibat Covid-19 terus meningkat sejak pertama kali diumumkan saat virus ini menyebar pada awal Maret 2020. Keberadaan virus Covid-19 ini memberikan dampak luar biasa yang mempengaruhi sebagian besar pola kehidupan, mempengaruhi berbagai bidang, termasuk ketahanan nasional, perekonomian negara bahkan menyebar ke dunia pendidikan saat ini.

Indonesia sebagai salah satu negara yang terkena dampak pandemi Covid-19 berusaha untuk mengambil langkah-langkah strategis dalam menanganinya. Di awal penentuan kebijakan dan tindakan, pemerintah mendapat kritik dari berbagai elemen Publik. Selama periode 1 Januari hingga 5 April 2020, LP3ES menemukan Ada 37 blunder pernyataan pemerintah terkait virus corona atau Covid-19 (Engkus, 2020). Namun seiring dengan proses penanganan di bulan Maret Tahun 2020, pemerintah dalam hal ini Presiden Joko Widodo pada tanggal 31 Maret 2020 telah menandatangani Peraturan Pemerintah (PP) tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Keputusan Presiden (Keppres) tentang Status Kedaruratan Kesehatan Komunitas (<https://www.beritasatu.com>). Keputusan ini diambil setelah melalui proses yang dengan mempertimbangkan berbagai dampak yang berdampak pada berbagai bidang kehidupan masyarakat. Meski keputusan tersebut memunculkan berbagai masalah baru, yang juga disertai dengan efek yang saling terkait, antara satu bidang dengan bidang lainnya.

Bersamaan dengan keputusan Presiden tentang pemberlakuan PSBB, pemerintah juga melalui Kementerian Dalam Negeri, mengedarkan pedoman umum penanganan pandemi Covid-19 yang ditujukan kepada pemerintah daerah, dalam rangka pencegahan, pengendalian, diagnosis, dan penanganan. Tim Kerja Kemendagri, 2020). Penerapan surat edaran pedoman masyarakat menghadapi pandemi Covid-19, sebagai pedoman yang membutuhkan kerjasama berbagai pihak untuk mencapai keberhasilan dalam penanganan Covid-19. Sehingga perlu bergandengan tangan, bekerja sama dan saling mendukung semua pihak. Saminarsih (2020) menawarkan strategi nasional yang tajam dan holistik yang dapat dibangun dengan komponen, Pertama, prioritas ditempatkan pada penyelamatan nyawa manusia, termasuk dan khususnya tenaga kesehatan, agar sektor pembangunan lainnya dapat kembali bekerja secara optimal. Kedua, dipandu oleh kecepatan tindakan dan akurasi cakupan, memastikan pengujian ekstensif, pelacakan kontak, jaminan pemberian perawatan kesehatan, dan isolasi kasus. Ketiga, sinergi dan aksi bersama antara lembaga pemerintah dengan keterlibatan aktif masyarakat sipil.

Strategi ini menekankan bahwa penanganan pandemi Covid-19 dilakukan secara serius dengan upaya menekan penyebaran virus yang menjangkiti masyarakat. Semua elemen di pemerintahan dan masyarakat sipil bersinergi dalam upaya menekan dengan mengikuti peraturan pemerintah di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan, yang juga menerapkan hal yang sama. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Tingkat Pendidikan Dasar, Menengah, dan Atas mengatur bahwa pendidikan jarak jauh menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan teknologi pendidikan/pembelajaran. Seringkali ungkapan "penerapan prinsip teknologi" kemudian sering diartikan sebagai penerapan pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak oleh masyarakat. UU tersebut memiliki konsep PJJ.

Undang-undang dan kebijakan yang ada menunjukkan bahwa negara hadir dalam mensukseskan program pendidikan melalui berbagai program jarak jauh yang telah dilaksanakan. Jarak atau online mulai diterapkan pada 16 Maret 2020, dimana siswa mulai belajar dari rumah sendiri tanpa perlu ke sekolah. Kondisi saat ini sangat mendesak untuk berinovasi dan beradaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al., 2020). Praktik ini menuntut pendidik dan siswa untuk berinteraksi dan mentransfer pengetahuan secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring sosial, dan sistem manajemen pembelajaran (Gunawan et al., 2020).

Menurut Sun et al., (2020) pembelajaran online dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran jarak jauh saat terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi sekarang ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan social distancing. Social distancing diterapkan pemerintah untuk membatasi interaksi manusia dan mencegah orang berkumpul untuk menghindari penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran online tidak hanya materi yang ditransfer melalui media internet, juga bukan hanya tugas dan soal yang dikirim melalui aplikasi media sosial. Pembelajaran online harus direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi seperti halnya pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Dewi, 2020, hlm.56). Siswa melakukan pembelajaran online dan berinteraksi dengan pendidik menggunakan beberapa aplikasi seperti Google Classroom, Zoom, Google Meet, What's app Group dan lain sebagainya.

Pembelajaran online memiliki banyak manfaat, pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara pendidik dan siswa, kedua siswa berinteraksi dan berdiskusi satu sama lain tanpa melalui pendidik, ketiga, dapat memfasilitasi interaksi antara siswa, pendidik, dan orang tua, empat alat yang tepat untuk ujian dan kuis, lima pendidik dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video selain itu siswa juga dapat mendownload bahan ajar, keenam dapat memudahkan pendidik untuk membuat soal dimana saja dan kapan saja (Meidawati & Veteran Build Nusantara Sukoharjo , 2019). Sedangkan menurut Husamah (2015) mengemukakan bahwa secara umum pembelajaran tatap muka memiliki berbagai keuntungan baik bagi pendidik maupun peserta didik, pertama, disiplin formal yang diterapkan pada pembelajaran tatap muka dapat membentuk disiplin mental; kedua, memfasilitasi penguatan segera; ketiga, memfasilitasi proses penilaian oleh pendidik; Keempat, menjadi wahana belajar berinteraksi dengan siswa.

Pembelajaran jarak jauh yang telah diterapkan saat ini perlu dipadukan dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran seperti *blended learning*. Model *blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran berbantuan komputer baik offline maupun online sehingga membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang terintegrasi. Pada masa lalu, materi berbasis digital telah dipraktikkan namun dalam batas-batas peran pendukung, yaitu untuk mendukung pengajaran tatap muka. Tujuan dari *blended learning* adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang paling efektif dan efisien

Blended learning adalah pendekatan fleksibel untuk desain program yang mendukung perpaduan waktu dan tempat yang berbeda untuk belajar. Menurut Rovai dan Jordan (2004:3) model blended learning merupakan perpaduan antara keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran online atau e-learning dalam blended learning merupakan perpanjangan alami dari pembelajaran kelas tradisional yang menggunakan model pembelajaran tatap muka.

Model blended learning proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar konvensional akan dibantu oleh e-learning yang dalam hal ini berbasis infrastruktur teknologi informasi dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, menurut Jusoff dan Khodabandelou (2009: 82), blended learning tidak hanya mengurangi jarak yang telah terjalin antara siswa dan pendidik tetapi juga meningkatkan interaksi antara kedua belah pihak.

Berdasarkan uraian di atas, menggambarkan bagaimana situasi dan kondisi selama masa Covid-19 telah mempengaruhi banyak bidang termasuk sektor pendidikan. Pendidikan saat ini berjalan dengan menerapkan sistem PJJ (pembelajaran jarak jauh) atau dilakukan secara online. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif yang dilakukan secara online, dibutuhkan beberapa model pembelajaran yang sesuai agar materi yang dijelaskan dapat diserap oleh siswa. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengetahui manfaat penerapan model blended learning pada masa Covid-19 khususnya pada tingkat SMA swasta di Bandar Lampung.

B. Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2005:60). Sedangkan penelitian deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 2010). Penggunaan metode ini untuk mengetahui gambaran umum penggunaan penerapan model blended learning di SMA swasta pada masa covid-19 di

Bandar Lampung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Random Sampling. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mengukur probabilitas bahwa setiap elemen populasi memiliki probabilitas yang diketahui dan sama untuk dipilih. Setiap elemen dipilih secara independen dari setiap elemen lainnya dan sampel diambil melalui prosedur acak dari kerangka sampling. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode angket (angket). Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait pembelajaran yang telah berlangsung, dan apakah blended learning telah digunakan di sekolah-sekolah Bandar Lampung.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada beberapa SMA Swasta di Bandar Lampung dengan menggunakan teknik Random Sampling yang telah menerapkan metode blended learning. Diperoleh hasil sebagai berikut: peserta didik blended learning dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua tahap, yaitu:

Hasil

Blended learning adalah program pendidikan formal yang memungkinkan siswa untuk belajar (setidaknya sebagian) melalui konten dan instruksi yang disampaikan secara online dengan kontrol independen atas waktu, tempat, urutan, dan kecepatan belajar (Staker, 2012). Sementara itu, John Merrow (2012) menyatakan bahwa "pembelajaran campuran adalah beberapa campuran instruksi kelas tradisional (yang dengan sendirinya sangat bervariasi) dan instruksi yang dimediasi oleh teknologi". Dengan kata lain, blended learning merupakan perpaduan antara pembelajaran di kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (modern). Annisa (2013:108) senada menyatakan bahwa blended learning adalah sistem pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (tatap muka/klasik) dengan pembelajaran online (melalui pemanfaatan fasilitas/media internet). Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat didefinisikan bahwa blended learning adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan. keluar secara online (online).

Carman, (2005) mengungkapkan bahwa ada lima kunci penerapan pembelajaran menggunakan blended learning:

1. *Live Events*. Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) secara serentak dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) atau waktu yang sama tetapi tempat yang berbeda (virtual classroom). Bagi orang-orang tertentu, pola belajar langsung ini masih menjadi pola utama. Namun, pola pembelajaran langsung ini pun perlu dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini juga dapat menggabungkan teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.
2. *Self-Paced Learning*. Yaitu dikombinasikan dengan pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, di mana saja dengan menggunakan berbagai konten (materi pembelajaran) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri, baik berbasis teks maupun berbasis multimedia (video, animasi, simulasi, gambar). , audio, atau kombinasinya). Materi pembelajaran ini, dalam konteks kekinian, dapat disampaikan secara online (melalui web atau perangkat bergerak dalam bentuk streaming audio, streaming video, dan e-book) maupun offline (dalam bentuk CD, dan cetak).
3. *Collaboration*. Menggabungkan baik pendidik maupun siswa yang sama-sama bisa lintas sekolah/kampus. Oleh karena itu, perancang blended learning harus memadukan bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar rekan kerja maupun kolaborasi antara siswa dan pendidik melalui alat komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website/web blog, dan telepon seluler. Tentunya kolaborasi diarahkan pada konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis proyek.
4. *Assessment*. Dalam blended learning, perancang harus mampu memadukan kombinasi jenis penilaian, baik tes, dan nontes, atau lebih tes otentik (penilaian autentik/portofolio). Selain itu, perlu juga mempertimbangkan perpaduan antara bentuk penilaian online dan penilaian

offline. Memberikan kemudahan dan keleluasaan bagi peserta untuk belajar mengikuti atau melaksanakan penelitian

5. *Performance Support Materials*. Jika kita ingin menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya yang mendukungnya siap atau tidak, ada atau tidak. Materi pembelajaran disiapkan dalam bentuk digital, baik materi pembelajaran tersebut dapat diakses oleh peserta pembelajaran baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3, dan DVD) maupun online. Jika pembelajaran dibantu dengan Learning/Content Management System (LCMS), pastikan juga aplikasi sistem ini terpasang dengan baik dan mudah diakses.

Definisi blended learning yang telah diuraikan, dalam tulisan ini akan dibahas lebih mendalam tentang posisi dan peran penggunaan strategi mixed learning ini dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya di Indonesia. Kompleksitas permasalahan pendidikan Indonesia untuk mencari solusi dan alternatif pemecahannya menjadi alasan mengapa pembelajaran campuran ini dikembangkan. Berbekal pemahaman awal tentang konsep blended learning, penulis akan mencoba menghadirkan state of learning saat ini dengan menghadirkan blended learning sebagai sebuah inovasi dalam dunia pembelajaran di Indonesia untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi saat ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada beberapa SMA Swasta di Bandar Lampung dengan menggunakan teknik Random Sampling yang telah menerapkan metode blended learning. Diperoleh hasil sebagai berikut: peserta didik blended learning dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua tahap, yaitu:

1. Metode pembelajaran *synchronous* : Pembelajaran berkaitan antara siswa dan pendidik untuk bertukar informasi dan berinteraksi secara bersamaan dalam komunitas pembelajaran online dengan menggunakan waktu yang telah ditentukan menggunakan teknologi pembelajaran antara lain konferensi internet, satelit, video telekonferensi, dan obrolan. Pendidik di berbagai sekolah di Bandar Lampung kebanyakan menerapkan blended learning menggunakan aplikasi seperti WhatsApp, zoom, Facebook, program pembelajaran berbasis web seperti Edmodo, Zenius, Quipper, Zenler, atau menggunakan aplikasi lain seperti google classroom. Proses pembelajaran dengan menggunakan *synchronous* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan sebagai berikut:
 - a. Keunggulan
 - Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan langsung yang dapat dijawab oleh tutor atau fasilitator.
 - Aktivitas dalam pembelajaran akan terlihat seperti dalam ruang tatap muka.
 - Dalam kelas, siswa dan tutor dapat berkomunikasi dengan lebih baik, dan kecanggungan siswa di kelas biasa tidak akan terlihat.
 - b. Kekurangan
 - Harus menggunakan akses internet berkecepatan tinggi.
 - Ini adalah waktu nyata sehingga peserta tidak dapat mengaksesnya di lain waktu kecuali telah dijadwalkan.
 - Jangan memberi peserta waktu yang lama untuk berpikir panjang.
2. Metode pembelajaran *asynchronous*: Belajar bebas tidak terikat waktu, dimana siswa dapat berinteraksi dengan materi tertentu dan satu sama lain pada waktu yang mereka pilih. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah ketika siswa memposting pemikirannya, pada hari yang ditentukan sendiri dan siswa lain mengomentari postingan seperti forum diskusi. Pembelajaran lainnya juga dapat dilakukan secara mandiri atau kolaboratif yang tidak terikat oleh tempat dan waktu. Oleh karena itu, dosen memberikan fasilitas berupa *e-book* dan video tutorial kepada mahasiswa sebagai bentuk membangun kemandirian belajar bagi mahasiswa. Kemudian siswa secara bersama-sama dapat melakukan diskusi pembelajaran online terkait permasalahan yang ditemukan. Proses pembelajaran dengan menggunakan *synchronous* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan sebagai berikut:
 - a. Keunggulan

- Dialog yang sangat berkualitas dapat dicapai dengan menggunakan struktur diskusi dan memberi peserta lebih banyak waktu untuk memikirkan apa yang akan diposting.
- Siswa yang mengikuti pembelajaran dapat memilih kapan saja dimana waktu yang tepat.
- Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dapat dengan bebas belajar kapan pun mereka punya waktu

b. Kekurangan

- Ada kekurangan komunikasi dalam bahasa atau tulisan yang tidak begitu saja diterima oleh pembaca.
- Koneksi internet tambahan yang mendukung.

D. Kesimpulan

Pembelajaran campuran atau blended learning adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara online. Selama ini strategi pembelajaran yang populer di Indonesia adalah pembelajaran berbasis kelas tradisional (klasik) dengan menggunakan metode ceramah. Penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri siswa yang telah berusaha mencari dan menggali sumber belajar tidak hanya dari guru. Asumsi ini menjadikan blended learning sebagai pilihan ketika belajar tidak cukup hanya tatap muka.

E. Referensi

- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform. *MedEdPublish*, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.15694/mep.2020.000075.1>
- Sari, A. R. (2013). *Strategi Blended learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahapeserta didik Di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XI, No. 2, Tahun 2013.
- Carmen, J. A. (2005). *Blended learning Design: Five Key Ingredients*. (Online). <http://www.agilantlearnin g.com/pdt/Blended-Learning-Design.pdt/>.
- Engkus, E., Suparman, N., Tri Sakti, F., & Saeful Anwar, H. (2020). *Covid-19: Kebijakan mitigasi penyebaran dan dampak sosial ekonomi di Indonesia*. LP2M.
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Husamah. (2015). *Pembelajaran Bauran (Blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jusoff, K. & Khodabandelou, R. (2009). *Preliminary study on the role of social presence in blended learning environment in higher education. (Versi Elektronik)*. *Journal of International Education Studies*, 2(4), 82.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Meidawati, dan S., & Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, U. (2019). *Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar Abstrak*. Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship, 1(1), 1–5.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 119 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada jenjang Pendidikan Dasar, Menengah dan Atas*.
- Morrow, J. (2012). *Three fears about blended learning*. The Washington Post.
- Rovai, A.P., Jordan, H.M. (2004). Blended learning and sense of community: a comparative analysis with traditional and fully online graduate courses, *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2).
- Saminarsih, D. S. (2020). *Menuju Strategi Nasional Penanganan Covid-19*. dapat diakses di: <https://kolom.tempoco/read/1328253/menuju-strategi-nasional-penanganan-covid-19>.
- Staker, H., Horn, M.B. 2012. *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute.
- Sukmadinata, Nana S. (2005) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). Coronavirus pushes education online. *Nature Materials*, 19(6), 687-687.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.

Peran Teknologi dalam Pembelajaran daring di Masa Pandemi

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Umi Handriyani Pasaribu Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga umipasaribu2609@gmail.com +6281215647563	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No.2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Reka Hosana Br Ginting Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga rekaginting1906@gmail.com +6282267074401	
Vany Oktaviana Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga vanyoktaviana33@gmail.com +6285700473771	
Sonti Ria Kristiani Manik Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga sontimanik1258@gmail.com +6281263158692	
Vivintri ON Nabutaek Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga nabutaekvivi@gmail.com +6282110759581	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Pasaribu, U. H., Ginting, R. H. B., Oktaviana, V., Manik, S. R. K., & Nabutaek, V. O. (2022). Peran Teknologi dalam Pembelajaran daring di Masa Pandemi. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 79-83.

Abstrak

Penyebaran virus covid-19 sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemerintah menetapkan kebijakan baru terkait sistem pendidikan di Indonesia yaitu pembelajaran dilakukan secara daring. Maka diperlukan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan teknologi untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Sekarang ini sudah banyak platform pembelajaran seperti e-learning, google classroom, moodle, rumah belajar, video konferens dan sebagainya.

Kata Kunci: Penggunaan teknologi, Pembelajaran daring, Covid-19

Abstract

The spread of the COVID-19 virus has had a huge impact on human life, including in the world of education. The government has set a new policy related to the education system in Indonesia, namely learning is done online. So technology is needed to support the online learning process. This research was conducted to determine the effectiveness of using technology in online learning. In the implementation of online learning, technology is needed to help the interactive and creative learning process. There are now many learning platforms such as e-learning, google classroom, moodle, study houses, video conferences and so on.

Key Words: technology use, online learning, Covid-19

A. Pendahuluan

Pada masa kini, penggunaan teknologi sangat diperlukan oleh manusia. Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. (Salsabila & Agustian, 2021, hal. 124).

Hampir setiap negara di dunia sedang dilanda wabah Covid-19. Covid-19 merupakan virus mematikan yang penyebarannya sangat cepat, untuk itu setiap negara di dunia disibukkan untuk menetapkan kebijakan sebagai upaya memutus rantai penyebaran virus corona, salah satunya di Indonesia. Indonesia sendiri menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan di setiap daerah. Kebijakan tersebut menjadikan adanya perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, bidang kesehatan, maupun bidang pendidikan. (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020)

Keberadaan teknologi dinilai sangat penting sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas, baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi, seperti zoom, google classroom, google meeting atau melalui whatsapp group. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat membuat ringkasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar secara online.

Pelaksanaan pembelajaran daring ini juga membuka ruang untuk lebih kenal dengan teknologi digital melalui pandemi, banyak orang-orang belajar menggunakan teknologi digital tanpa memandang kasta, usia dan golongan, sadar tidak sadar semua orang dituntut untuk hidup berdampingan dengan teknologi digital. Dalam menjalankan kebijakan baru tentunya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya, karena tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang memadai dan tidak semua sekolah melakukan sistem pembelajaran daring. Maka wajar apabila guru, peserta didik maupun orang tua/wali peserta didik terkendala

saat menghadapi kondisi pembelajaran baru dan juga sedang dalam proses pembelajaran digital. Disisi lain peserta didik kurang efektif dalam proses pembelajaran seperti dalam class meeting ketika guru memberikan pertanyaan peserta didik tidak ada respon dengan pertanyaan guru, kebanyakan peserta didik diam dan ada juga didapati peserta didik mematikan camera saat class meeting dimulai tak hanya itu ada juga peserta didik melakukan pekerjaan sembari class meeting.

Ada juga beberapa faktor selain proses pembelajaran kurang efektif, ada juga di dapati peserta didik tidak mampu membeli kuota artinya ekonomi keluarga rendah, tidak memiliki hp/laptop sebagai alat untuk berkomunikasi dengan guru dan dapat mengikuti proses pembelajaran selain itu ada juga faktor dengan kendala sinyal, fasilitas ada hp/laptop dan kuota ada tetapi jaringan/sinyal tidak ada karena situasi kondisi suatu wilayah peserta didik. Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis artikel ini sangat penting untuk mengetahui bagaimana peran teknologiserata kesiapan peserta didik dalam menjalani kondisi baru pembelajaran daring.

B. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedia, kamus, jurnal, majalah dan lain sebagainya. (Harahap, 2014).

C. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan adalah salah satu tombak berkembangnya suatu negara dan menciptakan generasi-generasi yang beradab. Pendidikan juga kunci untuk menciptakan kehidupan bangsa yang merdeka. Pendidikan dapat membentuk berbagai perubahan positif terhadap masyarakat yang mengemban pendidikan. Perubahan tersebut dapat diperoleh melalui pelaksanaan pendidikan yang dilaksanakan secara tepat. Saat ini masih ada beberapa kalangan masyarakat Indonesia yang belum memperoleh pendidikan yang layak, ditambah saat ini seluruh dunia sedang dilanda musibah, yaitu virus Covid-19. Pasca pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia, terhitung dari bulan Maret 2020 sebagai salah satu upaya dalam menekan angka penularan virus Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu menghentikan sementara pembelajaran tatap muka yang kemudian diganti dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Berbagai cara dilakukan agar aktivitas pendidikan tetap terlaksana. Salah satu upaya pemerintah dalam program. Program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu dengan menyajikan materi pelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan melalui media elektronik televisi yang disiarkan di stasiun TVRI. Program ini disajikan untuk jenjang taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020).

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini tentu memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan dari pelaksanaan PJJ ini menjadikan pendidik maupun peserta didik saling berinovasi dan juga memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan

kekurangan dalam pelaksanaan PJJ ini terletak pada kendala ekonomi, ketidak meratanya internet dan teknologi yang memadai, juga pembelajaran harus dilakukan dengan berkelanjutan agar peserta didik memahami dengan baik dan benar.

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin "texere" yang berarti menyusun atau membangun. Sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Ananda, 2011). Teknologi adalah hal penting selama pembelajaran daring, teknologi tersebut diantaranya bisa berupa smartphone, laptop dan benda pendukung lainnya. Smartphone/gadget merupakan hal yang paling umum digunakan peserta didik selain laptop, karena lebih praktis dan banyak fitur canggihnya. Pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh guru dan siswa juga menggunakan beberapa platform digital yang menarik dan tentunya membantu sekali untuk meningkatkan keefektifan belajar peserta didik selama masa pandemi ini. Beberapa platform digital tersebut yaitu Google Class Room, E-Learning, Edmodo, Zoom dan Google Meet. Yang paling terkenal yaitu Google Class Room dan Google Meet karena terkenal mudah diakses, tampilannya tidak membingungkan dan tentunya menggunakan data internet yang lebih hemat dari aplikasi diskusi dan video conference lainnya. Penggunaan teknologi sebagai sumber informasi, sumber belajar, sistem dan kualitas layanan telah memberikan dampak positif pada masa pandemi ini yang sebagian besarnya bermanfaat bagi proses pembelajaran daring. (Nugraheny, 2020).

Berdasarkan penelitian Padlurrahman, Sakban, & Nursaly (2021) yang menyatakan bahwa peran handphone berbasis android dapat membantu pelaksanaan pembelajaran daring namun kurang memberikan peningkatan terhadap kompetensi siswa.

Berdasarkan hal tersebut teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Walau demikian, kajian ini terlihat serupa dengan kajian sebelumnya, dengan kondisi seperti saat ini dimana adanya pandemi Covid-19 yang berdampak besar terhadap psikologi pembelajaran yang menjadikan kajian ini berbeda. Selain itu subjek yang berhadapan dengan teknologi ini pun berbeda, sehingga terdapat hal baru yang mendukung kajian sebelumnya.

E. Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, terutama dalam menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Keberadaan teknologi dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan.

Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menjelaskan materi yang menarik dan tidak monoton agar siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar tersebut. Dalam menjalankan kebijakan yang tentunya membawa wajah baru ini bagi pendidikan Indonesia ini tentunya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya, karena tidak semua sekolah yang pernah melakukan sistem pembelajaran berani ini, maka

wajar baik pihak guru, peserta didik maupun orang tua/wali peserta didik mendapatkan kendala menghadapi sistem baru ini.

E. Referensi

- Nugraheny, A. R. (2020). Peran Teknologi, Guru dan Orang Tua dalam. *LIS Scholarship Archive Works*.
- Ananda, E. D. (2011). Pemanfaatan Teknologi Informasi ". *Jurnal Pendidikan*.
- Harahap, N. (2014). Penelitian kepustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 68-74.
- Sakban, M., Padlurrahman, P., & Nursaly, B. R. (2021). Eksplorasi Peran Handphone Berbasis Android Dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 53-58.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133.
- 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.

Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh pada Kondisi Khusus Covid-19

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p>Sri Indah Hardiyanti Universitas Muhammadiyah Purwokerto sriindahhardiyanti@gmail.com +6285641606337</p> <p>Asih Ernawati Universitas Muhammadiyah Purwokerto asih.ernawati@gmail.com +6285879875933</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Hardiyanti, S. I., & Ernawati, A. (2022). Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kondisi Khusus Covid-19. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 84-90.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika kebijakan pembelajaran jarak jauh dan tantangan apa saja yang dihadapi sekolah dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karanglewas Kidul. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan September-November 2021 dengan cara mewawancarai kepala sekolah, guru kelas I-VI, guru penjasorkes, dan guru PAI. Pengambilan data juga dilakukan menggunakan teknik analisis data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa SD Negeri Karanglewas Kidul telah mengadopsi berbagai kebijakan yang dibuat oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Berbagai kebijakan yang dibuat bertujuan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di satuan pendidikan. Penerapan pembelajaran jarak jauh di sekolah menggunakan pembelajaran daring, luring, maupun *blended learning*. Sistem pembelajaran yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran daring yaitu *WhatsApp Group*. Hal tersebut dikarenakan aplikasi ini mudah diakses orang tua siswa serta memudahkan guru karena memiliki fitur yang lengkap. Sekolah juga menerapkan pembelajaran luring dan *blended learning* karena selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh terdapat kendala atau hambatan. Kendala atau hambatan yang dialami seperti keterampilan guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi, keterbatasan kepemilikan gawai peserta didik, kebutuhan kuota internet yang tinggi dan konektivitas jaringan internet yang lemah, serta kesulitan memahami materi pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik.

Kata kunci: Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh, Sekolah Dasar, Pandemi Covid-19

Abstract

This study aims to determine the dynamics of distance learning policies and the challenges faced by schools in implementing distance learning. This research uses qualitative research. This research was conducted at SD Negeri Karanglewas Kidul. Research data collection was carried out in September-November 2021 by interviewing school principals, class I-VI teachers, physical education teachers, and PAI teachers. Data collection was also carried out using data analysis techniques. The results of this study indicate that SD Negeri Karanglewas Kidul has adopted various policies made by the central government and local governments. The various policies implemented are aimed at supporting distance learning in education units. During distance learning, schools apply bold, engaging, or blended learning. The most dominant learning system used in bold learning is WhatsApp Group because this application is easily accessible to parents and makes it easier for teachers because it has complete features. Schools also apply offline learning and blended learning because during the implementation of distance learning there are obstacles or obstacles. Constraints or obstacles experienced such as teacher skills are not optimal in utilizing information technology, limited ownership of student gadgets, high internet quota needs and weak internet network connectivity, and students have difficulty understanding learning materials.

Keywords: Distance Learning Policy, Elementary School, Covid-19 Pandemic

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sengaja. Kegiatan tersebut berupa interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Salah satu tugas pendidik adalah merancang kegiatan belajar mengajar agar peserta didik dapat menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Belajar menurut perspektif behavioristik adalah suatu proses yang memadukan perilaku siswa dan memaksimalkan lingkungannya sebagai stimulus belajar (Syahrudin & Mutiani, 2020). Menurut Kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa, belajar adalah suatu proses yang mengatur, mengarahkan, dan menata suatu ruang dalam rangka meningkatkan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Akibat wabah Covid-19, kebiasaan dan metode belajar masyarakat berubah tidak hanya di Indonesia, tetapi di seluruh dunia. Pandemi Covid-19 telah berdampak signifikan pada pendidikan di semua tingkatan dan dalam berbagai cara (Carrillo & Flores, 2020). Hampir di seluruh dunia pembelajaran daring telah dilakukan sejak pandemi berlangsung (Goldschmidt, 2020). Pola pembelajaran yang selama ini dilakukan tatap muka di kelas harus dialihkan dan diganti dengan pertemuan secara virtual dalam jaringan (online), sehingga guru sebagai pendidik terdorong untuk beradaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran yang terlebih dahulu menggunakan pembelajaran tradisional. teknik tatap muka kemudian beralih ke pembelajaran online (Setyorini, 2020).

Pembelajaran daring menjadi satu solusi yang dapat menjawab tantangan ditengah serangan wabah Covid-19. Adedoyin dan Soykan (2020) mengatakan bahwa teknologi dan internet menjadi alternatif ruang belajar di tengah wabah virus *corona disease* ini. Melalui pembelajaran daring, kegiatan belajar mengajar tetap bisa terlaksana tanpa harus beresiko membahayakan kesehatan bahkan nyawa pihak-pihak sistem pendidikan. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi dengan menciptakan ruang maya atau *virtual classroom* yang mudah diakses dan tersedia secara luas di kalangan masyarakat (Yates, Starkey, Egerton, & Flueggen, 2021).

Berkembangnya strategi dalam menangani kasus Covid-19 berpengaruh pada kebijakan belajar di rumah. Pemerintah memberikan peluang untuk membuka sekolah kembali dan menjalankan proses pembelajaran tatap muka dengan memperhatikan perkembangan penyebaran Covid-19 Hal ini sejalan dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 dan Nomor 440-717 tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Peraturan tersebut menetapkan jika Pemda memberi izin dan satuan pendidikan memenuhi semua syarat berjenjangnya, pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan tetap

menjalankan protokol kesehatan secara ketat. Kebijakan tersebut diambil berdasarkan hasil evaluasi selama penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

SD Negeri Karanglewas Kidul merupakan salah satu lembaga pendidikan di tingkat dasar di wilayah kabupaten Banyumas yang terdampak pandemi Covid-19. Peneliti melakukan wawancara awal lakukan dengan kepala sekolah didapatkan bahwa sekolah telah mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut karena selain untuk mengurangi penyebaran virus, pembelajaran harus tetap dilaksanakan agar peserta didik tetap memperoleh materi pembelajaran selagi masa pandemi berlangsung. SD Negeri Karanglewas Kidul masih menerapkan pembelajaran jarak jauh baik secara daring maupun luring meskipun Pemerintah Pusat telah menerbitkan SKB Empat Menteri yang menyatakan bahwa Pemerintah memberikan peluang membuka sekolah kembali dengan menjalankan pembelajaran tatap muka terbatas. Sekolah mengikuti Peraturan Bupati Banyumas Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Pembatasan Kegiatan Kemasyarakatan Dalam Rangka Percepatan Pencegahan Dan Penanggulangan *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* di Kabupaten Banyumas. Peraturan tersebut dijelaskan bahwa selama pemberlakuan pembatasan kegiatan kemasyarakatan, dilakukan penghentian sementara pelaksanaan kegiatan di sekolah dan/ atau institusi pendidikan lainnya dalam bentuk pembelajaran di rumah atau tempat tinggal masing-masing melalui metode pembelajaran jarak jauh dengan media yang paling efektif, dan dilaksanakan secara daring atau *online*.

Sekolah dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh menemui banyak hambatan, seperti membutuhkan akses internet yang memadai, ketersediaan sarana berupa gawai dan pulsa data yang tidak terbatas, tidak semua kegiatan belajar dapat terlaksana hanya dalam jangka waktu satu hari, tingkat ketercapaian peserta didik masih rendah, serta kompetensi guru mengenai penguasaan IT yang masih rendah pula. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian di SD Negeri Karanglewas Kidul, peneliti ingin mengeksplorasi dinamika kebijakan PJJ yang diterapkan sekolah dan tantangan yang dihadapi sekolah dalam melaksanakan kebijakan pembelajaran jarak jauh. Oleh karenanya peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut "Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kondisi Khusus Covid-19 di SD Negeri Karanglewas Kidul.

Pembelajaran Jarak Jauh

Daryanto (2017) menyatakan bahwa PJJ merupakan pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui PJJ dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh sehingga memudahkan proses pembelajaran. Teguh (2015) berpendapat bahwa pembelajaran jarak jauh atau dalam kasus ini dikenal juga dengan *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran baru yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat utamanya untuk menyampaikan materi dan strategi pembelajaran.

Metode dan Media Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh

Berdasarkan Surat Edaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah menggunakan pendekatan daring dan luring dan dengan bantuan media untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan aplikasi-aplikasi atau media *online* pendukung yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh seperti *Edmodo, Google meet, google classroom, webinar, zoom, skype, webex, youtube, schoology, WhatsApp Group, email*, dan lain sebagainya agar interaksi antara guru dan siswa dapat dilakukan. Pembelajaran jarak jauh dalam penelitian ini juga menerapkan pendekatan daring dan luring.

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah menyatakan bahwa konsep yang benar dari PTM terbatas adalah mengatur jumlah peserta didik di setiap kelas agar menjadi lebih sedikit dari jumlah normal, pengaturan juga dilakukan pada meja dan kursi pelajar yakni jumlah kursi dikurangi dan jaraknya diatur sesuai protokol. PTM terbatas ini pemahaman yang benar adalah anak tidak perlu mengikuti pembelajaran penuh dalam sehari tetapi diatur sesuai kebutuhan di sekolah masing-masing, jumlah harinya pun tidak harus setiap hari, dan dari aspek materi pembelajaran yang diberikan dalam PTM terbatas hanyalah materi yang paling esensial.

B. Metodologi

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2021. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karanglewas Kidul. Bertempat di Jl. Singawireja Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas. Pihak yang terlibat sebagai partisipan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas I-VI dengan jumlah kelas 8 rombel, Guru PAI, dan guru penjasorkes SD Negeri Karanglewas Kidul sebagai pelaksana kebijakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Dengan demikian partisipan dalam penelitian ini berjumlah 11 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara dan analisis dokumen. Peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara langsung kepada seluruh partisipan di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan. Peneliti menggunakan teknik analisis dokumen untuk mengumpulkan data dari sumber tekstual untuk mendapatkan dukungan analisis. Pendekatan analisis dokumen ini mengumpulkan data dengan membaca, merekam, dan mengumpulkan informasi dari sumber data tekstual. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperkuat hasil wawancara seperti dokumen administrasi terkait kebijakan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul. Keabsahan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber data atau subyek penelitian. Data diperoleh dari beberapa subyek seperti Kepala Sekolah, Guru Kelas I-VI, Guru PAI, dan Guru Penjasorkes. Triangulasi metodologi dikerjakan dengan berbagai strategi yaitu daftar pertanyaan, wawancara yang mendalam, dan analisis dokumen.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Dinamika Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh

SD Negeri Karanglewas Kidul merupakan salah satu sekolah tingkat dasar yang terdampak Covid-19 dan mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul dimulai sejak adanya pandemi Covid-19 tepatnya tanggal 17 Maret 2020 setelah Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Sehubungan dengan adanya kebijakan tersebut, sehingga pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dimana pengajar dan pembelajar dipisahkan oleh jarak sehingga tidak terjadi interaksi secara langsung. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang di sampaikan Daryanto dan Karim (2017) yang menyatakan bahwa PJJ merupakan pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang tidak bertatap muka secara langsung.

SD Negeri Karanglewas Kidul dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan pendekatan dalam jaringan (daring), luar jaringan (luring) dan kombinasi keduanya. Hal tersebut diungkapkan oleh kepala sekolah yang memaparkan bahwa:

"Pelaksanaan PJJ di SD Negeri Karanglewas Kidul sudah terlaksana, secara daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan), serta blended learning gabungan dari daring dan luring. Pelaksanaan pembelajaran daring murni di SD Negeri Karanglewas Kidul sejauh ini hanya berjalan untuk kelas III dan IV saja mba, menggunakan google classroom, kerena guru kelas IV cukup menguasai IT sehingga dapat mengoperasikannya. Kelas lainnya menggunakan semi daring atau campuran antara daring dan luring dengan memanfaatkan media sosial WhatsApp Group." (KPS)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul dilaksanakan dengan pendekatan daring, luring mau pun kombinasi keduanya. Hal tersebut sesuai dengan SE Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama darurat Covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul dilakukan baik melalui sistem pembelajaran daring, luring maupun kombinasi keduanya atau disebut *blended learning*. Hal tersebut sesuai dengan SE Sesjen Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Darurat Covid-19.

Pembelajaran daring tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 partisipan guru di SD Negeri Karanglewas Kidul, platform digital yang sering digunakan guru dalam pembelajaran daring yaitu WhatsApp Group dan Youtube. Hal tersebut disebabkan karena WAG merupakan aplikasi yang sudah familiar dikalangan orang tua siswa, mudah digunakan serta aplikasi WhatsApp menyajikan fitur yang lengkap sehingga guru dapat dengan mudah mengirimkan file, gambar, video, mau pun voice note. Selain itu,

pemilihan penggunaan aplikasi WhatsApp juga disebabkan karena gawai orang tua siswa yang kurang mendukung untuk mengakses berbagai aplikasi yang ditawarkan.

Pernyataan dari beberapa guru kelas sebagai berikut:

"Aplikasi yang digunakan sementara masih WhatsApp dan YouTube, karena melihat kembali kondisi finansial orang tua kadang ada Handphone orang tua yang tidak mendukung untuk zoom, selain itu zoom juga memakan kuota yang banyak jadi saya putuskan untuk menggunakan WhatsApp Group karena kuota yang terpakai tidak terlalu banyak, orang tua juga lebih familiar menggunakan WhatsApp Group. Teknisnya nanti saya share video lalu saya voice note terus saya berikan tugas nanti anak tinggal mengerjakan." (GKV)

"Aplikasi yang digunakan yang paling utama itu WhatsApp, kemudian saya juga memanfaatkan YouTube, alasan penggunaan aplikasi itu karena gadget yang digunakan orang tua siswa hanya mendukung untuk mengakses aplikasi WhatsApp, pengoperasiannya juga mudah lalu fitur nya cukup lengkap karna bisa mengirim gambar, video, voice note hanya dengan menggunakan WhatsApp." (GKVIB)

Guru kelas rendah juga menaruh respon positif terhadap penggunaan aplikasi WAG. Hal tersebut dikarenakan WAG cukup efektif digunakan untuk kelas rendah. Selain WAG memudahkan akses bagi orang tua siswa, aplikasi WAG tidak seperti aplikasi lainnya yang membutuhkan penyimpanan memori *handphone* yang banyak dan menghabiskan kuota yang banyak. Selain itu penggunaan aplikasi kelas virtual dibuktikan tidak efektif karena siswa kelas rendah masih sulit untuk dikondisikan. Pengerjaan tugas tidak melalui aplikasi daring melainkan melalui kertas dimaksudkan agar siswa kelas 1 lebih sering menulis dan membaca. Hal tersebut dikarenakan saat pelaksanaan PTM non resmi guru menemukan banyak siswa yang belum mengenal huruf.

Tidak hanya memanfaatkan aplikasi WAG, ada beberapa guru yang memanfaatkan platform digital lainnya dan mengadakan kelas virtual seperti Google Meet dan Zoom. Bagi guru kelas III dan guru kelas IV penggunaan aplikasi yang bervariasi dianggap mempermudah pelaksanaan pembelajaran daring, lebih efisien, dan lebih menarik perhatian siswa.

SD Negeri Karanglewas Kidul juga menerapkan pembelajaran luring dikarenakan adanya kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring. Kendala yang terjadi diantaranya adalah adanya peserta didik yang tidak mengerjakan atau mengumpulkan tugas melebihi batas waktu yang telah ditentukan dengan alasan tidak memiliki fasilitas yang mendukung seperti smartphone dan keterbatasan kuota data internet. Oleh karenanya guru kelas I B menerapkan strategi pembelajaran luring dengan strategi guru kunjung. Sedangkan untuk kelas lainnya guru menyatakan memilih menggunakan pendekatan luring untuk pelaksanaan evaluasi dan penilaian peserta didik pada proses pembelajaran jarak jauh.

Sehubungan adanya penetapan Permendikbud tersebut, SD Negeri Karanglewas Kidul memfasilitasi alat yang dapat digunakan guru untuk membuat video pembelajaran seperti *camera*, *tripod*, *microphone*, dan *ringlight*. Sekolah juga memberikan fasilitas berupa modul belajar mandiri dan lembar kerja dan bahan ajar cetak selama PJJ berlangsung. Selain itu, kepala sekolah mengikutsertakan guru kelas dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran.

Adapun dana BOS Reguler yang diterima dialokasikan untuk pembelian sarana protokol kesehatan, pembuatan tempat cuci tangan, pengadaan masker untuk guru dan siswa, sabun cuci tangan, *handsanitizer*, alat dan bahan untuk pembuatan disinfektan, serta alat pengukur suhu atau *thermogun*. Selain itu sekolah juga membuat *banner* atau poster berkaitan dengan upaya pencegahan Covid-19.

Sementara menunggu izin dari Dinas Pendidikan untuk memberi izin agar dapat melaksanakan PTM terbatas, SD Negeri Karanglewas Kidul mengadakan luring terbatas dalam bentuk PTM non resmi yang dibuat sekolah berdasarkan pertimbangan guru, orang tua dan siswa. Kegiatan tersebut diberi nama Belajar Bersama. Kegiatan tersebut berjalan di semua kelas terkecuali di kelas III. Hal tersebut dikarenakan guru kelas III lebih memilih mengikuti aturan dari Pemerintah serta semua siswa kelas III dapat mengikuti pembelajaran daring dengan baik.

2. Tantangan Sekolah dalam Menghadapi Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh merupakan hal baru bagi satuan pendidikan, sehingga tentunya menemui kendala dan hambatan dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menemui permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan PJJ yakni keterbatasan guru dalam menguasai teknologi. Padahal pembelajaran jarak jauh mengharuskan mengganti bentuk pembelajaran konservatif ke bentuk pembelajaran yang baru. Maka dari itu,

guru dituntut untuk menggunakan berbagai media belajar yang berbeda sesuai dengan kondisi pembelajaran *online*.

Pembelajaran jarak jauh menambah beban orang tua karena orang tua dituntut untuk mendampingi anak belajar di rumah. Hasil temuan di lapangan minimnya pengetahuan dan wawasan yang dimiliki orang tua siswa menyebabkan orang tua kewalahan dalam mengajari anak di rumah. Banyaknya orang tua yang bekerja dari pagi hingga sore juga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran daring menjadi terkendala. Kendala tersebut diantaranya kepemilikan *gawai* yang bergantian orang tua dan siswa sehingga menghambat pelaksanaan pembelajaran daring serta pengumpulan tugas melalui daring menjadi tidak tepat waktu.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tentunya membutuhkan kuota internet yang tak ada habisnya. Kemendikbud telah memberikan kuota belajar yang dibagikan secara gratis untuk pelaksana pendidikan, namun ternyata orang tua siswa banyak yang tidak menerima kuota belajar. Hal tersebut menyebabkan orang tua harus membeli kuota internet dengan uang pribadi. Kuota belajar yang dibagikannya pun ternyata tidak stabil sehingga menyulitkan guru dalam mengirim materi pembelajaran *online*.

Berdasarkan hasil temuan pembelajaran daring menyebabkan guru sulit untuk mentransfer materi pelajaran. Pembelajaran daring pula menyebabkan guru tidak bisa memastikan apakah peserta didik dapat menerima dan memahami materi pelajaran dengan baik. Selain itu, pembelajaran daring membuat guru merasa sulit untuk membentuk karakter anak didiknya karena tidak adanya interaksi secara langsung. Begitu pula guru penjasorkes mengungkapkan pembelajaran daring menyebabkan materi pelajaran yang dapat dipraktikkan peserta didik di rumah menjadi terbatas karena keterbatasan fasilitas olahraga di rumah masing-masing peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan belajar di rumah membuat siswa enggan mengerjakan tugas dan cenderung mengandalkan orang tuanya. Guru mengungkapkan saat BDR siswa di rumah waktunya lebih banyak untuk bermain sehingga melupakan kewajibannya untuk mengerjakan tugas. Berbagai faktor lainnya seperti kurangnya pendampingan orang tua, keterbatasan *smartphone*, serta adanya rasa bosan dengan rutinitas belajar melalui daring juga menyebabkan siswa menjadi enggan untuk mengerjakan tugas.

E. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul dimulai sejak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 tepatnya sejak tanggal 17 Maret 2020. Kebijakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di SD Negeri Karanglewas Kidul mengacu pada kebijakan pemerintah pusat maupun kebijakan pemerintah daerah. Kegiatan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan secara jarak jauh atau kelas virtual Dalam Jaringan (Daring) dengan menggunakan *gadget* yang sebagian besar memanfaatkan WhatsApp Group dan Luar Jaringan (Luring) melalui modul belajar mandiri dan lembar kerja serta adanya guru kunjung yaitu guru melakukan kunjungan ke rumah peserta didik untuk melakukan pengecekan dan pendampingan belajar. Kebijakan pendidikan berupa bantuan dari pemerintah pusat untuk mendukung kegiatan PJJ di SD Negeri Karanglewas Kidul diantaranya yakni kuota belajar untuk guru dan peserta didik, serta pengadaan dana BOS yang digunakan untuk membeli sabun pembersih tangan, *handsanitizer*, *disinfectant* dan masker. SD Negeri Karanglewas Kidul tidak langsung menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas meskipun pemerintah telah menerbitkan SKB Empat Menteri, sehingga kebijakan PTM terbatas perlu adanya pemberian izin oleh pemerintah daerah/kanwil/kantor Kemenag dan sekolah memenuhi daftar periksa yang telah ditentukan.

Tantangan yang dihadapi sekolah dalam menerapkan kebijakan jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri Karanglewas Kidul yaitu tidak maksimalnya kegiatan belajar dari rumah, hal tersebut dikarenakan faktor keterbatasan orang tua dalam kepemilikan *gawai* (*gadget*), kurangnya pengetahuan orang tua akan teknologi informasi serta kurang aktifnya orang tua dalam peran serta mendampingi anak dalam belajar, minimnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh yang kemudian berdampak pula pada minimnya pemahaman peserta didik akan materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Selain itu, kurangnya kreatifitas guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang dikarenakan kompetensi guru mengenai penguasaan IT masih rendah sehingga hanya memanfaatkan WhatsApp Group dalam pembelajaran daring. Minimnya antusias peserta didik

dalam proses kegiatan pembelajaran jarak jauh yang kemudian berdampak pula pada minimnya pemahaman siswa akan materi yang diberikan oleh guru, penyampaian materi kurang maksimal serta pembinaan karakter tidak bisa dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring juga menyebabkan guru menjadi sulit mengetahui kemampuan peserta didik dan sulit melakukan komunikasi dan interaksi dengan peserta didik. Disamping itu, kendala kuota sinyal internet yang kurang memadai menyebabkan pembelajaran jarak jauh kurang berjalan efektif.

E. References

- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and teacher education: a literature review of online teaching and learning practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466-487.
- Daryanto & S. Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Setyorini, I. (2020). Pandemi covid-19 dan online learning: apakah berpengaruh terhadap proses pembelajaran pada kurikulum 13?. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1b), 95-102.
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
- Teguh, M. (2015). Difusi Inovasi dalam Program Pembelajaran Jarak jauh di Yayasan Trampil Indonesia. *Jurnal Scriptura*, 5(2), 1-18.
- Yates, A., Starkey, L., Egerton, B., & Flueggen, F. (2021). High school students' experience of online learning during Covid-19: the influence of technology and pedagogy. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(1), 59-73.

Pengaruh Dukungan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Fejriati Universitas Panca Sakti Bekasi fejriatii@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Supriyadi Universitas Panca Sakti Bekasi supriyadiesbe@gmail.com*)</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Fejriati & Supriyadi. (2022). Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Kondisi Khusus Covid-19. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 91-96.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh dukungan orang tua terhadap motivasi belajar anak usia dini selama pandemi COVID-19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di PAUD Sanggar Kegiatan Belajar di Bekasi Utara. Sample penelitian menggunakan sample jenuh dengan jumlah sample sebanyak 26 anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui instrumen yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dukungan orang tua diperoleh rata-rata reliabilitasnya sebesar 0,891, dan instrumen motivasi belajar diperoleh realibilitas sebesar 0.772 Hasil penelitian didapat dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah orang tua senantiasa untuk dapat memotivasi anaknya dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 dengan memberikan dukungan yang maksimal.

Kata kunci: Dukungan Orang Tua, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini.

Abstract

This study aims to reveal the effect of parental support on early childhood learning motivation during the COVID-19 pandemic. This research is a quantitative research with a survey approach. The population in this study was all early childhood in PAUD Sanggar Learning Activities in North Bekasi. The research sample used a saturated sample with a total sample of 26 young children. Research data obtained through valid and reliable instruments. The test of the parental support instrument obtained an average reliability of 0.891, and the learning motivation instrument obtained a reliability of 0.772. The results showed that parental support had a positive effect on early childhood learning motivation. The implication of this research is that parents are always able to motivate their children in learning during the COVID-19 pandemic by providing maximum support.

Keywords: Parental Support, Learning Motivation, Early Childhood.

A. Pendahuluan

Corona Viruses Disease 19 yang pertama kali terjadi di Wuhan (China) dan disebut sebagai 2019-Corona Virus (2019-CoV) alias virus corona tipe baru. Badan Kesehatan Dunia (WHO) akhirnya memberikan nama resmi untuk virus corona ini, yaitu COVID-19. Menurut WHO, COVID-19 merupakan kepanjangan dari corona virus disease that was discovered in 2019. Artinya, penyakit virus corona yang ditemukan pada 2019. Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan COVID-19 ini sebagai pandemik karena penyebarannya yang sangat cepat hingga ke seluruh penjuru dunia dan mengancam segala aspek negara seperti social, budaya, ekonomi, kesehatan bahkan dunia pendidikan. Pemerintah mengambil kebijakan dengan menutup tempat hiburan, tempat wisata hingga sekolah untuk memutus mata rantai penyebaran virus korona. Seluruh penduduk diharuskan bekerja dan sekolah dari rumah atau secara online agar dapat mencegah penularan penyakit berbahaya ini. Dari perguruan tinggi hingga pendidikan anak usia dini diharuskan belajar dari rumah atau secara virtual. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat cepat. Teori modeling Bandura (Alwisol, 2009) menyatakan bahwa anak belajar dari bagaimana orang dewasa di sekitarnya memperlakukan mereka. Masa anak usia dini dimulai setelah bayi hingga anak berusia enam tahun (Hurlock, 2018). Pada anak usia dini mulai dari nol hingga enam tahun merupakan masa keemasan di mana pada masa tersebut perkembangan otak anak berkembang secara pesat sehingga anak-anak dapat belajar dengan sangat cepat dengan menirukan apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya. Anak usia dini merupakan kelompok usia yang rentang dengan masalah kesehatan, selain itu anak usia dini juga dalam keadaan yang peka terhadap stimulus yang diberikan dan diarahkan, termasuk dengan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (Yana dan Huin, 2019). Perkembangan anak bermula semenjak bayi seiring pertumbuhan, bayi akan menjadi anak hingga menjadi orang dewasa dan akan mengenal lingkungan yang lebih luas (Rahman dan Kencana, 2020). Para orang tua pun juga pasti akan mengalami kesulitan karena biasanya mereka menyerahkan urusan pembelajaran kepada guru di PAUD, sedangkan kini mereka juga harus turut serta mendampingi anak-anak mereka belajar dari rumah. Adanya dukungan yang diberikan dari orang tua dapat menjadikan salah satu solusi yang membantu. Johnson (dalam Toifur & Prawitasari, 2003) menyatakan dukungan orang tua sebagai keberadaan orang lain yang bisa diandalkan untuk dimintai bantuan, dorongan dan penerimaan apabila seseorang mengalami kesulitan atau masalah. Thoitas (dalam Lismudiyati & Hastjarjo, 2003) menyatakan bahwa dukungan orang tua merupakan sumber potensial yang bermanfaat untuk memecahkan masalah dari orang-orang terdekat. Ketika anak mengalami suatu masalah, dukungan orang tua akan membantu anak menggerakkan psikologis untuk melawan stressor. Dukungan orang tua adalah persepsi seseorang bahwa dirinya menjadi bagian dari jaringan sosial yang di dalamnya setiap anggota saling mendukung (Kuncoro, 2002). Supriyadi, (2020) hasil penelitiannya dengan judul Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Di masa Pandemi Covid-19 menyatakan 1) Terdapat pengaruh dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar, 2) Terdapat pengaruh kemandirian dan dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh secara simultan terhadap prestasi belajar. Menurut Saurasan (dalam Zaenuddin, 2002) dukungan orang tua adalah keberadaan, kesedihan, kepedulian, dari orang-orang yang diandalkan, menghargai dan menyayangi kita. Pandangan yang sama juga dikemukakan oleh Cabb (dalam Zaenuddin, 2002), yang mendefinisikan dukungan orang tua sebagai adanya kenyamanan, perhatian, penghargaan atau menolong orang dengan sikap menerima kondisinya, dukungan keluarga tersebut diperoleh dari individu maupun kelompok. Penelitian Supriyadi (2022) dengan judul Pengaruh Media Sosial, Kecerdasan Emosional Dan Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid-19, hasil penelitiannya menyatakan bahwa a) dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, b) Media sosial, dukungan orang tua dan kecerdasan emosional secara stimulan mempunyai pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Menurut Lee, Detel, & Beckman (2004) upaya orang tua menciptakan situasi minat belajar anak adalah dengan memberikan dukungan kepada anak agar mempunyai kesadaran diri yang tinggi yang berasal dari diri sendiri. Menurut Hasbullah (2001), dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Agutina, dkk. (2021) menyatakan salah satu upaya orang tua, yakni dengan menjadi contoh yang baik untuk anaknya, hal tersebut tentu saja menjadi tantangan bagi orang tua karena perilaku anak usia dini adalah cerminan dari orang tuanya. Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar individu yang mendorong untuk melakukan sesuatu tindakan demi mencapai suatu tujuan bertemu dalam proses belajar. Menurut Sardiman (2016) “ Motivasi merupakan keseluruhan

daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberi arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai". Menurut Uno (2015) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut : 1) Adanya hasrat dan keinginan belajar, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan penjelasan dari beberapa peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa dukungan orang tua berhubungan dengan bentuk kenyamanan fisik dan emosional, yang dapat berupa dorongan, semangat, nasihat, kepedulian, maupun penerimaan yang diberikan orang tua kepada anak yang dapat bermanfaat untuk membantu anak dalam memecahkan masalah, melawan stressor ataupun kondisi lainnya. Atas hal tersebut peneliti merumuskan masalah penelitian "Apakah terdapat Pengaruh Dukungan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19?".

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei melalui kuesioner dalam bentuk google form yang dikirimkan kepada orang tua. Penelitian dilaksanakan di PAUD SKB Kota Bekasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa PAUD SKB yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah siswa 26 orang. Pengumpulan data berupa skor diambil dengan menggunakan instrumen dukungan orang tuadan instrumen motivasi belajar anak usia dini dalam bentuk skala sikap. Penelitian ini dilakukan semester genap tahun ajaran 2021-2022. Instrumen dukungan orang tua yang valid dan reliabel sederhana dimana motivasi belajar anak sebagai variabel terkait (Y) untuk dukungan orang tua sebagai variabel bebas (X). Hipotesa penelitian ini: Pengaruh dukungan orang tua terhadap motivasi belajar pada anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan menggunakan software program SPSS 20 dengan terlebih dahulu mendeskripsikan data hasil penelitian, selanjutnya dilakukan uji prasyarat dengan menguji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui akibat dari metode pembiasaan yang diberikan pada subyek/anak. Analisis data yang dimaksudkan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang diambil. Teknik analisis data yang dilakukan dengan statistik deskriptif dan statistik impersial.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Setelah didapat data penelitian selanjutnya data dideskripsikan sebagai berikut; untuk variabel :

- 1) Pengaruh dukungan orang tua jumlah sampel atau responden sebanyak 26 orang dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 60 dengan rata - rata skor (mean) sebesar 42,00, rentang skor 30, simpangan baku atau standard devisiasi 8,42852, skor sering muncul (modus) 35, nilai tengah (median) 41,00.
- 2) Motivasi belajar jumlah sampel atau responden sebanyak 26 orang dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 60 dengan rata - rata skor (mean) sebesar 41,7308, rentang skor 30, simpangan baku atau standar devisiasi 7,68145, skor sering muncul (modus) 35, nilai tengah (median) 41,00.

Tabel 1. Deskripsi Data Variabel Penelitian

Statistics	Dukungan Orang Tua	Motivasi Belajar
N	Valid Missing	26 0
Mean	42.0000	41.7308
Std. Error of Mean	1.65297	1.50646
Median	41.0000	41.0000
Mode	35.00 ^a	35.00
Std. Deviation	8.42852	7.68145
Variance	71.040	59.005
Range	30.00	30.00
Minimum	30.00	30.00
Maximum	60.00	60.00
Sum	1092.00	1085.00

Pengujian Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Data penelitian yang telah dideskripsikan selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 20 yaitu: dengan menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-SmirnovZ, sebagai berikut :

1. Uji Normalitas Skor Dukungan Orang Tua, dari data dibawah ini variabel dukungan orang tua didapat nilai probabilitas (p-value)=0,450 > 0,050 atau Ho diterima. Dengan demikian, dukungan orang tua berdistribusi Normal;
2. Uji Normalitas Motivasi Belajar, dari data dibawah ini variabel motivasi belajar diperoleh nilai probabilitas (p-value)= 0,728 > 0,050 atau Ho diterima. Dengan demikian, data motivasi belajar berdistribusi Normal.

Tabel 2. Uji Prasyarat Uji Normalitas Data menggunakan Kolmogorov-Smirnov

Statistik		Dukungan Orang Tua	Motivasi Belajar
N		26	26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	42.0000	41.7308
	Std. Deviation	8.42852	7.68145
	Absolute	.169	.135
Most Extreme Differences	Positive	.169	.135
	Negative	-.088	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.860	.690
Asymp. Sig. (2-tailed)		.450	.728

Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah penyebaran data dari setiap variable tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang homogen pengujian homogenitas dilakukan terhadap varian regresi dependen atau variable – variable independen dengan menggunakan statistic maka dilakukan uji homogenitas yaitu Levene. Dari hasil analisis pada table Test Of Homogeneity Of Variance, diperoleh Levene Statistic = 0,136 ; df1 =1; df2= 50, dan p-value = 0,714 > 0,05 atau Ho diterima. Dengan demikian, kedua kelompok data berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 3. Tabel Homogenitas dengan uji Levene

F	df1	df2	Sig.
.136	1	50	.714

Hasil Uji Hipotesis

- 1) Persamaan Regresi Linear, diperoleh persamaan regresi: $Y = 43,528 + 0,043X$ Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 0,230$ dan $p\text{-value} = 0,820/2 = 0,410 > 0,05$ atau Ho ditolak. Dengan demikian, "Pengaruh dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak".

Tabel 4. Tabel Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.528	7.954		5.472	.000
	Dukungan Orang Tua	.043	.186	-.047	.230	.820

- 2). Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi. Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan ANOVA tabel dan ANOVAa, sebagai berikut. Hipotesis statistik: $H_0 : Y = a + bx$ (regresi linear); $H_0 : Y = a + bx$ (regresi tak linear). Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh $F_{hit}(TC) = 0,053$ dengan $p\text{-value} = 0,820 > 0,05$. Hal ini berarti Ho diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah tidak linear atau berupa garis tidak linear. Hipotesis statistik: $H_0 : b = 0$ (regresi berarti); $H_1 : b \neq 0$ (regresi tak berarti). Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh $F_{hit}(b/a) = 0,053$, dan $p\text{-value} = 0,820 > 0,05$ atau Ho diterima. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah tidak signifikan atau

pengaruh motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap dukungan orang tua, ini berarti hipotesis penelitian tidak didukung oleh data empiris.

Tabel 5. Analisis varians

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3.252	1	3.252	.053	.820 ^b
	Residual	1471.863	24	61.328		
	Total	1475.115	25			

3). Uji Signifikansi Koefisien Korelasi X dan Y. Hipotesis statistik: $H_0 : \rho = 0$; $H_1 : \rho \neq 0$, Uji signifikansi koefisien korelasi koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,047, F_{hit} (F_{change}) = 0,053 dengan p -value = 0,820 > 0,05 berarti H_0 diterima. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah tidak berarti atau tidak signifikan. Sedangkan koefisien determinasi R Square = 0,002 berarti 2% variabel motivasi belajar anak tidak dapat dipengaruhi oleh variabel dukungan orang tua.

Tabel 6. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	.047 ^a	.002	-.039	7.83120	.002	.053	1

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	24 ^a	.820

Pembahasan

Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara menyeluruh, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut : 1) Persamaan Regresi Linear, diperoleh persamaan regresi: $Y = 43,528 + 0,043X$ artinya skor Y dapat diprediksi melalui persamaan linear tersebut di atas. 2) Dari hasil analisis didapat dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak. Hal ini dapat dilihat p -value lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu dapat diinterpretasikan bahwa dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak. 3) Uji signifikansi persamaan-persamaan garis regresi diperoleh F_{hit} dan p -value lebih besar dari 0,05 atau H_0 diterima. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah tidak signifikan atau motivasi belajar tidak berpengaruh positif terhadap dukungan orang tua; 4) Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,047, F_{hit} (F_{change}) = 0,053 dengan p -value = 0,820 lebih besar dari 0,05 berarti H_0 diterima. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah tidak berarti signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu R Square = 0,002 yang mengandung makna bahwa 2% variasi variable motivasi belajar anak tidak dapat dipengaruhi oleh variable dukungan orang tua. Dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak usia dini hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Supriyadi (2022) dengan judul Pengaruh Media Sosial, Kecerdasan Emosional Dan Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid-19, hasil penelitiannya menyatakan bahwa a) dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, b) Media sosial, dukungan orang tua dan kecerdasan emosional secara stimulan mempunyai pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Supriyadi, (2020) hasil penelitiannya dengan judul Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Di masa Pandemi Covid-19 menyatakan 1) Terdapat pengaruh dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar, 2) Terdapat pengaruh kemandirian dan dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh secara simultan terhadap prestasi belajar. Dengan demikian hipotesa penelitian didukung oleh data empiris.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei yang telah disebar dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh dukungan orang tua berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak. Dukungan orang tua

merupakan perlakuan orang tua dalam mendidik anak serta memotivasi belajar pada anak dengan memberikan perhatian untuk memenuhi kebutuhan rasa aman dan nyaman. Orang tua akan memandang bahwa orang yang bersifat mendukung dan siap menolong dalam keadaan apapun. Dukungan orang tua terhadap proses belajar anak akan memotivasi belajar pada anak usia dini. Karena anak usia dini masih memerlukan kasih sayang dan perhatian dari orang tua terutama proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh positif terhadap dukungan orang tua. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada anak selain dari dukungan orang tua dapat pula didapat dari lingkungan sekitar atau motivasi dari teman sebaya maupun orang yang berada disekitarnya. Motivasi belajar pada anak dapat tumbuh sejalan dengan waktu yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Motivasi belajar anak dapat juga diperoleh dari lingkungan sekolah terutama dari pendidik dan teman sebayanya yang memberikan rasa nyaman saat pembelajaran di sekolah sehingga anak termotivasi dalam belajar.

E. References

- Djamarah, S. B. (2004). *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Jakarta: Kencana
- Mawarsih, S. E. (2018). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri Jumapolo. *Jurnal JUPE UNS* 1(3),1-13.
- Pulungan, N. (2017). *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di Desa Silaiya Kecamatan Sayur Matinggi Kabupaten Tapanuli Selatan*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.
- Rahmadina, F. S., Khairunnisa, F. A., & Firmiana, M. E. (2021). Bentuk dukungan orang tua pada anak usia dini (aud) selama belajar dari rumah (BDR). *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 18-25. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>
- Santo, Z. (2018). *Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD YPPK Maria Fatimah Merauke*. *JURNAL MAGISTRA*5(2), 052-063.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supriyadi. 2020. Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.37012/jipmht.v4i2.434>
- Supriyadi. (2022). Pengaruh Media Sosial, Kecerdasan Emosional dan Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1). <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.874>
- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PANCAR*, 3(1).
- Werang, B. R. (2012). Perhatian dan Dukungan Orang Tua: Faktor Penentu Keberhasilan Anak dalam Pendidikan. Makalah Ilmiah Disampaikan dalam Seminar 'Guru, Orang Tua dan Anak Didik' yang diselenggarakan WVI Div. Boven Digoel.

Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Ani Sapriani Universitas Panca Sakti Bekasi sapriani92@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Supriyadi Universitas Panca Sakti Bekasi supriyadiesbe@gmail.com</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sapriani, A., & Supriyadi. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 97-102.

Abstrak

Fasilitas belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan fasilitas belajar (X) prestasi belajar (Y). Penelitian ini penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel penelitian menggunakan tehnik random sampling. Jumlah sample penelitian sebanyak 52 siswa. Pengambilan data menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis menggunakan regresi sederhana, hasil penelitian ini mengungkapkan: (1) Persamaan Regresi Linear $Y = 66,493 + 0,146 X$. (2) Fasilitas belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS (Ekonomi) siswa kelas X SMK. (3) Uji Signifikansi persamaan garis regresi $F_{hit} 0,571$ dan $p\text{-value} = 0,453 > 0,05$ dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau pengaruh fasilitas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS. (4) Koefisien kolerasi (r_{xy}) = 0,106 dan F_{hit} (F_{change}) = 0,571, dengan $p\text{-value} = 0,453 > 0,05$. Dengan demikian koefisien kolerasi X dan Y yang berarti Signifikan.

Kata kunci: Fasilitas, Prestasi Belajar, IPS.

Abstract

Learning facilities are one of the factors that affect learning achievement. The purpose of this study is to reveal learning facilities (X) learning achievement (Y). This research is a quantitative research with a survey approach. The research sample used random sampling technique. The number of research samples was 52 students. Data collection using valid and reliable instruments. Analysis using simple regression, the results of this study reveal: (1) Linear Regression Equation $Y = 66.493 + 0.146 X$. (2) Learning facilities have a positive effect on learning achievement in Social Studies (Economics) class X SMK students. (3) Test the significance of the regression line equation $F_{hit} 0.571$ and $p\text{-value} = 0.453 > 0.05$, thus the Y or X regression is significant or the effect of facilities on student achievement in social studies subjects. (4) The correlation coefficient (r_{xy}) = 0.106 and F_{hit} (F_{change}) = 0.571, with $p\text{-value} = 0.453 > 0.05$. Thus the correlation coefficient of X and Y which means Significant.

Keywords: Facilities, Learning Achievements, IPS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Salah satu indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas adalah fasilitas belajar yang memadai yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai atau nilai yang diperoleh pada setiap mata pelajaran yang disajikan oleh lembaga pendidikan tersebut termasuk dalam mata pelajaran IPS. Menurut Aunurrahman (2013:195) prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan 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, kepribadian, dan kecerdasan. Karakter dan keterampilan yang mereka butuhkan. bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Fasilitas belajar memiliki peran dan pengaruh dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Fasilitas dalam suatu lembaga pendidikan merupakan bagian penting yang perlu mendapat perhatian. Pasalnya, keberadaan fasilitas ini akan menunjang kegiatan akademik dan non akademik siswa serta mendukung terwujudnya proses belajar mengajar yang kondusif. Prestasi atau keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari luar. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah fasilitas pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP, Maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. SMK Tirta Kencana kota Bekasi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mempunyai beberapa fasilitas belajar diantaranya adalah Ruang kelas yang berisi kursi, meja dan perlengkapan kegiatan belajar mengajar, serta Perpustakaan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SMK Tirta Kencana Kota Bekasi bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya di ajarkan pada siswa kelas X yaitu mata pelajaran Ekonomi. Penelitian Supriyadi et. al. (2021) judul penelitian Pengaruh Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19, Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Pondokgede Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19". Disimpulkan bahwa Prestasi Belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa dipengaruhi oleh Motivasi Belajar peserta didik, Prestasi belajar siswa SMK Tirta Kencana Kota Bekasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa tuntas dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu penyebabnya yaitu terletak pada pemanfaatan fasilitas belajar anak yang berbeda-beda. Pemanfaatan fasilitas belajar yang baik dan didukung oleh kemampuan siswa didalam memanfaatkannya secara optimal diharapkan prestasi belajar siswa semakin meningkat. Siswa yang memanfaatkan fasilitas belajar yang baik dapat menunjukkan perilaku yang berbeda dengan siswa yang memanfaatkan fasilitas belajar yang kurang. Adanya fasilitas belajar memang sangat membantu dalam peningkatan prestasi belajar siswa, namun tidak secara otomatis meningkatkan mutu pendidikan, dalam hal ini prestasi belajar siswa di sekolah fasilitas belajarnya sudah cukup memadai sehingga siswa juga harus bisa memanfaatkan semaksimal mungkin agar tujuan pendidikan dapat diraih. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul tentang "Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMK Tirta Kencana Kota Bekasi".

B. Metodologi

Penelitian ini dilakukan di SMK Tirta Kencana Kota Bekasi kelas X, yang beralamat di Jl. Meranti Raya Block C Perum Duren Jaya Bekasi. penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Maret 2022 sampai dengan selesai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif, dengan metode random sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah 2 kelas siswa kelas X SMK Tirta Kencana Kota Bekasi yang berjumlah 59 siswa. Sedangkan untuk penelitian diambil dari responden siswa yang berjumlah 52 siswa. Pembahasan data penelitian ini dilakukan dengan data kuantitatif, data yang diperoleh dalam bentuk angka atau statistik dan jenis penelitian yang digunakan adalah berupa kuisisioner, yaitu penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dengan menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpul data angket

dari variabel fasilitas belajar yang bertujuan untuk menguji hubungan kausal antar variabel, yang menjelaskan pengaruh antara variabel terikat (Y) dengan variabel bebas (X). Dalam penelitian ini teknik nya adalah : (Y) Prestasi Belajar (X) Fasilitas Belajar. Analisis metode yang digunakan adalah Analisis deskripsi data, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis dan Uji Linearitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data skor variabel pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar siswa

Tabel 1. Deskripsi Data Variabel Penelitian

Statistik		Fasilitas Belajar	Prestasi Belajar
N	Valid	52	52
	Missing	0	0
Mean		79.13	86.71
Median		80.00	86.50
Mode		78	85 ^a
Std. Deviation		5.441	3.967
Range		26	17
Minimum		60	78
Maximum		86	95
Sum		4115	4509

Hasil setelah didapat data penelitian selanjutnya data penelitian dideskripsikan sebagai berikut : Variabel 1 Fasilitas Belajar jumlah responden sebanyak 52 siswa dengan skor terendah 60 dan skor tertinggi 86, dengan rata-rata skor (mean) sebesar 79,13, rentang skor 26, simpangan baku atau standard devisi 5,441, modus 78, median 80,00. Variabel 2 Prestasi Belajar IPS jumlah sampel atau responden sebanyak 52 siswa dengan skor terendah 78 dan skor tertinggi 95, dengan rata-rata skor (mean) 86,71, rentang skor 17, simpangan baku atau standard devisi 3,967, skor modus 85, median 86,50.

Tabel 2. Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Statistik	Fasilitas Belajar	Prestasi Belajar
N	52	52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.13
	Std. Deviation	5.441
	Absolute	.187
Most Extreme Differences	Positive	.104
	Negative	-.187
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.346
Asymp. Sig. (2-tailed)	.053	.392

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Normalitas

Data penelitian yang telah dideskripsikan selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data menggunakan program SPSS versi 20. Yaitu dengan menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-SmirnovZ Variabel 1 Fasilitas Belajar diperoleh nilai 1,346, angka ini sama dengan hasil secara manual dan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,053 atau dapat ditulis sebagai nilai probalitas (p-value) $0,053 > 0,05$ atau H_0 diterima, dengan demikian data Fasilitas belajar berdistribusi Normal. Variabel 2 Prestasi Belajar IPS di peroleh nilai Kolmogorov-SmirnovZ 0,900, angka ini sama dengan hasil secara manual dan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,392, atau dapat ditulis sebagai nilai probalitas (p-value) $0,392 > 0,05$ atau H_0 diterima, dengan demikian data Prestasi Belajar IPS berdistribusi Normal.

Table 3. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.789	9	40	.101

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data dari setiap variable tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang homogen pengujian homogenitas dilakukan terhadap varian regresi dependen atau variable-variabel independen dengan menggunakan statistik

Dari hasil analisis pada tabel Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic 1,789; df1 = 9 ; df2 = 40 , dan p-value = 0,101 > 0,05 atau Ho diterima. Dengan demikian kedua kelompok data berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Model		Unstandardized		Standardized	T	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		Coefficients					Beta	Zero-order	Partial	Partial	Tolerance
		B	Std. Error								
1	(Constant)	66.493	16.742		3.972	.000					
	Prestasi Belajar	.146	.193	.106	.756	.453	.106	.106	.106	1.000	1.000

Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut :

1. Persamaan Regresi Linear Diperoleh dari kolom B, sehingga persamaan regresi : $Y = 66,493 + 0,146 X$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 0,756$ dan $p\text{-value} = 0,453 > 0,05$ atau Ho diterima. Dengan demikian Fasilitas Belajar berpengaruh positif terhadap Prestasi Belajar Siswa.

Tabel 5. Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Fasilitas Belajar * Prestasi Belajar	Between Groups	(Combined)	359.508	11	32.683	1.136	.360
		Linearity	17.060	1	17.060	.593	.446
	Within Groups	Deviation from Linearity	342.448	10	34.245	1.191	.326
		Total	1150.550	40	28.764		
	Total	1510.058	51				

2. Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi

Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan ANOVA table dan ANOVAa , sebagai berikut :

Hipotesis statistic :

Ho : $Y = a + Bx$ (regresi linear)

Ho : $Y = a + Bx$ (Regresi tak linear)

Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh baris Deviantion from Linearity, yaitu Fhit (TC) = 1,191 dan p-value 0,326 > 0,05. Hal ini berarti Ho diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear atau berupa garis linear.

Tabel 6. Uji Signifikan ANOVA

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17.060	1	17.060	.571	.453 ^b
	Residual	1492.998	50	29.860		
	Total	1510.058	51			

Hipotesis statistik :

Ho : b_0 (regresi tak berarti)

Hi : b_0 (regresi berarti)

Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh dari baris regression kolom ke-5, yaitu F hit (b/a) = 0,571 dan p-value = 0,453 > 0,05 atau Ho di terima. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau Fasilitas belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS (Ekonomi) siswa ini berhipotesis penelitian oleh data empiris

Tabel 7. Uji Signifikansi Koefisien Kolerasi X dan Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.106	.011	-.008	5.464	.011	.571	1	50	.453

Hipotesis statistik:

H0 : $\rho = 0$

H1 : $\rho \neq 0$

Uji signifikansi koefisien kolerasi diperoleh dari tabel Model Summary. Terlihat pada baris pertama koefisien kolerasi (r_{xy}) = 0,106 dan F hit (Fchange) = 0,571 dengan p-value = 0,453. Hal ini berarti Ho di terima. Dengan demikian koefisien kolerasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2 yaitu R Square = 0,011 yang mengandung makna bahwa 1 variasi variabel prestasi belajar IPS.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMK Tirta Kencana Kota Bekasi. Dengan demikian hipotesis penelitian ini didukung oleh data empiris. Prestasi belajar memiliki hubungan yang sangat dekat dengan hasil belajar. Menurut Hamalik (2005) bahwa "hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa". Dari pengertian ini dapat diketahui bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan indikator dari prestasi yang diperoleh siswa. Pemanfaatan fasilitas belajar yang baik dan didukung oleh kemampuan siswa didalam memanfaatkannya secara optimal diharapkan prestasi belajar siswa semakin meningkat. Siswa yang memanfaatkan fasilitas belajar yang baik dapat menunjukkan perilaku yang berbeda dengan siswa yang memanfaatkan fasilitas belajar yang kurang. Apabila siswa sudah memiliki perubahan tingkah laku dan memanfaatkan fasilitas dalam mengikuti pelajaran, maka ia akan menangkap dan mengerti dengan mudah apa yang disampaikan oleh guru, begitu juga sebaliknya apabila siswa tidak bisa memanfaatkan fasilitas belajar dengan baik dalam melakukan proses pembelajaran ia akan merasa jenuh dan bosan dalam mengembangkan sikap dan perilaku belajar terhadap proses pembelajaran. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya, bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Untuk mengukur apakah seseorang telah belajar, maka diperlukan perbandingan antara perilaku sebelum dan sesudah mengalami belajar.

E. Kesimpulan

Hasil perhitungan regresi menunjukkan bahwa pengaruh fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar atau prestasi belajar siswa. hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis melalui metode kuantitatif berupa kuesioner. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMK Tirta Kencana Kota Bekasi. Pada umumnya menurut Hamalik (2005) bahwa "Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa". Dengan demikian, bahwasanya Fasilitas belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi Prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berhubungan dengan prestasi belajar siswa disekolah.

E. References

- Prameswari, K., & Supriyadi, S. (2021). Pengaruh Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 5(1), 13-24. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v5i1.566>
- Sholihah, A. K., & Mufidah, N. (2021). Pengaruh Lingkungan dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(2), 164-173.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). Buku Konsep Dasar IPS. CV: Widya Puspita. <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-fasilitas-belajar.html>
- Rahmawati, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2021). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Tambaharjo 02. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(8), 3738-3746.
- Wijayanti, T. P. N. (2014). Pengaruh Penggunaan Fasilitas Belajar di sekolah dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Wulandari, E. T., & Muhiddin, M. (2019). Pentingnya Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Biologi*.

Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Al Milla Syifa Aulia Universitas Panca Sakti Bekasi al.millasyifaaulia@gmail.com +628158765038</p> <p style="text-align: center;">Supriyadi Universitas Panca Sakti Bekasi supriyadiesbe@gmail.com +628164845526</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Aulia, A. M. S., & Supriyadi (2022). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 103-108.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh disiplin belajar (X) terhadap prestasi belajar pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Setu (Y). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Populasi penelitian siswa kelas VIII yang terdiri dari 11 kelas yang masing-masing kelas berjumlah 35 sehingga jumlah keseluruhannya 385 siswa, sampel penelitian jumlahnya merujuk tabel sampel Isaac dan Michael untuk populasi 385 dengan signifikansi 5% sebanyak 182. Pengambilan data menggunakan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis data menggunakan regresi sederhana. hasil penelitian mengungkapkan: (1) Persamaan Linear Regresi $Y = 65,288 + 0,458X$ (2) Kedisiplinan belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. (3) Uji signifikansi didapat persamaan garis regresi F hit lebih kecil dari 0,05 dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. (4) Koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,665 dan Fhit (F_{change}) = 142,643, dengan p-value lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Koefisien determinasi 0,665, yang mengandung makna bahwa 66,5 % variasi variabel prestasi belajar.

Kata kunci: Disiplin Belajar, Prestasi Belajar, Siswa.

Abstract

This study aims to reveal the effect of learning discipline (X) on learning achievement in social studies class VIII SMP Negeri 1 Setu (Y). This research uses quantitative research with a survey approach. The sample of this research used random sampling technique. The research population of class VIII students consisting of 11 classes, each class amounting to 35 so that the total number is 385 students, the research sample refers to Isaac and Michael's sample table for a population of 385 with a significance of 5% as many as 182. Data collection using valid and reliable instruments. Data analysis using simple regression. The results of the study revealed: (1) Linear Regression Equation $Y = 65.288 + 0.458X$ (2) Learning discipline has a positive effect on student achievement. (3) The significance test obtained that the regression line equation F hit is smaller than 0.05 thus, Y or X regression is significant or learning discipline has an effect on learning achievement. (4) The correlation coefficient (r_{xy}) = 0.665 and Fhit (F_{change}) = 142.643, with a p-value less than 0.05. Thus, the correlation coefficients of X and Y are meaningful or significant. The coefficient of determination is 0.665, which means that 66.5% variation in learning achievement variables.

Keywords: Learning Discipline, Learning Achievement

Pendahuluan

Munculnya virus corona atau yang lebih dikenal dengan istilah COVID-19 menjadi masalah yang mendunia (Supriyadi, 2020). Pemerintah melakukan berbagai upaya dalam memutus mata rantai penyebaran virus corona ini, salah satu upaya pemerintah dengan mengeluarkan peraturan pemerintah (PP) Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19 yang berakibat pada pembatasan berbagai aktivitas termasuk diantaranya sekolah. Peraturan pemerintah ini diikuti dengan dikeluarkannya Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) (Supriyadi, 2020).

Pendidikan merupakan kebutuhan penting setiap manusia dalam menjalani kehidupan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, sehingga pendidikan sangat penting bagi perkembangan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini sesuai pendapat Siahaan & Pramusinto (2018) bahwa, "Pendidikan adalah aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia karena pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan untuk membebaskan manusia dari kebodohan dan kemiskinan". Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Macam-macam cara belajar yang dapat dilakukan, baik dengan membaca, mendengar, melihat dan merasa. Semua aktivitas ini dilakukan manusia dalam rangka belajar, baik secara formal, informal, maupun non formal. Khusus untuk pendidikan formal, yaitu pendidikan yang dilaksanakan di lembaga sekolah, maka semua aktivitas tersebut pada prinsipnya untuk satu tujuan, pencapaian prestasi belajar, baik dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Prestasi belajar adalah tingkah laku anak dalam mempelajari pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor, yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran. Jadi, prestasi belajar yang dicapai anak dapat diketahui dengan pencapaian nilai ujian yang diperoleh anak, baik ujian yang berbentuk tes maupun non tes, baik yang bersifat formatif maupun sumatif. Pencapaian prestasi belajar yang baik dikarenakan adanya tingkat kecerdasan yang cukup, baik, dan sangat baik, juga didukung oleh adanya sikap disiplin sekolah yang ketat dan konsisten, disiplin individu dalam belajar, dan perilaku yang baik (Hudaya, 2018). Untuk menumbuhkan disiplin siswa maka peran guru sangat dibutuhkan.

Disiplin memberikan manfaat yang besar dalam diri seseorang untuk itulah kedisiplinan sangat di perlukan dalam usaha untuk meningkatkan suatu kehidupan yang teratur dan meningkatkan hasil dalam belajar karena sifatnya yang mengatur dan mendidik. Dengan disiplin seseorang dituntut untuk berperilaku sesuai dengan aturan dan norma norma yang berlaku dimana seseorang tersebut berada. Disiplin belajar secara tidak langsung mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab dalam ketaatan terhadap waktu belajar, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas-tugas pelajaran, ketepatan menggunakan waktu datang dan pulang sekolah, dan kepatuhan terhadap penggunaan fasilitas belajar. Selain itu belajar dengan disiplin yang terarah dapat menghindarkan diri dari rasa malas dan menimbulkan kegairahan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya kemampuan hasil belajar siswa. WS. Winkel berpendapat bahwa prestasi belajar adalah suatu proses mental yang mengarah pada penguasaan, pengetahuan, atau sikap yang kesemuanya diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku progresif. Jadi prestasi belajar bukan hanya menyangkut angka-angka menyangkut angka-angka yang diperoleh anak berkenaan dengan hasil belajarnya, tetapi juga menyangkut dengan perilaku yang ditampilkan anak sebagai hasil belajar. Bukan hanya menyangkut dengan kognitif dan psikomotor, tetapi juga berkenaan dengan aspek afektif anak.

Sumantri (2010) menjelaskan bahwa disiplin belajar adalah kepatuhan dari semua siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap baik yang baik. Dalam proses belajar mengajar disiplin belajar sangat diperlukan, karena bertujuan untuk menghindarkan siswa dari hal-hal yang dapat mengganggu proses belajar mengajar. Disiplin akan membuat siswa terlatih dan mempunyai kebiasaan melakukan tindakan yang baik serta dapat mengontrol setiap tindakannya sehingga siswa akan taat dan patuh terhadap guru dan tertib terhadap kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Dengan demikian, siswa yang menaati guru dan peraturan di sekolah dengan baik, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh dari proses belajar yang baik pula.

Soefandi & Pramudya (2009) yang menyatakan bahwa disiplin belajar adalah pengendalian diri yang diterapkan oleh pendidik terhadap anak didik agar mereka dapat berfungsi di

masyarakat. Melvin & Surdin, (2017); Sumadi, (2015) disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan tersebut diterapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar. Widiatmoko Andi, (2014) disiplin yang muncul karena kesadaran diri, siswa berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, siswa yang kerap kali melanggar ketentuan sekolah pada umumnya terhambat optimalisasi potensi dan prestasinya. Sumber daya manusia yang unggul sangat di perlukan dalam era globalisasi. Sumber daya manusia yang unggul akan tercipta apabila ada kesadaran diri dari hati nurani untuk menerapkan disiplin diri yang baik (Prasojo, 2016).

Penelitian Supriyadi (2020) "Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Dimasa Pandemi Covid-19", Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh kemandirian pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar siswa, terdapat pengaruh dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar, terdapat pengaruh kemandirian dan dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh secara simultan terhadap prestasi belajar. Sedangkan menurut (Aminuddin, 2020) juga menyatakan bahwa Untuk memperoleh prestasi belajar yang maksimal dengan hasil yang baik, maka harus benar-benar memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulannya, bahwa sikap disiplin yang timbul dari kesadaran sendiri akan dapat lebih memacu dan tahan lama dibandingkan dengan sikap disiplin yang timbul dari pengawasan orang lain. Karena disiplin siswa yang muncul dari kesadaran sendiri akan belajar dengan baik dan menghasilkan prestasi yang baik. Banyak peneliti yang telah membahas variable disiplin belajar dan prestasi belajar diantaranya Luh Saka Nirmala Dewi, Ndara Tanggu Rendra, I Ketut Dibia / Korelasi Antara Disiplin Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa / sikap disiplin sangat penting dimiliki siswa, karena dengan siswa memiliki sikap disiplin dalam belajar yang tinggi, maka siswa akan memiliki prestasi belajar yang tinggi. Eka Selvi Handayani, Hani Subakti / Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar/Disiplin belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah disiplin belajar.

Putri Yulia, Yati Navia / Hubungan Disiplin Belajar dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa / semakin tinggi disiplin belajar dan semakin tinggi konsentrasi belajar maka akan semakin membaik pula hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa tersebut dan begitu juga sebaliknya jika semakin rendah disiplin belajar dan semakin rendah konsentrasi belajar maka akan semakin rendah hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa tersebut dalam pelajaran matematika. Lathifah Al Khumaero, Sandy Arie / Pengaruh Gaya Mengajar Guru, Disiplin Belajar, dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar / gaya mengajar guru, disiplin belajar, dan teman sebaya berpengaruh secara simultan terhadap prestasi belajar, sedangkan secara parsial gaya mengajar guru, disiplin belajar dan teman sebaya berpengaruh positif terhadap prestasi belajar.

Rian Anugrah Firmanto / Pengaruh Manajemen Kesiswaan terhadap Disiplin Belajar dalam / Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa manajemen kesiswaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap disiplin belajar dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. Disiplin belajar siswa memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Untuk meningkatkan disiplin belajar dan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan meningkatkan manajemen kesiswaan. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Setu masih banyak siswa yang kurang disiplin dalam belajar, seperti lupa mengerjakan PR, tidak mendengarkan saat guru menjelaskan, berbicara sendiri, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan membuat kegaduhan di dalam kelas. Sehingga prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang baik karena siswa tidak mau mendengarkan pelajaran yang diberikan oleh guru dan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini merupakan tugas guru untuk memperbaiki sikap disiplin dalam belajar siswa. Sikap disiplin belajar siswa sangat penting dimiliki agar siswa terarah dan teratur dalam belajar. Siswa yang memiliki sikap disiplin dalam belajar akan menyadari bahwa belajar bukanlah suatu paksaan, melainkan suatu bentuk usaha dirinya dalam mencapai tujuan belajar dan mendapatkan prestasi belajar yang baik. Dari uraian di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian "Apakah terdapat pengaruh Disiplin belajar terhadap prestasi belajar.

Metodologi

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Populasi penelitian siswa kelas VIII yang terdiri dari 11 kelas yang masing-masing kelas berjumlah 35 sehingga jumlah keseluruhannya 385 siswa, sampel penelitian jumlahnya merujuk tabel sampel Isaac dan Michael untuk populasi 385 dengan signifikansi 5% sebanyak 182. Data penelitian diperoleh dari instrument disiplin belajar menurut teori Arikunto dalam Setyaningrum (2011) yang terdiri dari dimensi (1) perilaku kedisiplinan di dalam kelas, (2) perilaku kedisiplinan di luar kelas di lingkungan sekolah, dan (3) perilaku kedisiplinan di rumah. Sedangkan prestasi belajar diambil dari nilai raport semester gasal tahun ajaran 2021-2022. Teknik analisis menggunakan regresi sederhana. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan deskripsi data dan uji prasyarat melalui uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Setelah di dapat data penelitian selanjutnya data dideskripsikan sebagai berikut: untuk variabel 1) disiplin belajar jumlah sampel atau responden sebanyak 182 siswa dengan skor terendah 5 dan skor tertinggi 50,00, dengan rata-rata skor (mean) sebesar 41,7418, rentang skor 18,00, simpangan baku atau standard deviasi 4,52303, skor yang sering muncul (modus) 40,00, nilai tengah (median) 40,0000; 2).

Prestasi belajar jumlah sampel atau responden sebanyak 182 siswa dengan skor terendah 45 dan skor tertinggi 95,00, dengan rata-rata skor (mean) sebesar 84,3846, rentang skor 20,00, simpangan baku atau standard deviasi 3,11215, skor yang sering muncul (modus) 82,00, nilai tengah (median) 84,0000. Data penelitian yang telah dideskripsikan selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data menggunakan program SPSS versi.20 yaitu dengan menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-SmirnovZ untuk 1) Variabel disiplin belajar didapat nilai probabilitas (p -value) = 0,06 > 0,05 atau H_0 diterima. Dengan demikian, data disiplin belajar berdistribusi Normal; 2) Variabel prestasi belajar diperoleh nilai probabilitas (p -value) = 0,06 > 0,05 atau H_0 diterima. Dengan demikian, data hasil belajar berdistribusi Normal.

Untuk mengetahui apakah sebaran data dari setiap variable tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang homogen pengujian homogenitas dilakukan terhadap varian regresi dependen atau variable-variabel independen dengan menggunakan statistic maka dilakukan uji homogenitas yaitu uji Levene. Dari hasil analisis pada tabel Test of Homogeneity of Variances, diperoleh Levene Statistic = 34,169; $df_1 = 1$; $df_2 = 362$, dan p -value = 0,00 > 0,05 atau H_0 ditolak. Dengan demikian, kedua kelompok data berasal dari kelompok yang homogen.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut: 1) Persamaan Regresi Linear. Diperoleh persamaan regresi: $Y = 65,288 + 0,458X$. Dari hasil analisis diperoleh $t_{hit} = 11,943$ dan p -value = $0,000/2 = 0 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, "Disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar". 2) Uji Linearitas dan Signifikansi Persamaan Regresi. Pengujian linearitas dan signifikansi persamaan regresi ditentukan berdasarkan ANOVA table dan ANOVAa, sebagai berikut. Hipotesis statistik: $H_0 : Y = a + Bx$ (regresi linear); $H_0 : Y = a + Bx$ (regresi tak linear) Uji linearitas persamaan garis regresi diperoleh $F_{hit} (TC) = 142,643$, dengan p -value = $0 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear atau berupa garis linear. Hipotesis statistik: $H_0 : b = 0$ (regresi tak berarti); $H_1 : b = 0$ (regresi berarti) Uji signifikansi persamaan garis regresi diperoleh $F_{hit} (b/a) = 142,643$, dan p -value = $0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, ini berarti hipotesis penelitian didukung oleh data empiris. 3) Uji Signifikansi Koefisien Korelasi X dan Y.

Hipotesis statistik: $H_0 : \rho = 0$; $H_1 : \rho \neq 0$, Uji signifikansi koefisien korelasi koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,665 dan $F_{hit} (F_{change}) = 142,643$, dengan p -value = $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi R Square = 0,442, yang mengandung makna bahwa 44,2 % variasi variabel hasil belajar dapat dipengaruhi oleh variable disiplin belajar. Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara menyeluruh, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut : 1) Persamaan Regresi Linear Regresi. Diperoleh persamaan linear $Y = 65,288 + 0,458 X$ artinya skor Y dapat diprediksi melalui persamaan linear tersebut diatas; 2) Dari hasil analisis didapat disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar, hal ini dapat dilihat p -value lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dapat diinterpretasikan bahwa disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa . 3) Uji signifikansi persamaan

persamaan garis regresi diperoleh F_{hit} dan p -value lebih kecil dari 0,05 atau H_0 ditolak. Dengan demikian, regresi Y atau X adalah signifikan atau disiplin belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa; 4) Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,665 dan F_{hit} (F_{change}) = 142,643, dengan p -value lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu $R^2 = 0,442$, yang mengandung makna bahwa 44,2 % variasi variabel prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh variabel disiplin belajar.

Pembahasan

Disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Sumantri (2010) yaitu : disiplin belajar adalah kepatuhan dari semua siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap baik yang baik. Dalam proses belajar mengajar disiplin belajar sangat diperlukan, karena bertujuan untuk menghindarkan siswa dari hal-hal yang dapat mengganggu proses belajar mengajar. Disiplin akan membuat siswa terlatih dan mempunyai kebiasaan melakukan tindakan yang baik serta dapat mengontrol setiap tindakannya sehingga siswa akan taat dan patuh terhadap guru dan tertib terhadap kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung di kelas. Dengan demikian, siswa yang menaati guru dan peraturan di sekolah dengan baik, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang baik diperoleh dari proses belajar yang baik pula. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Supriyadi (2020) "Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Prestasi Belajar Dimasa Pandemi Covid-19", Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh kemandirian pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar siswa, terdapat pengaruh dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh terhadap prestasi belajar, terdapat pengaruh kemandirian dan dukungan orang tua pada pembelajaran jarak jauh secara simultan terhadap prestasi belajar. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Luh Saka Nirmala Dewi, Ndara Tanggu Rendra, I Ketut Dibia (2020), Penelitian ini didasari karena siswa masih kurang disiplin dalam belajar, seperti siswa berbicara dengan teman sebangku saat guru memaparkan materi di kelas. Hal membuat membuat terhambatnya prestasi belajarnya. Karena sikap disiplin sangat penting dimiliki siswa, karena dengan siswa memiliki sikap disiplin dalam belajar yang tinggi, maka siswa akan memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara disiplin belajar dengan prestasi belajar Siswa Kelas V. Jenis dari penelitian ini adalah Ex Post Facto. Besar populasi siswa Kelas V dalam penelitian ini adalah 176 siswa, sedangkan untuk jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 144 siswa. Data yang di ambil untuk sikap disiplin belajar adalah kuesioner, sedangkan data yang di ambil untuk prestasi belajar adalah pencatatan dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik statistik deskriptif.

Dari hasil penelitian terdapat korelasi antara disiplin belajar dengan prestasi belajar Siswa, dengan koefisien korelasi r_{xy} hitung $0,89 > r$ tabel $0,138$, yang artinya bahwa terdapat korelasi yang positif dengan kategori hubungan yang sangat kuat dan nilai arah koefisien regresi dinyatakan bernilai positif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi disiplin belajar dengan prestasi belajar Siswa. Sehingga dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam menambah pengetahuan tentang hubungan disiplin belajar dengan dengan prestasi belajar siswa. Dengan demikian hipotesis kerja dalam penelitian ini didukung oleh data empiris.

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan: 1) Disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar; 2) Regresi Y atau X adalah signifikan atau disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar; 3) Koefisien korelasi X dan Y adalah berarti atau signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas terlihat pada baris ke-2, yaitu $R^2 = 0,442$, yang mengandung makna bahwa 44,2% variasi variabel prestasi tugas akhir.

Daftar Pustaka

Alder, H. (2001). *Boost Your Intelligence, terjemahan Kristina Prianingsih*. Jakarta: Erlangga.
Anwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rieka Cipta.
- Kerlinger, F. N. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prawitasari, J. E. (1995). *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal*. Yogyakarta.
- Suharwoto, G. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan*. (online). Diakses 15 Juni 2021. Pukul 12.25 WIB. www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemicovid19-tantangan-yang-mendewasakan
- Supriyadi. (2020). Pengaruh Kemandirian Dan Dukungan Orangtua Pada Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Prestasi Belajar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.37012/jipmht.v4i2.434>

Pembelajaran Berbasis Produk pada Mata Kuliah Analisis Gerak Tari

INFO PENULIS

Dwiyana Habsary
Universitas Lampung
dwiyanaHabsary@gmail.com
081274578999

Indra Bulan
Universitas Lampung
indra.bulan@fkip.unila.ac.id

Afrizal Yudha Setiawan
Universitas Lampung
afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-9558
Vol. 2, No. 2 Agustus 2022
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Habsary, D., Bulan, I., & Setiawan, A. Y. (2022). Pembelajaran Berbasis Produk pada Mata Kuliah Analisis Gerak Tari. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 109-115.

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan pembelajaran berbasis produk pada mata kuliah kinesiologi tari. Mata kuliah ini memberikan pengalaman pada mahasiswa dalam menganalisis gerak dengan menggunakan perspektif kinesiologi. Selain memberikan pengalaman analisis, mahasiswa juga diberikan pengalaman dalam memberikan solusi teknik gerak pada gerak-gerak yang dianggap sulit. Capaian-capaian inilah yang ditawarkan pada artikel ini dari suatu mata kuliah teori yang dianggap hanya menawarkan definisi-definisi atau konsep. Pembelajaran yang dapat membimbing mahasiswa menggunakan konsep pada fenomena yang terjadi disekitarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan dimasa depan.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Produk, analisis, gerak tari.

Abstract

This article describes product-based learning in dance kinesiology courses. This course provides students with experience in analyzing motion using a kinesiology perspective. In addition to providing analytical experience, students are also given experience in providing motion technique solutions for movements that are considered difficult. These achievements are offered in this article from a theoretical course which is considered to only offer definitions or concepts. Learning that can guide students using concepts in the phenomena that occur around them is learning that is expected in the future.

Keywords: Product-Based Learning, analysis, dance moves.

A. Pendahuluan

Analisis gerak tari merupakan kemampuan dasar yang sebaiknya dimiliki oleh seorang pendidik. Hal ini dikarenakan, dengan kemampuan analisis gerak yang baik, seorang pendidik dapat mengetahui detail pendukung sebuah gerak. Detail pendukung sebuah gerak terkait dengan hitungan, bagian tubuh yang bergerak, arah gerak, dan bagaimana cara menggerakkannya. Kemampuan ini dapat membantu dalam menemukan solusi apabila terjadi sesuatu pada mahasiswa Pendidikan Tari. Solusi tersebut dapat pula diinformasikan pada mahasiswa lain atau guru Pendidikan Tari.

Hal-hal yang dapat ditemui dalam proses pembelajaran gerak, tari khususnya adalah, antara lain: mahasiswa tidak mampu mengingat nama gerak yang sedang dilakukan, mahasiswa tidak mampu mengidentifikasi bagian-bagian tubuh yang bergerak, mahasiswa tidak mampu mengetahui hitungan gerak yang dilakukan. Permasalahan tersebut yang kerap kali terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menimbulkan beberapa permasalahan lain. Permasalahan yang terjadi akibat tidak terpenuhinya kemampuan tersebut adalah terkait dengan waktu pembelajaran yang menjadi lebih lama. Selain itu, gerak yang dilakukan peserta didik hampir bisa dipastikan akan ditemukan titik-titik gerak yang tidak semestinya dilakukan.

Mata kuliah Kinesiologi Tari dapat dijadikan salah satu solusi untuk memberikan kemampuan analisis gerak pada peserta didik. Kinesiologi adalah kajian saintifik mengenai gerak manusia. Kinesiologi berasal dari bahasa Greek (Yunani) kinesis yang berarti gerak/motion dan logos artinya ilmu. Dengan demikian kinesiologi berarti ilmu gerak, tetapi hanya terbatas pada gerakan manusia (Imam Hidayat, 1999: 5 dalam Sigit Nugroho, 2011: 49). Lebih lanjut Nugroho menjelaskan tentang cabang-cabang ilmu yang mendukung kinesiologi antara lain elemen-elemen Anatomi, Fisiologi dan Mekanika yang mempunyai kaitan dengan gerak terutama tulang, tissue, otot, sistem saraf, dan sistem rangka. Sebagian besar pelajaran Kinesiologi terutama didasarkan pada dua bidang ilmu, yaitu anatomi kerangka otot (musculoskeletal) dan biomekanika (biomechanics), sedangkan fisiologi otot syaraf (neuromuscular) merupakan pelajaran terpisah. Namun, konsep-konsep fisiologi merupakan pelajaran yang sangat mendasar dan harus juga dipelajari dalam kinesiologi.

Kemampuan analisis ini akan lebih bermanfaat apabila dijabarkan dalam sebuah laporan ilmiah. Hal ini sangat berguna bagi mahasiswa dalam mengetahui solusi-solusi yang ditawarkan dalam permasalahan gerak-gerak tari. Selain mengetahui solusi, mahasiswa juga dapat mengetahui potensi masalah dan kesulitan-kesulitan yang ditemui di lapangan tentang suatu gerak. Hal ini tentu didasari dari pengalaman lapangan seseorang yang kemudian dituliskan dalam bentuk laporan ilmiah.

Adapun proses kerja dalam membuat laporan ilmiah tentang analisis gerak dari perpektif kinesiologi adalah: (1) menentukan sebuah bentuk tarian yang akan diamati, (2) menentukan gerak yang akan dianalisis, (3) menemukan permasalahan/kesulitan yang ditemukan dalam melakukan gerak menentukan permasalahan yang dapat terjadi, (4) menentukan aspek kinesiologi yang dapat dijadikan pisau untuk membedah permasalahan, (5) memberikan penjelasan ilmiah berdasarkan pendekatan kinesiologi.

Analisis gerak tari yang dijadikan objek pengamatan adalah gerak tari tradisional Lampung. Hal ini dikarenakan sebagian besar materi tari yang dipelajari mahasiswa Pendidikan Tari Unila adalah tari tradisi Lampung. Referensi tari dan gerak yang dimiliki mahasiswa dapat dijadikan salah satu karya analisis. Mahasiswa mengerjakan analisis gerak ini sepenuhnya dibimbing oleh dosen pengampu Mata Kuliah selama satu semester. Proses ini bertujuan memberikan pemahaman dan latihan kepada mahasiswa. Pemahaman terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam mengerti konsep yang dipilih, sedangkan latihan terkait dengan analisis gerak tari.

Berdasarkan deskripsi tersebut, artikel ini menekankan pada beberapa konsep yang akan dijadikan rujukan dalam mendeskripsikan langkah-langkah menghasilkan sebuah karya analisis gerak tari:

Pembelajaran Berbasis Produk merupakan pembelajaran yang menghasilkan keterampilan atau keahlian melalui latihan, khususnya yang berhubungan dengan kegiatan praktik penerapan ilmu pengetahuan (Asitah dan Ismafitri, 2021). Keterampilan dalam hal ini adalah menekankan pada kemampuan mahasiswa dalam menganalisis. Analisis sendiri terkait dengan mengidentifikasi gerak yang ada dalam sebuah tarian. Lalu menentukan gerak yang akan dianalisis. Serta mengetahui bagaimana menggerakkan gerakan tersebut. Praktik Penerapan Ilmu Pengetahuan terkait dengan menggunakan konsep kinesiologi dalam menganalisis gerak tari. Penggunaan konsep ini merujuk pada hasil analisis mahasiswa yang dipublikasikan dalam

bentuk bookchapter. Manfaat dari publikasi ini agar mahasiswa terpacu dalam membuat karya dan teliti dalam mengerjakannya. Ketelitian dituntut dalam hal teknis penulisan, menentukan materi analisis, mencari sumber data, menentukan narasumber yang terkait dengan materi analisis. Proses ini memberikan pengalaman bagi masiswa dalam meneliti. Langkah-langkah dalam mengumpulkan data dipraktikkan secara langsung. Langkah-langkah tersebut antara lain studi pustaka, observasi, wawancara.

Konsep berikutnya adalah analisis. Pengertian analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu (Komaruddin, 2001:53 dalam Septiani dkk, 2020: 133). Pengertian analisis lainnya adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil. (Harahap dalam Azwar dalam Septiani dkk, 2020: 133). Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa analisis merupakan kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu unit menjadi bagian-bagian kecil. Kegiatan ini merupakan proses sebuah analisis tari. Unit terbesarnya adalah tari bentuk yang kemudian diuraikan dengan cara mengidentifikasi nama-nama gerak. Selanjutnya adalah mengklasifikasikan gerak tersebut sesuai dengan tujuan analisis. Berikutnya adalah menguraikan proses gerak dengan menjabarkan pose-pose gerak berdasarkan hitungan. Sehingga pose-pose tersebut merupakan bagian terkecil dari suatu proses gerak. Pose-pose gerak sendiri dapat diuraikan lagi menjadi beberapa bagian tubuh.

Konsep terakhir adalah gerak tari atau gerak dalam tari. Definisi gerak tari dilihat dari proses pembentukannya adalah gerak stilatif (atau sering dikenal stilisasi) dan gerak distorsif. Gerak yang dibentuk dengan melalui proses yang menekankan keindahan, baik dengan cara menambah durasi, maupun dengan cara merekayasa bagian-bagian tubuh tertentu saat bergerak. Misalnya gerak berjalan, tidak hanya menekankan pada gerak tungkai yang bergantian maju, tetapi bagaimana menggerakkan dan mendaratkan kaki lebih diperindah). Adapun distorsi merupakan gerakan yang mengalami perombakan gerak dari gerak aslinya. Misalnya dalam gerak tradisi Lampung yang disebut dengan *ngiyaw bias* (artinya mencuci beras). Tidak ditunjukkan lagi bagaimana gambaran tangan dan sikap lengan saat mencuci beras. Tetapi lebih kepada penekanan ayunan lengan saja, itupun berlawanan dengan kondisi yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan sebuah proses pembelajaran yang akan merujuk pada sebuah hasil atau produk analisis gerak tari. Pembelajaran berbasis produk dapat dijadikan salah satu metode dalam membantu mewujudkan sebuah karya mahasiswa berupa laporan ilmiah tentang analisis tari. Artikel ini mendeskripsikan langkah-langkah dalam membuat sebuah karya ilmiah dari proses perkuliahan Kinesiologi Tari.

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data. Pertama adalah **studi pustaka**, digunakan untuk menelusuri pustaka yang membahas tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis produk. Berikutnya adalah **observasi**, digunakan untuk mengamati proses pendokumentasian gerak tari yang dideskripsikan dan dipaparkan dengan menggunakan pendekatan kinesiologi oleh para mahasiswa yang menempuh mata kuliah Kinesiologi. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan mengamati mahasiswa menyajikan hasil kerjanya dalam bentuk *power point* yang dipresentasikan. Berikutnya adalah teknik wawancara digunakan untuk menguatkan informasi tentang tari yang dianalisis adalah tari dan gerak yang sesuai yang ada dilapangan. Terutama tari tradisi yang berkembang dan ditransmisikan oleh masyarakat pemilikinya.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan paparan pada bagian latar belakang, suatu analisis gerak tari melalui beberapa proses sebagai berikut : (1) menentukan sebuah bentuk tari yang akan diamati, (2) menentukan gerak yang akan dianalisis, (3) menemukan permasalahan/kesulitan yang ditemukan dalam melakukan gerak menentukan permasalahan yang dapat terjadi, (3) menentukan aspek kinesiologi yang dapat dijadikan pisau untuk membedah permasalahan, (4) memberikan penjelasan ilmiah berdasarkan pendekatan kinesiologi.

(1) Menentukan sebuah bentuk tari yang akan diamati. Pada proses pertama ini, dosen menentukan jenis tari yang boleh dijadikan objek pengamatan. Pada mata kuliah Kinesiologi Tari yang sedang berlangsung di semester genap tahun 2022, mahasiswa diberi tugas untuk mengamati tari tradisi Lampung yang hanya dikenal oleh kelompok tertentu atau wilayah

tertentu saja. Selain itu, ketentuan berikutnya adalah memberikan ketentuan bahwa objek tersebut harus mudah dijangkau wilayahnya serta data yang mudah diperoleh. Tidak ada batasan katakter tari. Maksudnya adalah mahasiswa diberi kebebasan dalam menentukan tari gaya meghanai/putra atau *muli*/putri.

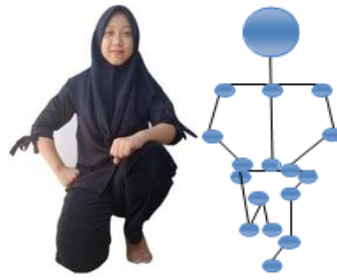
- (2) Menentukan gerak yang dianalisis. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk menentukan gerak yang akan dianalisis. Penentuan gerak ini berdasarkan klasifikasi dan identifikasi gerak yang ada dalam tarian. Klasifikasi ini dapat memudahkan tahap analisis terkait dengan keseragaman bagian tubuh yang bergerak. Misalnya mengklasifikasikan gerak dalam beberapa jenis, gerak penguat ekspresi, gerak berpindah tempat, dan gerak ditempat. Klasifikasi lainnya dapat ditentukan sendiri oleh mahasiswa dengan memilih jenis gerak berdasarkan konsep koreografi.
- (3) menemukan permasalahan/kesulitan yang ditemukan dalam melakukan gerak menentukan permasalahan yang dapat. Penentuan ini harus disertai alasan atau permasalahan yang terjadi di lapangan. Permasalahan-permasalahan yang dapat dijadikan alasan, adalah tentang kesulitan gerak. Kesulitan gerak yang terkait dengan kejadian-kejadian yang pernah dilihat atau bahkan dialami oleh mahasiswa sendiri. Hal ini dapat memudahkan dalam menemukan permasalahan dan solusi dalam bergerak. Jika mahasiswa belum menjabarkan deskripsi yang mengarah pada solusi, mahasiswa dapat diarahkan pada memberikan saran dalam bergerak.
- (4) menentukan aspek kinesiologi yang dapat dijadikan pisau untuk membedah permasalahan. Pada tahap ini, mahasiswa diminta untuk membaca permasalahan tersebut dengan menggunakan konsep yang ada pada kinesiologi. Jika sudah menentukan konsep, maka mahasiswa harus mendeskripsikan terlebih dahulu konsep tersebut sebagai landasan konsep. Tahap berikutnya adalah menggunakan konsep tersebut untuk menjelaskan fenomena gerak, kemudian menemukan solusi atau memberi saran.
- (5) memberikan penjelasan ilmiah berdasarkan pendekatan kinesiologi dan pendekatan lain yang dapat mendukung. Pada tahap ini, mahasiswa mendeskripsikan segala proses analisisnya dengan menekankan pada konsep koreografi, kajian budaya, dan kinesiologi. Ketiga pendekatan tersebut akan membantu mahasiswa dalam menjabarkan gerak yang terkait dengan bentuk. Berbicara tentang bentuk maka akan lebih sesuai jika menggunakan konsep koreografi. Hal ini berhubungan dengan "bahasa deskripsi gerak". Adapun penjelasan yang membutuhkan konsep kajian budaya, terkait dengan simbol-simbol gerak dan nama gerak. Nama gerak dapat memberikan gambaran pada mahasiswa bahwa suatu gerakan merupakan representasi dari nama. Hal ini juga bisa membantu mahasiswa dalam memastikan klasifikasi gerak. Terakhir adalah deskripsi gerak dari perspektif kinesiologi dapat membantu mahasiswa dalam memberikan solusi dan saran terkait dengan teknik gerak. Sebagaimana dipaparkan pada pendahuluan, kinesiologi adalah ilmu yang mempelajari gerak manusia, maka bagian-bagian tubuh apa saja yang bergerak akan dapat diketahui dan dijelaskan.

Beberapa permasalahan yang dijadikan kajian kinesiologi oleh mahasiswa adalah titik keseimbangan, fleksi, dan ekstensi. Ketiga konsep ini digunakan dalam menjelaskan beberapa gerak yang terdapat dalam tari tradisi Lampung. Adapun beberapa contoh tari tradisi yang dipilih oleh mahasiswa adalah Piring Dua Belas, Bedana Olok Gading, dan Tari Melinting. Ketiga tarian tersebut berasal dari beberapa wilayah adat yang ada di daerah Lampung. Ketiga tarian ini dua diantaranya merupakan tarian yang ditampilkan dengan cara berpasangan, yaitu tari Melinting dan Bedana Olok Gading. Sedangkan tari Piring Dua Belas merupakan tari tunggal yang dibawakan oleh penari putri.

Pembahasan kinesiologi yang dilakukan mahasiswa salah satunya adalah pada gerak *takhzim*. Berikut adalah hasil analisis gerak mahasiswa atas nama Indika (2022: 11-22).

Ragam gerak *takhzim* yang akan dianalisis adalah gerak gabungan. Pada saat tangan ditekuk maka ada pergerakan fleksi dengan peran utama adalah otot fleksor (*carpi ulnaris*, *digitorum superficialis*, dan *profundus*) sebagai agonis sedangkan kelompok otot ekstensor (*carpi urnalis* dan *policis longus*) sebagai antagonis. Adapun pergerakan elevasi dan depresi. Gerakan elevasi yaitu menggerakkan tulang belikat ke atas sedangkan gerakan depresi adalah menggerakkan tulang belikat ke bawah. Selain itu, di bagian pergelangan tangan terdapat pergerakan supinasi, yaitu gerakan menengadahkan tangan.

Berdasarkan hasil analisis gerak tersebut, mahasiswa menjelaskan bahwa gerakan tersebut merupakan gerakan gabungan. Gerakan gabungan yang memaparkan adanya fleksi yang digambarkan dengan lengan yang ditekuk.



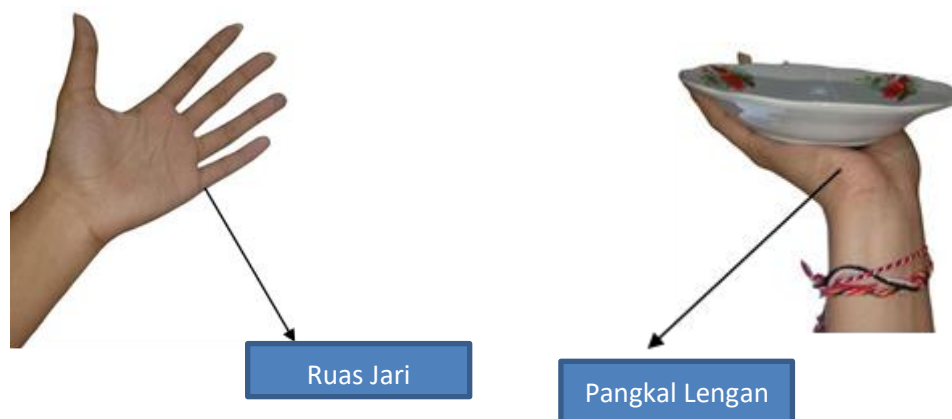
Gambar 1. Sikap Awal Gerak *Takhzim* (Dokumentasi: Indika)



Gambar 2. Sikap pada hitungan 8 (Dokumentasi: Indika)

Sedangkan keseimbangan dilakukan oleh Shela dalam membahas gerak pada tari Melinting (2022: 129-141). Keseimbangan dilakukan dalam membahas gerak *injak lado*. Pada gerakan ini seorang penari harus menjaga keseimbangan yang berpusat pada salah satu penyangga atau kaki. Berikutnya penari harus menggerakkan kaki yang tidak dijadikan penyangga untuk menggambarkan seolah-olah menginjak lada atau biji lada. Gerak ini membutuhkan keseimbangan yang baik selama bergerak. Gerakan ini dilakukan bergantian, sisi kanan dan kiri. Adapun definisi keseimbangan berdasarkan perpektif kinesiologi adalah kemampuan untuk mempertahankan equilibrium baik statis maupun dinamis tubuh ketika di tempatkan pada berbagai posisi (Delitto, 2003 dalam Abdurrahman, 2017: 21).

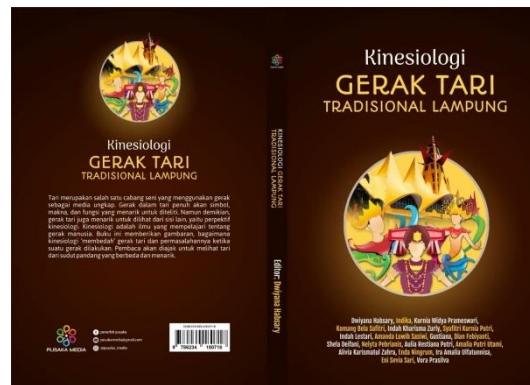
Berikutnya adalah analisis yang dilakukan oleh Komang Bela (2022:35-46) yang membahas tentang gerak pergelangan tangan. Sama dengan yang dibahas oleh Indika, Bela membahas tentang fleksi dan ekstensi. Pergerakan pergelangan tangan saat memegang properti piring. Hal yang dibahas mengenai kemampuan menekuk ruas jari dalam menjaga properti tari yaitu piring agar tetap stabil.



Gambar 3. Bagian tangan penguat properti (Dokumentasi: Bela)

Berdasarkan tiga gambaran analisis menggunakan perpektif kinesiologi tersebut, analisis gerak tari yang dilakukan oleh mahasiswa sudah mampu memaparkan bentuk dan teknik dalam suatu gerakan. Analisis tidak hanya disertai deskripsi gerak, tetapi juga penjelasan bagian tubuh yang bergerak. Penjelasan tersebut disertai pula penjelasan konsep dari beberapa ahli kinesiologi tentang fokus yang dibahas oleh mahasiswa. Selain memaparkan teknik, analisis ini

juga dapat menggambarkan bentuk dan sendi-sendi yang bekerja dalam melakukan suatu gerak. Hal ini karena selalu disertai dengan penjelasan gerak sendi.



Gambar 4. Produk Perkuliahan
(Dokumentasi: Dwiyana Habsary dkk berasal dari penerbit Pusaka Media)

Gambar 4 menunjukkan produk yang diperoleh dari proses perkuliahan. Proses ini dilakukan selama satu semester. Proses penyusunan artikel dilakukan setelah pengumpulan artikel dilakukan seluruhnya. Mahasiswa juga melakukan konsultasi selama penyusunan artikel. Adapun proses penerbitan dilakukan sepenuhnya oleh pihak penerbit yang bertanggung jawab pula dengan pengajuan ISBN.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, kinesiologi dapat dijadikan salah satu perspektif untuk menganalisis gerak tari. Pendekatan kinesiologi dapat digunakan dalam membedah teknik dan permasalahan ketika seseorang melakukan gerak tari. Dikatakan dapat membedah teknik gerak, dalam kinesiologi dapat mengidentifikasi bagian tubuh serta otot-otot yang bekerja dalam melakukan gerak. Jika seluruh aspek ini teridentifikasi, maka dapat ditemukan bagaimana mempersiapkan tubuh sebelum melakukan gerakan tari tersebut. Penjelasan lebih lanjut akan terkait dengan durasi gerak yang terkait pula dengan ketahanan tubuh dalam melakukan gerak tari. Tari merupakan gerak yang mewaktu, atau membutuhkan durasi dalam penampilannya.

Publikasi berupa *bookchapter* merupakan salah satu cara dalam mendokumentasikan suatu analisis gerak tari tradisi. Salah satu kendala dalam mengkaji tari tradisi adalah sangat minim sumber tertulis. Produk publikasi ini sangat membantu dalam memperbanyak sumber-sumber tertulis tentang tari tradisional khususnya tari Lampung. Penjelasan tentang teknik gerak bisa memberikan informasi detail tentang potongan-potongan gerak berdasarkan hitungan. Potongan-potongan gerak yang disertai dengan penjelasan bagian tubuh yang bergerak dari perspektif kinesiologi dapat memberikan informasi lain terkait dengan analisis bentuk, atau kajian bentuk.

E. Referensi

- Abdurrahman, dkk. (2017). *Indahnya Seirama Kinesiologi dalam Anatomi*. Malang: Intelegensia Media.
- Asitah, N dan Ismafitri, R. (2021). *Product Based Learning*. Sidoarjo: UNUSIDA.
- Bella, Komang. 2022. "Analisis Tari Piring Duabelas : Teknik Tangan dan *Strength*" dalam buku *Kinesiologi Gerak Tari Tradisional Lampung*. Bandar Lampung: Pusaka Media. Halaman 35-46)
- Indika. (2022). "Analisis Tari Bedana Olok Gading: Gerak Gabungan dan Gerak Lengkung", dalam buku *Kinesiologi Gerak Tari Tradisional Lampung*. Bandar Lampung: Pusaka Media. Halaman: 11-22.
- Nugroho, S. (2011). Model Lesson Study untuk Peningkatan Prestasi Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Perkuliahan Kinesiologi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1).
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrahman Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131-143.

Shela, (2022). "Analisis Tari Melinting: Titik Berat Tubuh", dalam buku *Kinesiologi Gerak Tari Tradisional Lampung*. Bandar Lampung: Pusaka Media. Halaman: 129-141.

Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Fauzia Arfamevia Devi Tiyana Universitas Bhinneka PGRI arvamevia31@gmail.com +6288231121999	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Janattaka, N., & Tiyana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 116-123.

Abstrak

Dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau lebih tepatnya dimana teknologi sudah mengambil alih dunia sehingga menjadi basis dalam setiap aspek kehidupan manusia, salah satunya aspek pendidikan. Saat ini, teknologi sangat mempermudah segala urusan di dunia pendidikan mulai dari persiapan hingga evaluasi pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran juga mendapat pengaruh dari teknologi salah satunya yaitu aplikasi pembelajaran *kahoot* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah matematika. Aplikasi *kahoot* adalah salah satu aplikasi yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran matematika pada siswa kelas 2 di SDI Aisyiyah Tulungagung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan langkah-langkah untuk menganalisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan aplikasi *kahoot* dalam mata pelajaran matematika sudah dapat dikatakan cukup baik (2) penggunaan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran matematika digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa dalam bab tertentu (3) Pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *kahoot* dapat dikemas menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *kahoot* yang digunakan sangat bermanfaat dan menunjang penciptaan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif.

Kata Kunci : Matematika, Media Pembelajaran, Pemanfaatan Aplikasi Kahoot

Abstract

In the era of industrial revolution 4.0 or rather where technology has taken over the world so that it becomes the basis in every aspect of human life, one of which is the educational aspect. Nowadays, technology greatly facilitates all matters in the world of education from preparation to evaluation of learning in schools. Learning media also gets influence from technology, one of which is the *kahoot* learning application which can be used as a learning medium in the classroom. One of the subjects that utilizes technology is mathematics. The *kahoot* application is one of the applications that is applied as a learning medium in mathematics subjects in schools. The purpose of this study is to describe the use of the *kahoot* application as a learning medium in learning mathematics subjects in grade 2 students at SDI Aisyiyah Tulungagung. This method of research is qualitative research with a deskriptif approach. Data collection in this study using observation techniques, interviews, and documentation. Meanwhile, the steps to analyze data use data reduction, data presentation, and data verification and drawing conclusions. The results of this study are (1) the use of *kahoot* applications in mathematics subjects can be said to be quite good (2) the use of *kahoot* applications in mathematics learning is used as a tool for teachers in evaluating students' level of understanding in certain chapters (3) Mathematics learning using *kahoot* applications can be packaged to be more interesting, interactive, and creative. So it can be concluded that the *kahoot* application used is very useful and supports the creation of interesting, interactive, and creative learning.

Key Words: Learning Media, Mathematics, Utilization of Kahoot Application

A. Pendahuluan

Dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau lebih tepatnya dapat dikatakan sebagai industri dunia ke empat dimana teknologi sudah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Era tersebut sudah mempengaruhi banyak aspek kehidupan mulai dari bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Dunia pendidikan juga berhubungan erat dengan era revolusi industri 4.0 yang mana pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat, tidak hanya mengikuti perkembangannya tetapi juga harus memanfaatkan teknologi tersebut.

Menurut Parray Indonesia perlu mengembangkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk pada dunia pendidikan (Nurfalah, 2019). Salah satu hal penting dalam menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang terampil dan mumpuni ialah dengan melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan diri, masyarakat, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh dua orang peserta yaitu seorang guru dengan siswa, seorang guru dengan perilaku membimbing, dan seorang siswa dengan perilaku belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran ialah proses interaksi antara pendidik dengan siswa yang meliputi semua komponen yang mendukung proses pembelajaran, seperti; guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian. Pembelajaran akan membawa perubahan perilaku siswa berupa sikap kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran. Salah satunya dengan aturan pemilihan media pembelajaran harus mengikuti prinsip-prinsip yang menjadi acuan dalam memilih media belajar yang terutama pembelajaran harus lebih efektif. Menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu baik berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga siswa dapat menerima materi pembelajaran lebih cepat serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadillah, 2021). Menurut Tafanao berpandangan bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Nurfadillah, 2021). Sementara menurut Daryanto (2010), media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia,

benda, maupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, 2020). Prinsip-prinsip tersebut antara lain: efektivitas, relevansi, efisiensi dan kegunaan (Rusman, 2017). Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama jika media itu digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang berjumlah yaitu memotivasi minat atau tindakan, menerangkan informasi, dan memberikan instruksi (Sukiman, 2012). Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan media pembelajaran sudah sangat pesat diakibatkan tersinerginya pendidikan dengan pemanfaatan teknologi supaya menghasilkan lulusan yang kompeten dengan zaman sekarang. Jika dahulu, media belajar didominasi oleh buku atau dokumen tertulis, saat ini media belajar sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi imbas dari era Revolusi Industri seperti penggunaan komputer, proyektor, dan gawai dalam menyimpan dan menyampaikan materi pembelajaran, serta penggunaan berbagai *platform* atau aplikasi perangkat lunak sebagai media pembelajaran seperti *microsoft power point*, aplikasi *kahoot*, *zoom meeting/google meet*, bahkan media sosial berbasis pesan instan maupun video digunakan sebagai media pembelajaran seperti aplikasi *whatsapp* dan *youtube*.

Aplikasi *kahoot* sendiri adalah aplikasi daring (*online*) berbasis permainan interaktif dalam gawai seperti tablet, ponsel pintar, laptop, dan komputer. Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi *website* yang dirilis pada Maret 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada proyek kolaborasi bersama Norwegian University of Technology and Science. Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi daring (*online*) dimana kuis dapat ditransformasikan ke dalam format permainan interaktif. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat perolehan skor atau nilai mereka (Sumarso, 2019). Aplikasi *kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab tantangan dalam proses belajar, karena *kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Irwan et al., 2019). Aplikasi *kahoot* dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur kuis dan permainan interaktif. Aplikasi *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, *remedial*, pengayaan, dan lainnya. Keunikannya pilihan jawaban dalam *kahoot* diwakili oleh gambar dan warna (Lime, 2018). Menurut Martikasari, *kahoot* mempunyai empat fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu fitur kuis, fitur jumble, fitur diskusi, dan fitur survei. Fitur kuis dan jumble biasanya dimanfaatkan para guru untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Perbedaan kedua fitur (kuis dan jumble) terletak di dalam opsi jawaban, di fitur kuis opsi jawaban biasanya dibentuk ke dalam pilihan ganda, sedangkan fitur jumble dengan cara menjodohkan warna/bentuk yang sama dengan pertanyaan/ Pernyataan soal. Fitur diskusi digunakan sebagai media bertukar pikiran antara guru dengan siswa atau antar siswa, dan fitur survei digunakan untuk melakukan suatu survei (Nasution, 2019). Manfaat dari penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran antara lain :

1. penyampaian materi dapat disamakan;
2. proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan;
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada medianya;
4. dapat meningkatkan kualitas pembelajaran;
5. pembelajaran lebih produktif dan kreatif (Muhammad & Tetep, 2018).

Pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Di dalam, pembelajaran tematik ini menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang terikat dengan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang terkandung. Pembelajaran tematik merupakan contoh model pembelajaran terpadu yang menghubungkan berbagai ide, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dilebur ke dalam satu tema pembelajaran tematik bersama dengan mata pelajaran lainnya. Stereotipe matematika yang melekat di benak siswa adalah mata pelajaran yang sulit. Untuk mengatasi hal tersebut, pemilihan media belajar yang inovatif sangat diperlukan. Salah satunya dengan cara memanfaatkan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah mengetahui hasil paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah bagaimana gambaran pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah. Manfaat yang diberikan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis seperti untuk menambah pengetahuan dan untuk mendukung teori-teori yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti yang lain, sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sementara itu manfaat praktis dari penelitian ini bagi guru sebagai masukan dan menambah pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II. Tidak hanya memberi manfaat bagi guru, penelitian ini tentunya memberikan manfaat bagi sekolah sebagai gambaran pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kinerja sekolah dalam upaya untuk menciptakan lulusan yang berkompeten. Serta bagi penelitian selanjutnya ini diharapkan mampu memberikan informasi dan sumbangan pemikiran mengenai pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkini secara rinci dan menggambarkan realitas yang ada. Berawal dari ketertarikan untuk menyelidiki secara mendalam munculnya suatu fenomena tertentu, didukung oleh konseptualisasi yang kuat terhadap fenomena tersebut adalah pendekatan yang dimulai dengan mendefinisikan konsep yang sangat umum. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gejala, fakta, atau peristiwa yang sistematis dan akurat berkaitan dengan ciri-ciri populasi atau wilayah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II di SDI Aisyiyah Kedungwaru. Alasan menggunakan metode ini adalah penelitian kualitatif mendalam untuk menentukan kondisi orang tertentu objek atau fenomena.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDI Aisyiyah Kedungwaru yang berlokasi di Perumahan Citra Damai 2, Desa Ringinpitu, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung. Narasumber dari penelitian ini adalah guru dan keseluruhan siswa kelas 2 SDI Aisyiyah Kedungwaru. Penelitian ini dilaksanakan di rentang bulan Mei 2022 hingga Juni 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara, serta dokumentasi. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur tanpa opsi jawaban.

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan peneliti antara lain :

1. studi pendahuluan, pada fase ini yang dilakukan hanya sebatas orientasi lapangan untuk mempresentasikan keadaan objek penelitian, serta persiapan fisik dan psikis peneliti. Peneliti melakukan observasi pada awal bulan Februari sampai dengan Maret 2022 agar melihat lingkungan sekolah, keadaan sekolah pada saat jam belajar efektif, hal-hal lain yang mendukung pelaksanaan penelitian ;
2. tahapan pra-lapangan, pada fase ini sebelum peneliti terjun ke lapangan harus menyiapkan proposal, ijin penelitian, dan persiapan pelaksanaan penelitian di lapangan. Persiapannya berupaya menyiapkan alat tulis, perekam, rancangan waktu dan pengaturan perjalanan. Dalam tahap ini peneliti mengatur jadwal untuk wawancara, dan jadwal untuk melakukan penelitian diperoleh pada jam efektif belajar atau pada jam kerja kantor ;
3. tahapan lapangan, pada fase ini saat pengumpulan data yang dibutuhkan, berlangsung juga proses analisis awal. Tahap pengumpulan data difokuskan pada objek penelitian yaitu pemanfaatan aplikasi *kahoot* melalui gawai (tablet) sebagai media pembelajaran matematika pada kelas II SDI Aisyiyah ;
4. tahapan analisis data, pada fase ini peneliti membaca, menelaah, menafsirkan, mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh untuk menarik kesimpulan. Analisis yang dilakukan adalah analisis akhir dimana peneliti membandingkan data yang diperoleh di lapangan dengan konfirmasi dari sumber data yang berbeda. Adapun tahap dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan ;
5. tahap penyusunan laporan, pada tahap ini merupakan tahap akhir penelitian yang

hasilnya berupa laporan penelitian dan jurnal penelitian beserta salinannya.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penggunaan teknik data mining yang diidentifikasi melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian tersebut dari hasil penelitian terhadap pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

1. Hasil observasi

No	Indikator	Sub indikator	Deskripsi
1.	Relevansi sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.	1) Aplikasi <i>Kahoot</i> digunakan dalam proses pembelajaran matematika.	Pembelajaran matematika sudah menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> pada siswa kelas 2.
		2) Aplikasi <i>Kahoot</i> digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.	Aplikasi <i>kahoot</i> juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang bertujuan agar siswa-siswi sapat memecahkan masalah dan siswa-siswi harus mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama).
2.	Kompetensi Guru dapat menyampaikan materi kepada siswa lebih mudah.	1) Kemudahan guru dalam membuat fitur quiz dan jumble.	Guru juga sudah bisa menggunakan fitur quiz dan fitur jumble dengan baik dalam aplikasi <i>kahoot</i> .
		2) Kemudahan dalam mengintegrasikan materi ke dalam aplikasi <i>kahoot</i> .	Guru mudah dalam mengintegrasikan materi matematika ke dalam aplikasi <i>kahoot</i> .
3.	Kemudahan Penggunaan media pembelajaran mudah dioperasikan.	1) Guru mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i>	Guru bisa mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> dengan baik dan langkah-langkah penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> dijelaskan oleh guru dengan jelas dan mudah.
4.	Ketersediaan Adanya fasilitas penunjang di sekolah.	1) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dalam berbagai gawai.	Aplikasi <i>kahoot</i> pada pembelajaran matematika ini diakses menggunakan gawai.
		2) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dengan <i>wifi</i> .	Jaringan internet sangat penting dalam menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> karena tanpa ada jaringan internet.
		3) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dimanapun	Aplikasi <i>kahoot</i> dapat diakses dimanapun dan kapanpun tetapi harus ada gawai dan jaringan internet.
5.	Kebermanfaatan Manfaat bagi siswa dalam memahami suatu materi.	1) Aplikasi <i>kahoot</i> digunakan sebagai alat evaluasi dalam pemahaman siswa.	Evaluasi matematika dilakukan guru dengan menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> .
		2) Proses penyampaian materi dapat di seragamkan.	Penyampaian materi matematika dapat diseragamkan oleh guru dengan mudah.
		3) Pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan kreatif.	Pembelajaran matematika menjadi sangat interaktif, kreatif, dan menarik dilihat dari siswa-siswi yang begitu antusias dan semangat saat pembelajaran matematika.
		4) Kualitas Pembelajaran dapat ditingkatkan.	Dilihat dari antusias dan semangatnya siswa-siswi bisa membuat kualitas pembelajaran matematika meningkat karena jika anak sudah tertarik dan

	semangat maka selama proses pembelajaran akan mudah dan cepat menerima materi yang disampaikan guru.
5) Siswa/siswi dengan mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> Aplikasi <i>Kahoot</i>	Siswa-siswi dengan mudah mengoperasikan aplikasi <i>kahoot</i> , tetapi masih ada beberapa siswa-siswi yang kesulitan atau belum lancar dalam mengoperasikannya.
6) Aplikasi <i>Kahoot</i> dapat digunakan oleh siswa/siswi baik secara individu maupun kelompok.	Siswa-siswi menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> secara individu dalam pembelajaran matematika.

2. Hasil wawancara

a. Wawancara terhadap guru kelas 2 SDI Aisyiyah

Guru kelas sudah menggunakan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran matematika yang dilakukan satu minggu dua kali. Aplikasi *kahoot* juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang menuntut siswa-siswi harus mampu memahami konsep matematika, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dari pernyataan matematika, memecahkan masalah, dan melakukan perhitungan dengan benar dan tepat. Karakteristik siswa-siswi kelas rendah terlebih lagi kelas 2 yaitu masih suka bermain kebiasaan dari TK yang masih terbawa apalagi di era perkembangan IPTEK yang sekarang ini membuat anak usia dini sudah bisa menggunakan gawai untuk bermain game yang sesuai dengan aplikasi *kahoot* yang berbasis game sehingga memiliki manfaat konstruktif yang berdampak pada perubahan persepsi anak terhadap pembelajaran matematika yang membosankan dan susah maka dari itu pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* lebih menarik dan menyenangkan. Guru dengan mudah dalam menggunakan 2 fitur yang ada di aplikasi *kahoot* yaitu fitur quiz dan fitur jumble, sebenarnya aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu: fitur quiz, fitur jumble, fitur diskusi, fitur survey tetapi guru hanya menggunakan fitur quiz dan jumble disesuaikan dengan kebutuhan siswa-siswi.

Guru juga dapat menyampaikan semua materi matematika melalui aplikasi *kahoot*, materi yang disampaikan guru juga sudah sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran matematika kelas 2 yaitu meliputi materi bilangan, materi pengukuran, materi geometri. Pada awal guru masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi *kahoot* karena guru masih awam dengan aplikasi *kahoot* setelah mengetahui apa itu aplikasi *kahoot* guru mulai mempelajarinya dan tidak menemui kesulitan. Aplikasi *kahoot* ini digunakan secara individu atau digunakan dengan mode classic. Sekolah sangat menunjang pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* ini dengan ada sarana dan prasana atau fasilitas sekolah yang memadai seperti mempunyai tablet PC yang berjumlah kurang lebih 10 digunakan secara bergantian oleh siswa-siswi selama proses pembelajaran matematika tablet PC ini digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot* ini serta ditunjang dengan disediakannya *wifi* sekolah yang digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot*, karena aplikasi *kahoot* memerlukan jaringan internet bila *wifi* mengalami gangguan pembelajaran matematika tidak dapat berjalan dengan lancar.

Guru juga menggunakan aplikasi *kahoot* untuk mengevaluasi siswa-siswi dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil siswa-siswi mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan guru. Pembelajaran matematika juga menjadi sangat menarik, menyenangkan dan kreatif dilihat dari antusias dan semangat siswa-siswi selama mengikuti pembelajaran matematika. Setelah menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika kualitas pembelajaran matematika meningkat ditinjau dari hasil evaluasi siswa-siswi.

b. Rangkuman wawancara terhadap siswa kelas 2 SDI Aisyiyah

Dari keseluruhan wawancara dengan siswa kelas 2 SDI Aisyiyah, diperoleh beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai data penelitian, antara lain:

- 1) dari 12 siswa masih ada beberapa siswa yang belum lancar dalam mengoperasikan aplikasi *kahoot*, terutama di saat awal permainan yaitu memasukkan pin permainan ;
- 2) guru menjelaskan cara menjelaskan aplikasi *kahoot* dengan mudah dan jelas, tetapi beberapa siswa belum terlalu paham akan penjelasan dari guru ;
- 3) keseluruhan siswa kelas 2 mampu menggunakan fitur kuis dan jumble tetapi dari hasil

wawancara dijumpai pengakuan siswa yang merasa kebingungan dalam penggunaan kedua fitur dalam proses pembelajaran matematika di kelas sehingga guru harus turun langsung ke siswa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ;

- 4) pemanfaatan aplikasi kahoot di pembelajaran matematika kelas 2 SDI Aisyiyah digunakan secara individu ;
- 5) dalam memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai media belajar mata pelajaran matematika kelas 2, SDI Aisyiyah menggunakan tablet yang telah tersedia di sekolah ;
- 6) pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2, selain menyediakan fasilitas berupa gawai yaitu tablet, SDI Aisyiyah juga menghadirkan sarana wifi sebagai penunjang koneksi data ;
- 7) penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di SDI Aisyiyah, guru memanfaatkan 2 dari 4 fitur yang disediakan aplikasi kahoot yaitu fitur kuis dan jumble yang digunakan siswa mengerjakan latihan soal sebagai bahan evaluasi guru terkait pemahaman akan suatu materi ;
- 8) berdasarkan wawancara, keseluruhan siswa merasa bahwa penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran matematika dirasa menyenangkan dan tidak membosankan ;
- 9) berdasarkan pernyataan siswa dalam wawancara, keseluruhan siswa merasa lebih menyenangkan belajar matematika menggunakan aplikasi kahoot ketimbang pembelajaran yang konvensional dikarenakan dalam aplikasi kahoot pembelajaran dikemas dengan menarik, kreatif, dan interaktif.

Penggunaan aplikasi *kahoot* membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif, menarik, dan kreatif. Dari penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berimbas pada kualitas pembelajaran matematika juga mengalami peningkatan yang ditinjau dari hasil evaluasi siswa-siswi. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Ardiansyah (2020) bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran mudah dipahami, sangat menarik, dan kreatif yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, penggunaan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, Aplikasi *KAHOOT!* kuis sebagai inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun online.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi Aplikasi *Kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab semuatantangan dalam proses pembelajaran, karena *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Irwan et al., 2019). Menurut (Lime, 2018) *Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang didalamnya berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lainnya. Jawaban di *kahoot* secara unik diwakili oleh gambar dan warna.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran matematika pada kelas 2 di SDI Aisyiyah Kedungwaru, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *kahoot* bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Guru dan siswa dapat menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran pada matematika walaupun masih ada siswa-siswi yang masih butuh bimbingan bapak/ibu guru dalam mengoperasikannya. Selain itu ditunjang dengan sarana dan prasana yang lengkap seperti tablet PC yang digunakan untuk mengakses aplikasi *kahoot* serta ada *wifi* di sekolah untuk menunjang pembelajaran agar berjalan semestinya.
2. Guru juga menggunakan fitur quiz dan fitur jumble pada aplikasi *kahoot* untuk memberikan latihan-latihan soal kepada siswa. Aplikasi *kahoot* sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa-siswi dan tujuan pembelajaran matematika serta ruang lingkup pembelajaran matematika. Guru juga melakukan evaluasi lewat aplikasi *kahoot*. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran kualitas pembelajaran matematika dapat meningkat. Guru dan siswa-siswi merasa pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif terlebih bagi siswa-siswi lebih tertarik karena belajar sambil bermain game. Pemahaman siswa-siswi dalam memahami materi dalam dilihat pada saat evaluasi melalui aplikasi *kahoot*.

E. Referensi

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stand Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Sanata Dharma.
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (2018). IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75–92. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Nurfadillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). KENCANA.
- Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (M. A. Salmulloh (ed.); 1st ed.). PEDAGOGIA.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. CV BUDI UTAMA.

Strategi Pembelajaran pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nadella Neno Christian Dharu Universitas Bhinneka PGRI nadellaneno@gmail.com +6287762585674	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup
Hikmah Eva Trisnantari Universitas Bhinneka PGRI hikmaheva@gmail.com +628125221408	

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Dharu, N. N. C., & Trisnantari, H. E. (2022). Strategi Pembelajaran pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 124-137.

Abstrak

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan, metode, atau rangkaian aktivitas-aktivitas dibuat untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, demikian juga pada membaca pemahaman. Kemampuan membaca pemahaman sendiri didefinisikan sebagai suatu kegiatan membangun atau merekonstruksi pesan atau makna yang terdapat di dalam bacaan dengan melibatkan pengetahuan yang sudah dimiliki sehingga dapat mengerti ide pokok, beberapa detail penting dan atau keseluruhan isi dari bacaan. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa Siswa Kelas IV dan V memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik. Sehingga peneliti mendeskripsikannya dalam sebuah penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang perencanaan pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman di Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung dan metode pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman di Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subyek dari penelitian ini yaitu Guru Kelas IV dan V. Dari kegiatan penelitian di dapat bahwa perencanaan pembelajaran pada membaca pemahaman yaitu penyusunan RPP tidak spesifik untuk membaca pemahaman, akan tetapi memasukkan poin-poin membaca pemahaman serta tujuan pembelajaran dengan domain kognitif dan mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Lalu metode pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman yaitu dengan cara mendorong partisipasi siswa untuk aktif dengan mengarahkan siswa untuk diskusi kelompok maupun klasikal serta dengan cara memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi dimana siswa ditekankan untuk menyampaikan pendapat atau berargumen mengenai hasil setelah mengolah bacaan.

Kata Kunci : Strategi, Membaca, Pemahaman, Perencanaan, Metode

Abstract

Learning strategy is a plan, method, or series of activities made to achieve certain educational goals, as well as reading comprehension. Reading comprehension ability itself is defined as an activity to build or reconstruct the message or meaning contained in the reading by involving the knowledge already possessed so that it can understand the main idea, some important details and or the overall content of the reading. Based on the results of initial observations, it is known that Grades IV and V students have good reading comprehension skills. So that researchers describe it in a study. This research was conducted to find out about lesson planning on reading comprehension skills at State Elementary School 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung and learning methods on reading comprehension skills at State Elementary School 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung. This research is a qualitative research with the type of case study research. The subjects of this study were Class IV and V teachers. From research activities, it can be seen that learning planning on reading comprehension, namely the preparation of lesson plans is not specific for reading comprehension, but includes reading comprehension points and learning objectives with cognitive domains and developing student-centered teaching and learning activities. Then the learning method on reading comprehension skills is by encouraging student participation to be active by directing students to group and classical discussions and by motivating students to think at higher levels through question and answer activities and discussions where students are emphasized to express opinions or argue about the results after processing reading

Key Words: Strategy, Reading, Comprehension, Planning, Method

A. Pendahuluan

Pada sebuah pendidikan tentu terdapat salah satu aspek mendasar yang harus dikuasai setiap orang yaitu kemampuan membaca. Hal ini relevan dengan yang diungkapkan oleh Kaffah et al (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca yang merupakan kemampuan yang sangat mendasar, karena kemampuan membaca merupakan landasan atau dasar bagi pengembangan kemampuan yang lain. Kaffah menerkankan bahwa kegiatan membaca tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar karena kemampuan membaca tidak hanya mencakup pada pelajaran bahasa Indonesia saja, tetapi keseluruhan mata pelajaran lainnya juga membutuhkan kemampuan membaca. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca bukan hanya untuk pembelajaran kebahasaan saja namun juga untuk mempelajari ilmu dan berbagi macam pengetahuan lainnya yang berguna untuk pengembangan diri seseorang. Berdasarkan uraian di atas, sudah sangat jelas bahwa kemampuan membaca menempati kedudukan terpenting karena dengan membaca setiap orang mampu untuk mendapatkan pesan yang disampaikan oleh penulis melalui kata-kata. Hal ini menunjukkan pentingnya memiliki kemampuan membaca bagi seseorang.

Kemampuan membaca dinilai penting dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemampuan membaca ini perlu dikuasi oleh setiap siswa dalam semua proses pendidikan serta pembelajaran sehingga perlu untuk diperhatikan dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemampuan membaca diperlukan untuk membantu siswa dalam proses pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru maupun yang ia baca dari buku maupun sumber belajar lainnya. Selain itu sebagian besar pengetahuan di dapat dari membaca. Penguasaan kemampuan membaca membantu siswa untuk mempelajari berbagai mata pelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa, oleh karena itu hendaknya diajarkan dan dilatih sejak dini. Semakin bertambahnya kata yang dibaca tentu akan menambah kosakata baru sehingga memudahkan dalam mengolah kata dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga diungkapkan oleh Ambarita et al. (2021) yang menyatakan bahwa ketika seseorang sering melakukan kegiatan membaca maka otomatis akan bertambah tingkat perbendaharaan kata, menambah pengetahuan, melatih alat ucap, melatih penalaran, serta ia akan mampu untuk memberikan tanggapan terhadap isi suatu bacaan. Sehingga manfaat dari memiliki kemampuan membaca yang baik bukan lagi sebagai formalitas dalam pembelajaran namun untuk memperkaya kualitas diri.

Membaca bukan hanya sekedar menyuarakan serangkaian kata yang tertulis dalam bacaan saja. Gunarwati et al (2021) menuliskan bahwa membaca merupakan saluran

komunikasi dengan dunia yang terus meluas yang sangat dibutuhkan. Ia menambahkan kecakapan dari membaca adalah suatu keharusan sehingga pemahaman dan kecepatan merupakan dua faktor yang mengantarkan pada membaca efisien. Pada proses pembelajaran membaca dengan siswa perlunya diiringi pengertian bahwa melalui membaca harus menghasilkan suatu pemahaman terhadap apa yang dibacanya. Selain itu dalam memahami bacaan tentu diperlukan adanya sebuah kemampuan membaca pemahaman. Membaca pemahaman sendiri diartikan sebagai kemampuan seseorang memahami isi yang terkandung dalam suatu bacaan. Ambarita et al. (2021) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan dimana seseorang memahami isi atau bacaan yang dibatasi oleh pertanyaan apa, mengapa, bagaimana serta menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan tersebut. Membaca pemahaman dikaitkan dengan usaha dalam memahami poin-poin penting yang ada dalam bacaan. Untuk mendefinisikan membaca pemahaman, Gunarwati et al (2021) juga menyatakan bahwa membaca pemahaman diartikan sebagai proses membaca yang bertujuan untuk menemukan suatu makna dari teks bacaan. Tetapi kenyataannya masih banyak siswa termasuk tingkat sekolah dasar yang merasa kesulitan dalam proses membaca pemahaman. Ada banyak faktor yang menjadi pemicu seperti ketidakmampuannya mereka dalam mentransfer makna tersirat dalam bacaan, keterbatasan perbendaharaan kata, tidak adanya motivasi dan kemauan, serta belum tepatnya strategi yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan dalam membaca pemahaman, Perlunya strategi yang baik dalam kegiatan membaca pemahaman cenderung membuat seseorang mudah memahami isi bacaan.

Berdasarkan observasi awal melalui kegiatan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari, pada saat kegiatan wawancara berlangsung, Guru Kelas IV menjelaskan bahwa pada saat kegiatan awal pembelajaran, guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab terkait bacaan, lalu mengarahkan siswa untuk membaca bacaan tersebut secara berulang, setelah itu mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan terhadap bacaan tersebut. Guru juga menyampaikan bahwa strategi membaca berulang tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang kurang mampu untuk memahami bacaan dengan jangka waktu yang singkat. Sehingga menurut guru tersebut strategi mengulang inilah yang paling sering digunakan dalam kegiatan membaca pemahaman. Sementara itu, Guru Kelas V turut menjelaskan bahwa pada saat kegiatan membaca pemahaman, guru tersebut membimbing siswa dalam memahami arti/makna setiap kalimat setelah siswa melakukan kegiatan membaca. Hal ini dinilai memudahkan siswa untuk lebih cepat memahami bacaan yang dibacanya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu 1) bagaimana perencanaan pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung? 2) Bagaimana metode pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol, Kab. Tulungagung?. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung. 2) Untuk mendeskripsikan metode pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung. adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dilihat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian v diharapkan memberikan kontribusi, wawasan, serta informasi yang luas mengenai strategi pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung. Terlebih melalui penelitian ini diharapkan memberikan pandangan baru mengenai strategi pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung sehingga membantu tenaga pendidik khususnya guru untuk lebih kreatif dan cerdas serta lebih memperhatikan lagi strategi pada kemampuan membaca pemahaman.. Adapun manfaat secara praktis yaitu bagi siswa dimana hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada suatu bacaan saat kegiatan pembelajaran maupun di luar kegiatan pembelajaran. Manfaat bagi penelitian ini tidak hanya bagi siswa, akan tetapi juga bagi guru yaitu diharapkan dapat menjadi masukan untuk guru sehingga dapat memilih serta menerapkan sebuah perencanaan dan metode pembelajaran yang lebih baik serta efisien pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Selain itu juga manfaat bagi sekolah yakni dapat menjadikan hasil dari kegiatan penelitian ini sebagai bahan dan masukan serta informasi mengenai strategi pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa di Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari. Dan bagi peneliti yang lain diharapkan dapat menjadi referensi guna penelitian berikutnya serta dapat menjadi acuan dan bacaan untuk para peneliti yang lain

dalam mengembangkan strategi pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol Kab. Tulungagung ini menjadi lebih dalam dan rinci lagi

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana pada jenis penelitian kualitatif menganjurkan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan dengan maksud untuk menggali informasi dari beberapa sumber yang sudah ditentukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu wawancara, dokumentasi, sehingga hasil (pembahasan) dari penelitian ini berupa kata-kata bukan angka-angka. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, sehingga hasil dari penelitian ini yaitu peneliti ingin mendeskripsikan secara mendalam mengenai suatu hal yang sedang terjadi di sekolah. Pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan hipotesis melainkan hanya deskripsi dari informasi yang didapat oleh peneliti sesuai dengan fokus penelitian.

Lokasi pada penelitian ini di Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari Kec. Sumbergempol, Kab. Tulungagung. Subyek penelitian yaitu Guru Kelas IV dan Guru Kelas V. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Mei sampai bulan Juni 2022. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan yang digunakan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada kegiatan wawancara, jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan, peneliti melakukan observasi awal pada Maret 2021 dengan kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian dengan melakukan observasi, dan wawancara kepada salah satu guru untuk memperoleh informasi rentang subyek yang akan diteliti. Peneliti juga melakukan kegiatan pencarian terkait judul dan masalah yang diambil dengan membaca referensi, penelitian terdahulu, serta teori-teori yang mendukung penelitian ini
2. Tahap Pekerjaan Lapangan, dimulai dengan memahami latar belakang dan persiapan dimana mengetahui latar penelitian belakang penelitiannya dengan baik, lalu memasuki lapangan yaitu hendaknya peneliti selalu membangun hubungan akrab dengan subyek penelitian yakni Guru Kelas IV dan V. Hal ini bertujuan agar subyek penelitian dapat menjawab dan berbagi informasi dengan sukarela kepada peneliti. Lalu berperan serta sambil mengumpulkan data.
3. Tahap Analisis Data dengan menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Kemudian dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang dialami. Selanjutnya peneliti melakukan pengecekan keabsahan data dengan mengecek sumber data yang di dapat dan metode perolehan data. sehingga data yang dihasilkan benar-benar valid. Lalu langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan penarikan kesimpulan terhadap data hasil penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penggunaan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian tersebut dari hasil penelitian terhadap strategi pembelajaran pada membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Pembelajaran pada Membaca Pemahaman
 - a. Kelas IV

Pada kegiatan pembelajaran, perencanaan pembelajaran dirumuskan dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif. Berdasarkan penelitian, guru tidak menyusun secara spesifik khusus untuk membaca pemahaman, akan tetapi memasukkan poin-poin membaca pemahaman ke dalam RPP, misalnya pada kemampuan untuk menangkap arti tiap kata dan ungkapan sebuah bacaan. Terlihat Guru Kelas IV telah merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan doamian kognitif. Hal ini berdasarkan pada hasil wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd selaku Guru Kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Saya biasanya dalam merumuskan RPP kaitannya dengan membaca pemahaman itu dimulai dengan mengetahui dulu bagaimana karakteristik siswanya, karena

kan karakteristik siswa itu berbeda-beda ya, ada yang aktif, ada yang pendiam, begitu. Lalu setelah itu saya menentukan indikatornya. Untuk indikatornya ini saya sesuaikan dengan KKO yang sudah ditentukan. Nah ini biar memudahkan menyusun apa-apa yang harus diajarkan pada siswa sama memilih metode pembelajarannya.” (W01.GR.21 Juni 2022)

Hasil wawancara di atas kemudian diperkuat dengan hasil observasi. Berdasarkan pengamatan, Guru Kelas IV merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif pada kemampuan untuk menemukan arti kata dan ungkapan dalam sebuah bacaan ini dengan mengetahui karakteristik siswa. Hal ini diwujudkan dengan Guru Kelas IV memilih kata kerja operasional (KKO) “menganalisis” yang terdapat pada kolom C4-Analisis sebagai indikator. Pemilihan kata kerja operasional menganalisis ini disesuaikan dengan karakter siswa yang aktif sehingga guru ingin siswa untuk menganalisis arti setiap kata yang terdapat pada bacaan agar mengasah kemampuan membaca pemahamannya.

Sementara itu, pada kemampuan untuk menangkap makna tersirat dan tersurat, terlihat Guru Kelas IV telah merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif. Uraian tersebut senada dengan hasil wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd selaku Guru Kelas IV berikut ini:

“Untuk merumuskan RPP ini hampir sama juga. Jadi yang pertama itu saya harus mengetahui atau mengenali karakteristik siswanya dulu bagaimana, apakah siswanya aktif, atau siswanya pendiam, seperti itu, lalu selanjutnya baru saya menentukan indikatornya. Ini disesuaikan dengan kata kerja operasional yang C1-C6 yang sudah ditentukan itu.” (W01.GR.21 Juni 2022)

Penjelasan oleh Guru Kelas IV tersebut kemudian dikuatkan dengan hasil observasi. Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Guru Kelas IV merumuskan indikator dengan menetapkan kata kerja operasional “menetapkan” yang terdapat pada C3-Aplikasi sebagai indikator. Hal ini dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang aktif, dengan tujuan siswa akan dapat menentukan makna tersirat dan tersurat pada bacaan.

Pada sebuah perencanaan pembelajaran, salah satu hal yang perlu menjadi perhatian seorang guru yaitu pengembangan kegiatan belajar mengajarnya. Pengembangan pembelajaran yang dibutuhkan dalam semua kegiatan pembelajaran termasuk pada membaca pemahaman, agar pembelajaran yang dibangun menjadi efektif dan menarik. Peneliti mengamati bahwa Guru Kelas IV telah mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Hasil data wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Guru Kelas IV mengembangkan kegiatan belajar pada kemampuan untuk menangkap arti tiap kata dan ungkapan dalam sebuah bacaan yaitu dengan metode diskusi dan penugasan. Wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah selaku Guru Kelas IV menjelaskan bahwa

“Kalau untuk pengembangan kegiatannya, saya lebih ke yang berpusat pada siswa, dimana siswanya yang berusaha untuk bisa, seperti dengan metode tanya jawab itu, atau metode diskusi, metode penugasan, ketiga ini yang sering saya gunakan. Nah kalau untuk yang ini, biasanya lewat penugasan berupa LKPD dan berdiskusi begitu, kelas dibagi menjadi 4-5 kelompok lalu bersama kelompoknya mencari arti tiap kata yang belum dipahami” (W01.GR.21 Juni 2022)

Berdasarkan wawancara di atas, diperkuat dengan hasil observasi dimana pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru menyusun kegiatan pembelajaran kegiatan yang berpusat pada siswa yakni dengan menggunakan metode penugasan dan metode diskusi. Dapat dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh Guru Kelas IV, pengembangan kegiatan belajar mengajar dimulai setelah siswa membaca sebuah bacaan, guru mengarahkan siswa untuk menuliskan kata-kata yang belum dipahami pada LKPD dan mendiskusikan arti tiap kata dengan masing-masing kelompok. Dengan memilih pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan diskusi dan penugasan, siswa diarahkan untuk semakin menguasai kemampuan membaca pemahaman, khususnya dalam menangkap arti tiap kata dan ungkapan dalam bacaan.

Pada kemampuan siswa untuk membuat kesimpulan, hasil data menunjukkan bahwa Guru Kelas IV telah melakukan pengembangan kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas IV, mengatakan bahwasanya:

“Ini juga hampir sama, saya lebih ke yang berpusat pada peserta didik, misalnya dengan diskusi, atau penugasan. Kalau diskusi itu biasanya secara klasikal, biasanya juga kelas dibagi 4-5 kelompok besar. Kalau penugasan itu ya dari LKPD yang sebelumnya sudah dibuat. Jadi setelah siswa membaca itu, saya mengarahkan mereka untuk mencari kesimpulan, nanti mereka dapat mendiskusikan dengan kelompok masing-masing.” (W01.GR.21 Juni 2022)

Penjelasan Guru Kelas IV di atas kemudian ditegaskan dengan hasil observasi. Pengembangan kegiatan belajar mengajar yang disusun oleh Guru Kelas IV yakni dengan metode diskusi. Dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh Guru Kelas IV setelah siswa membaca, kemudian guru membimbing siswa untuk menentukan kesimpulan dari bacaan "Suku Bangsa di Indonesia" dengan berdiskusi secara klasikal. Pengembangan kegiatan pembelajaran dengan metode diskusi lebih mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa dituntut untuk mencari serta menemukan sendiri. Dengan pengembangan kegiatan belajar tersebut dimaksudkan siswa semakin menguasai kemampuan membaca pemahaman siswa khususnya pada membuat sebuah kesimpulan menjadi terasah.

b. Kelas V

Sebelum mengawali kegiatan pembelajaran, perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru Kelas V dirumuskan dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif. Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun terdapat aspek membaca pemahaman yang akan diajarkan pada siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Terlihat pada kemampuan untuk menangkap arti tiap kata dan ungkapan pada sebuah bacaan, Guru Kelas V telah merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru Kelas V telah merumuskan RPP dengan domain kognitif pada komponen indikator dan tujuan pembelajaran. Pada hasil wawancara dengan Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V menjelaskan bahwa:

"Dalam merumuskan RPPnya itu biasanya yang pertama saya lakukan yaitu membuat dulu indikator sesuai kegiatan hari ini apa. ketika sudah mengetahui kegiatan hari itu apa saja, maka bisa menentukan kebutuhan siswa hari itu. Misal mengetahui arti kata seperti itu, ya berarti guru memasukkan indikator yang di dalamnya siswa mampu untuk menganalisis atau mengetahui, dimana kata kerja ini diperoleh dari tabel taksonomi bloom yang C1-C6 itu. Selanjutnya menentukan tujuan pembelajarannya, juga mirip seperti indikator, hanya saja kalau tujuan ini kan lebih spesifik lagi, serta memasukkan kata kerja kognitif C1-C6 tadi di dalamnya." (W02.GR.22 Juni 2022)

Hasil wawancara di atas diperkuat dengan hasil data observasi peneliti dimana Guru Kelas V merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif diawali merumuskan indikator dengan memasukkan domain kognitif yaitu "Menganalisis arti kata-kata asing yang terdapat pada iklan", dimana "menganalisis" ini terdapat pada tabel Taksonomi Bloom C4-Analisis. Selanjutnya Guru Kelas V merumuskan tujuan pembelajaran dengan domain kognitif, yaitu "Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan arti kata-kata asing dalam iklan dengan tepat", dimana terdapat kata kerja operasional "menemukan" yang merupakan bagian dari dari C3-Aplikasi. Merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif dimaksudkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa semakin baik, khususnya kemampuan menangkap arti tiap kata dan ungkapan pada bacaan melalui perencanaan pembelajaran yang telah disusun

Pada kemampuan siswa untuk menangkap makna tersirat dan tersurat, terlihat Guru Kelas V telah merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif pada indikator dan tujuan pembelajaran. Hasil wawancara dengan Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V menyampaikan bahwa:

"Merumuskannya juga sama seperti sebelumnya. Jadi saya menentukan dulu indikator sesuai hari ini apa agar tahu apa saja yang kebutuhan siswa hari ini, selanjutnya indikatornya kan dikembangkan menjadi beberapa tujuan pembelajaran yang keduanya sam-sama memasukkan domain kognitif dari tabel Taksonomi Bloom." (W02.GR.22 Juni 2022)

Pada kegiatan observasi, terlihat Guru Kelas V merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif pada indikator "Menganalisis pengertian zat tunggal dan contoh benda termasuk zat tunggal" dengan kata kerja operasional "Menganalisis", yang terdapat pada Taksonomi Bloom C4-Analisis. Selanjutnya Guru Kelas V merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif pada tujuan pembelajaran yaitu "Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran dengan tepat." dan "Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan contoh zat tunggal dan zat campuran dengan tepat". Dari sini terlihat bahwa domain kognitif yang digunakan yang digunakan oleh Guru Kelas V yaitu "Menjelaskan" yang terdapat pada C2-Memahami dan "Menemukan" terdapat pada C3-Menerapkan. Melalui perencanaan

pembelajaran dengan merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif dimaksudkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa khususnya menangkap makna tersirat dan tersurat pada sebuah bacaan menjadi semakin baik.

Aspek yang perlu diperhatikan bagi guru dalam perencanaan pembelajaran yaitu pengembangan kegiatan belajar yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, juga pada membaca pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh Guru Kelas V. Peneliti mengamati bahwa Guru Kelas V telah mengembangkan kegiatan belajar mengajar pada kemampuan membaca pemahaman yakni menangkap arti tiap kata dan ungkapan dalam sebuah bacaan. Pada saat kegiatan wawancara, Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V menjelaskan bahwa:

“Kalau pengembangan kegiatan belajar mengajar, saya menggunakan metode penugasan, yaitu dengan memberikan tugas berupa LKPD itu. Selain itu saya juga memberikan pada siswa tugas secara daring dalam bentuk *google form/Whatsapp group* dan mengarahkan siswa untuk mencari beberapa arti kata-kata yang belum diketahui di internet atau bertanya sama orang tua apabila ada kata-kata yang mereka belum dipahami.” (W02.GR.22 Juni 2022)

Pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan metode penugasan berupa LKPD ini dimaksudkan agar siswa lebih diberikan kesempatan untuk mengolah kata tiap kata dalam bacaan, sehingga ketika ada beberapa kata yang belum dimengerti, maka siswa dapat menuliskan serta mencari arti tiap kata tersebut. Dalam hal ini, menggunakan metode penugasan juga merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, menggunakan metode penugasan dimaksudkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa khususnya menangkap arti tiap kata dan ungkapan menjadi semakin baik lagi.

Pada kemampuan membaca pemahaman yang lain yaitu kemampuan siswa untuk membuat sebuah kesimpulan, terlihat bahwa Guru Kelas V telah mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Hasil data wawancara dan observasi menunjukkan bahwa Guru Kelas V telah melakukan pengembangan kegiatan belajar mengajar. Hal ini disampaikan oleh Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V bahwasanya:

“Ini hampir sama juga ya. Pada pengembangan kegiatan belajar mengajar pada membuat kesimpulan ini biasanya dengan diskusi secara klasikal ataupun dengan kelompok. Setelah siswa membaca bacaan tersebut, saya membimbing siswa untuk membuat sebuah kesimpulan dari yang sudah dibaca dengan bahasanya sendiri.” (W02.GR.22 Juni 2022)

Hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi, dimana pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh Guru Kelas V menggunakan metode diskusi. Metode diskusi tersebut dilakukan secara klasikal untuk mendiskusikan terkait kesimpulan pada bacaan. Dalam hal ini, pengembangan kegiatan pembelajaran dengan metode diskusi lebih mengarahkan siswa untuk aktif mencari serta menemukan sehingga dapat dikatakan *student centered*. Hal ini dimaksudkan kemampuan membuat kesimpulan sebuah bacaan yang dimiliki siswa menjadi semakin tajam dan terasah.

2. Metode Pembelajaran pada Kemampuan Membaca Pemahaman

a. Kelas IV

Metode pembelajaran dibutuhkan dalam semua kegiatan pembelajaran agar tujuan yang akan dicapai lebih spesifik dan terarah, termasuk pada membaca pemahaman. Oleh karena itu, aspek terpenting yakni dengan mengaktifkan partisipasi siswa saat pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati bahwa Guru Kelas IV telah melakukan beberapa aktivitas untuk mendorong partisipasi siswa untuk aktif misalnya kemampuan untuk menangkap arti tiap kata dan ungkapan pada sebuah bacaan. Pada kegiatan wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas IV menjelaskan bahwa:

“Untuk aktivitas pada kemampuan untuk menangkap arti biasanya diawal saya menerangkan sedikit materi begitu atau meminta siswa membaca materinya dulu begitu, lalu mengajak ke perpustakaan meminjam kamus Bahasa Indonesia, ini maksudnya agar siswa mencari sendiri arti yang dianggap sulit atau belum diketahui. Selain itu, saya juga mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi begitu, karena saya ingin setiap siswa saling membantu ketika ada temannya yang belum bisa.” (W01.GR.21 Juni 2022).

Hasil wawancara oleh Guru Kelas IV diperkuat dengan hasil observasi. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, aktivitas yang dilakukan oleh guru pada kemampuan siswa

untuk memahami arti tiap kata dan ungkapan yaitu mengarahkan siswa untuk berdiskusi. Setelah siswa selesai membaca kemudian guru mengarahkan siswa berdiskusi untuk menuliskan kata-kata asing atau yang belum diketahui serta menemukan arti kata-kata tersebut pada Kamus Besar Bahasa Indonesia. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi dinilai dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa berpartisipasi dan saling bekerja sama dalam hal ini mencari dan menemukan arti tiap kata sulit atau yang belum dipahami. Dengan mengarahkan siswa untuk berdiskusi akan membuat siswa lebih berpartisipasi di kelas sehingga siswa tidak hanya duduk diam melainkan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar kemampuan membaca pemahaman siswa khususnya menangkap arti tiap kata semakin terasah dan menjadi lebih baik.

Pada kemampuan untuk membuat kesimpulan, peneliti mengamati bahwa Guru Kelas IV telah melakukan aktivitas-aktivitas yang mendorong partisipasi siswa untuk aktif. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas IV yang menjelaskan bahwa:

“Ya hampir sama juga, biasanya saya mengawali kelas dengan membaca dulu begitu selama 15 menit. Setelah siswa selesai membaca, saya berikan siswa kesempatan untuk mencari kesimpulannya. Dan setelahnya saya meminta salah satu dari mereka untuk menyimpulkan dari apa yang sudah dibaca dengan maju presentasi di depan kelas.” (W01.GR.21 Juni 2022)

Dari hasil observasi terlihat aktivitas yang dilakukan Guru Kelas IV dalam mendorong partisipasi siswa untuk aktif kaitannya dengan membuat sebuah kesimpulan yaitu dengan diskusi secara klasikal. Setelah siswa diberikan waktu untuk membaca, kemudian guru bersama-sama dengan siswa melakukan diskusi klasikal dimana siswa diajak untuk berpartisipasi dengan saling mengungkapkan pendapatnya mengenai kesimpulan yang dimiliki dengan presentasi. Sehingga melalui aktivitas ini, siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan menyusun kata demi kata agar dapat menjadi sebuah kesimpulan yang baik.

Pada kegiatan pembelajaran, khususnya membaca pemahaman membutuhkan sebuah metode agar kemampuan membaca pemahaman siswa semakin bertambah baik yaitu dengan memotivasi siswa untuk berikir tingkat tinggi. Dalam hal ini, peneliti mengamati bahwa Guru Kelas IV telah melakukan kegiatan-kegiatan yang memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi, misalnya pada kemampuan untuk menangkap makna tersirat dan tersurat yakni membimbing siswa melakukan tanya jawab untuk menentukan makna tersirat dan tersurat. Senada dengan yang disampaikan oleh Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas IV, bahwa:

"Biasanya saya meminta siswa untuk membaca dan menyimak baik-baik begitu, lalu selanjutnya saya mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab tentang bacaan yang sudah di baca. Disana nanti siswa dituntut untuk mampu dalam menyampaikan isi pikirannya atau idenya kaitannya makna tersurat ataupun tersirat. Di beberapa kesempatan juga kadang dengan penugasan ya berupa LKPD." (W01.GR.21 Juni 2022)

Pada kegiatan observasi, terlihat guru mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab mengenai makna tersurat yang terdapat pada bacaan "Suku Bangsa di Indonesia". Guru juga memberikan penugasan berupa LKPD, di mana siswa diminta untuk menemukan ide pokok pada bacaan "Suku Bangsa di Indonesia". Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat melatih kemampuan membaca pemahamannya dalam menangkap makna tersirat yang ada dalam bacaan.

Pada saat penelitian, peneliti juga mengamati kegiatan yang dilakukan oleh Guru Kelas IV dalam memotivasi siswa dalam berpikir tingkat tinggi pada kemampuan untuk membuat kesimpulan dari bacaan dengan bahasa sendiri. Hasil wawancara dengan Ibu Nur Laily Yunifah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas IV menjelaskan bahwa:

“Untuk kegiatannya yang ini hampir sama juga seperti yang sebelumnya, yaitu mengarahkan siswa untuk membaca dahulu, lalu meminta siswa untuk mengungkapkan secara lisan kesimpulan dari bacaan dengan bahasa sendiri dengan presentasi ke depan kelas mbak. Seperti sebelumnya, siswa dituntut mengungkapkan ide pikirannya meskipun salah tidak apa-apa yang terpenting dia sudah berani mengungkapkan serta ia sudah mengolah kata perkata paragraf per paragraf yang telah di baca.” (W01.GR.21 Juni 2022)

Pada saat kegiatan penelitian, peneliti mengamati bahwa kegiatan yang dilakukan guru kaitannya pada kemampuan siswa dalam membuat sebuah kesimpulan yakni dengan mengajak siswa berdiskusi. Setelah guru mengajak siswa untuk mendiskusikan kesimpulan terkait bacaan

yang telah dibaca, lalu guru meminta beberapa siswa untuk presentasi di depan sebagai bentuk penyampaian kesimpulan yang dimiliki. Kegiatan berdiskusi dimaksudkan agar siswa tidak hanya mengingat bacaan tersebut, akan tetapi siswa mendapatkan *output* yakni membuat kesimpulan dengan mengungkapkan argumen atau pendapat yang dimiliki. Selain itu, guru membimbing siswa untuk menentukan kesimpulan yang tepat dengan menyebutkan beberapa kesimpulan-kesimpulan sebelumnya

b. Kelas V

Pada penelitian di Kelas V, peneliti juga mengamati aktivitas yang dilakukan guru dalam mendorong partisipasi siswa untuk aktif pada indikator membaca pemahaman. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aktivitas yang dilakukan Guru Kelas V dalam mendorong partisipasi siswa untuk aktif pada kemampuan untuk menangkap arti tiap kata dan ungkapan yakni mengajak siswa untuk berdiskusi. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V bahwa:

“Untuk aktivitasnya biasanya mengarahkan siswa untuk membaca dahulu, setelah itu saya bagikan LKPD untuk siswa menuliskan kata-kata yang belum dimengertilah, lalu saya minta siswa untuk mencari di kamus biar siswa menemukan sendiri arti dari kata-kata yang sulit tersebut. Selain itu juga saya berikan PR agar siswa mendapatkan informasi serta kosakata yang baru lagi” (W02.GR.22 Juni 2022)

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan observasi yang telah dilakukan peneliti. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan membaca oleh siswa. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk menuliskan kata-kata sulit pada LKPD yang sudah dibagikan. Terlihat guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing kaitannya dengan menemukan arti dari tiap kata-kata asing tersebut. Pemilihan pengelolaan kelas dengan diskusi karena mempertimbangkan suasana di hari itu siswa kurang bersemangat karena hari masih pagi. Jadi penerapan diskusi dibutuhkan agar siswa lebih aktif di kelas karena mereka tidak mengerjakan sendiri. Di sisi lain, mengarahkan siswa untuk berdiskusi dinilai lebih efektif untuk mendorong partisipasi siswa, karena mereka dapat saling bekerja sama dan saling berkomunikasi dalam menyelesaikan tugas, yaitu mengerjakan LKPD yang sebelumnya telah dibagikan berkaitan dengan menuliskan arti kata-kata asing yang belum diketahui. Dengan guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi, dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam berlatih menemukan arti tiap kata dan ungkapan. Selain itu Guru Kelas V juga memberikan aktivitas lain yaitu penugasan, berupa tugas rumah atau PR sebagai penguatan dimana siswa dapat berlatih di rumah.

Pada saat penelitian, peneliti juga mengamati aktivitas yang guru lakukan dalam mendorong partisipasi siswa untuk aktif pada kemampuan untuk membuat kesimpulan dari bacaan dengan bahasa sendiri. Hasil data penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh Guru Kelas V yaitu mengarahkan siswa untuk berdiskusi, dimana setiap kelompok untuk menyimpulkan bacaan tersebut dengan bahasa sendiri secara lisan. Senada dengan yang diungkapkan oleh Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V bahwa:

“Untuk aktivitas dalam mendorong partisipasi biasanya siswa saya arahkan untuk membaca buku, habis itu ya saya minta siswa untuk mendiskusikan dengan kelompoknya mengenai aa yang dapat kalian simpulkan dari bacaan tersebut. Setelah itu, saya mengarahkan setiap kelompok untuk mengungkapkan hasil diskusinya dengan bahasa sendiri.” (W02.GR.22 Juni 2022)

Hasil wawancara dengan Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd kemudian diperkuat dengan hasil observasi dimana setelah guru meminta siswa untuk membaca, guru tersebut mengarahkan siswa untuk mendiskusikan bacaan yang telah dibaca. Setelah itu kemudian guru meminta setiap kelompok untuk mengungkapkan hasil diskusi

Selain itu, metode pembelajaran lain juga dibutuhkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa semakin baik dan kritis. Oleh karena itu, memotivasi siswa siswa untuk berpikir tingkat tinggi dibutuhkan dalam membaca pemahaman. Hal ini terlihat Guru Kelas V melakukan kegiatan dalam memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi pada kemampuan untuk menangkap makna tersirat dan tersurat pada sebuah bacaan. Hasil wawancara dengan Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd selaku Guru Kelas V menyampaikan bahwa:

“Untuk kegiatannya hampir sama juga ya, sebelumnya saya meminta anak-anak untuk membaca seksama dulu, setelah itu baru saya kasih anak-anak pertanyaan untuk di diskusikan bersama. Misal dalam bacaan non fiksi tentang suku bangsa begitu, pertanyaan saya apa nama suku yang ada di bacaan tadi? Berasa dari

mana? seperti itu. Lalu nanti siswa dapat saling bergantian menyampaikan jawabannya, biasanya juga dengan presentasi." (W02.GR.22 Juni 2022)

Hasil observasi di Kelas V, peneliti mengamati bahwa kegiatan yang dilakukan guru dalam memotivasi siswa berpikir tingkat tinggi yaitu dengan mengajak siswa berdiskusi. Setelah siswa selesai membaca, kemudian guru membagikan LKPD yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam menyelesaikan tugas tersebut. Selain itu, guru juga meminta setiap kelompok untuk saling bergantian dalam menyampaikan jawaban yang dimiliki. Sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dibimbing untuk mampu menyampaikan ide ataupun jawaban masing-masing. Dari kegiatan ini, dimaksudkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya menangkap makna tersirat dan tersurat menjadi semakin baik.

Pada saat kegiatan penelitian, peneliti juga mengamati kegiatan yang dilakukan guru dalam memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi pada kemampuan untuk membuat kesimpulan dari bacaan dengan bahasa sendiri. Pada kegiatan observasi di Kelas V, peneliti mengamati bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru dalam memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi pada kemampuan siswa untuk membuat kesimpulan yaitu dengan mengajak siswa berdiskusi. Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa diarahkan untuk berdiskusi menentukan kesimpulan dari yang telah dibaca. Guru juga mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Hal ini relevan dengan yang diungkapkan oleh Ibu Suci Ari Kusumawati, S.Pd bahwa:

"Untuk kegiatan yang ini hampir sama dengan yang sebelumnya juga. Awalnya sama juga, setelah siswa membaca, kemudian saya mengarahkan anak-anak untuk membuat kesimpulan dari apa yang sudah dibaca, biasanya dengan presentasi juga. Nah dalam hal ini saya lebih menekankan siswa untuk mau mengungkapkan pendapatnya saat berdiskusi atau presentasi, salah tidak apa-apa yang terpenting mereka sudah berani beragumen." (W02.GR.22 Juni 2022).

Pada saat observasi terlihat bahwa setelah semua perwakilan kelompok selesai presentasi, guru membimbing siswa untuk menentukan kesimpulan yang tepat dengan menyebutkan beberapa kesimpulan yang sebelumnya sudah disampaikan dan siswa dapat menentukan mana kesimpulan yang paling tepat.

Membaca pemahaman didefinisikan sebagai sebuah proses pemerolehan makna dimana secara aktif melibatkan pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki oleh pembaca dan dihubungkan dengan keseluruhan (isi) bacaan (Somadayo, 2011). Sehingga tujuan siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik diharapkan tidak hanya membaca saja akan tetapi juga memahami maksud yang disampaikan penulis dalam bacaan. Oleh karena itu, sebuah strategi pembelajaran dibutuhkan pada kemampuan membaca pemahaman, karena dengan menggunakan strategi pembelajaran guru dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan (Irma Sari et al., 2021)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran pada kemampuan membaca pemahaman yakni merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan taksonomi Bloom, salah satunya dengan domain kognitif. Hal ini seturut dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu sebuah perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengintegrasikan taksonomi Bloom, salah satunya domain kognitif (pengetahuan). Domain kognitif ini mencakup aktivitas mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Dalam merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif, hal pertama yang dilakukan yaitu mengetahui dahulu bagaimana karakteristik siswa mengingat tidak semua siswa memiliki latar belakang, minat, motivasi dan lainnya yang sama. Dengan mengetahui dahulu karakteristik setiap siswa dimaksudkan agar tidak terjadi salah konsep yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran (Balwa, 2016). Selanjutnya yang dilakukan oleh guru yaitu menentukan indikator pembelajaran. Indikator dirumuskan dengan mengintegrasikan kata kerja operasional. Melalui penentuan indikator ini dimaksudkan agar guru dapat menjadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran (Dwiyaniti & Nahadi, 2011).

Sementara itu, merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan domain kognitif lain oleh guru, hal pertama yang dilakukan yaitu dengan menentukan dulu indikator sesuai kegiatan hari ini. Menentukan indikator sesuai dengan hari ini bertujuan agar guru dapat

merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Dwiyanti & Nahadi, 2011). Selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Dalam merumuskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menetapkan tujuan pembelajaran diperlukan karena dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran, yakni dapat membantu guru dalam menentukan materi atau metode pembelajaran (Ananda, 2019). Selain itu Ananda juga menekankan bahwa tujuan merupakan komponen penting karena dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran,

Aspek perencanaan pembelajaran yang perlu diperhatikan seorang guru yaitu pengembangan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan kegiatan belajar mengajar ini disusun pada perencanaan perencanaan. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, pengembangan kegiatan belajar mengajar pada kemampuan membaca pemahaman yang disusun oleh guru yaitu pengembangan kegiatan belajar mengajar yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh guru yaitu menggunakan metode penugasan berupa LKPD dan diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Hal ini juga senada dengan yang diungkapkan oleh Badriyah (2018) bahwa pengembangan kegiatan pembelajaran dipusatkan pada peserta didik, seperti metode penugasan.

Pengembangan kegiatan belajar mengajar oleh guru lainnya juga menggunakan metode diskusi. Pemilihan metode diskusi ini dimaksudkan agar siswa saling mendiskusikan sebuah bacaan sehingga membantu siswa untuk dapat memahami bacaan dengan baik dan menemukan poin-poin penting di dalam bacaan. Senada dengan yang diungkapkan oleh Badriyah (2018) bahwa dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran salah satu hal yang dipertimbangkan oleh guru yakni kegiatan harus memberikan peluang bagi siswa untuk mencari, mengolah informasi, dan menemukan sendiri pengetahuan di bawah bimbingan guru. Badriyah juga menekankan bahwa kegiatan pembelajaran yang dipilih oleh guru tersebut merupakan salah satu karakteristik dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yakni berpusat pada siswa (*student centered*). Sehingga dengan perencanaan pembelajaran seperti di atas dimaksudkan agar siswa lebih menguasai dengan baik kemampuan membaca pemahamannya

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat tercapai jika guru memiliki penguasaan dalam menerapkan metode pembelajaran sebagai implementasi dari strategi pembelajaran yang sebelumnya telah disusun. Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang diambil guru dalam menyajikan materi ajar pada siswa menggunakan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ananda, 2019).

Salah satu cara yang diambil guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik yaitu dengan mendorong partisipasi siswa untuk aktif. Relevan dengan yang tertulis pada Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan salah satunya dengan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Berdasarkan analisis data, aktivitas yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan partisipasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran pada membaca pemahaman yakni dengan mengajak siswa untuk melakukan diskusi secara klasikal ataupun kelompok. Pada aktivitas ini, siswa ditekankan untuk aktif dalam kegiatan diskusi dan siswa juga diarahkan untuk aktif dalam menemukan kata-kata asing dan yang belum dipahami serta mencari artinya pada Kamus Besar Bahasa Indonesia. Guru mengarahkan siswa untuk ikut serta dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan teman satu kelompoknya agar tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai (Harmain, 2021). Sehingga melalui aktivitas berdiskusi yang mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan agar kemampuan membaca pemahaman siswa akan semakin terasah dan lebih baik.

Cara lain yang dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik yaitu memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi. Uraian tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Lisnur (2020) bahwa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam hal membaca tujuannya yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca teks atau suatu bacaan.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti, kegiatan guru dalam memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi yaitu dengan mengarahkan siswa untuk mengungkapkan pendapat atau argumen yang dimiliki melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi. Seperti dalam kegiatan menemukan kesimpulan dari sebuah bacaan, siswa dituntun untuk dapat mengungkapkan pendapat yang dimiliki dengan presentasi. Sementara itu, guru juga mengarahkan siswa untuk mampu menentukan sebuah keputusan final hasil diskusi, yaitu pada kegiatan membuat sebuah

kesimpulan dengan bahasanya sendiri. Hal ini seturut dengan yang diungkapkan oleh Dini (2018) seperti yang dikutip Januariawan (2020) bahwa salah satu kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan siswa untuk berargumentasi.

Berdasarkan penjabaran di atas, melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi, siswa ditekankan untuk menyampaikan pendapat mengenai hasil setelah mengolah bacaan seperti menyampaikan makna tersirat dan tersurat dalam bacaan atau menyampaikan kesimpulan pada sebuah bacaan dengan bahasa sendiri. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa agar semakin baik, karena siswa tidak hanya sekedar membaca tetapi terdapat proses menganalisis dan mencipta. Uraian tersebut relevan dengan yang disampaikan oleh Purbaningrum (2017) bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya tentang strategi pembelajaran pada membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari, maka kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu bahwa:

1. Perencanaan Pembelajaran pada Membaca Pemahaman

Sebuah perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan paling awal yang disusun oleh guru sebelum mengadakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran tidak disusun secara spesifik untuk membaca pemahaman, akan tetapi memasukkan poin-poin membaca pemahaman ke dalam Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada pembelajaran. Dan selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan memasukkan domain kognitif, yaitu C1-C6 pada tabel taksonomi bloom.

Aspek yang harus diperhatikan oleh guru selanjutnya adalah pengembangan kegiatan belajar mengajar. Pada pengembangan kegiatan belajar mengajar lebih berpusat pada siswa (*student centered*) yaitu dengan menggunakan metode diskusi dan penugasan. Secara tidak langsung pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru memberikan siswa peluang untuk mencari, mengolah, dan menemukan sendiri di bawah bimbingan guru. Melalui penyusunan perencanaan pembelajaran yang demikian, maka akan mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa semakin baik lagi.

2. Metode Pembelajaran pada Membaca Pemahaman

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran diartikan sebagai pengimplementasian strategi yang bersifat konseptual yang dinyatakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menerapkan metode pembelajaran mengandung arti bahwa guru mengimplementasikan cara-cara yang terpilih untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Cara-cara terpilih tersebut antara lain dengan mendorong partisipasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran yakni dengan mengarahkan siswa untuk diskusi kelompok maupun klasikal. Melalui aktivitas tersebut tentunya siswa akan dituntut untuk berpartisipasi secara aktif bersama kelompoknya dalam mengolah sebuah bacaan sehingga diharapkan akan lebih menguasai dan menajamkan kemampuan membaca pemahaman.

Cara yang dipilih guru selanjutnya yaitu memotivasi siswa untuk berpikir tingkat tinggi dengan mendorong siswa untuk berargumentasi atau presentasi pada kegiatan tanya jawab dan diskusi. Melalui kegiatan tersebut, siswa ditekankan untuk menyampaikan pendapat atau berargumentasi mengenai hasil setelah mengolah bacaan seperti menyampaikan makna tersirat dan tersurat dalam bacaan atau menyampaikan kesimpulan pada sebuah bacaan akan melatih kemampuan membaca pemahaman sehingga siswa akan lebih menguasai dengan baik lagi

E. Referensi

- Abdika, Y., Arham, M. A., & Sudirman, S. (2019). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 1(2), 88–98. <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i2.2522>
- Adilla, M. S. Al. (2022). EFEKTIVITAS METODE PENUGASAN TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PPKN SEKOLAH DASAR. *April*, 1324–1330.
- Affandi, M., & Badarudin. (2011). *PERENCANAAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. ALFABETA.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & H, N. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.

- Alifah, F. N. (2019). *PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN AFEKTIF Fitriani*. V(1), 68–86.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Angin, T. B. B. (2018). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Menulis Resensi Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Sosopan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan N*, 4(2), 8–12.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Badriyah, S. (2018). Pengembangan Silabus. *Jurnal Pendidikan*, 2(9), 123–132.
- Balwa, K. M. (2016). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Sebagai Penunjang Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Arab Di *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 486–495. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/95%0Ahttps://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/download/95/88>
- Buna'i. (2021). Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *CV. Jakad Media Publishing*.
- Chairunnisa, C. (2018). PENGARUH LITERASI MEMBACA DENGAN PEMAHAMAN BACAAN (Penelitian Survei pada Mahasiswa STKIP Kusumanegara Jakarta). *Jurnal Tuturan*, 6(1), 745.
- Dwiyanti, G., & Nahadi. (2011). RPP, Pengembangan Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–4. http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._KIMIA/195612061983032-GEBI_DWIYANTI/RPP.pdf
- Fathurrohman & Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. PT REFIKA ADITAMA.
- Gunarwati, R., Maula, L. H., & Nurashiah, I. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berbasis Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Janacitta*, 4(2).
- Harmain, R. (2021). *Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi Ratna*. 01(1), 11–22.
- Hermawan, R., & Wicaksono, V. D. (2021). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Metode Penugasan Pada Pembelajaran Ppkn Secara Daring Kelas V Sdn Balasklumprik I Surabaya. *Jpgsd*, 09(07), 2861–2870.
- Irma Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 74–82. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.847>
- Istigfara, A. T. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN CERPEN Titi*. 9(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Januariawan, I. W., Wisnu Budi Wijaya, I. K., Supadmini, N. K., & Nirmala Dewi, D. (2020). Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Open-Ended. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 125–140. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.444>
- Kaffah, L. S., & Noviyanti, S. (2022). *JPKD : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Strategi Guru Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 4(57), 92–97.
- Krismanto, W., Halik, A., & Sayidiman, S. (2015). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (Sq3R) Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 5(3).
- Lisnur. (2020). Pertanyaan guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam mengajar membaca kepada siswa smk pendahuluan. *Pbi*, 227–231.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Manab, A. (2015). *Penelitian Pendekatan Pendekatan Kualitatif*. Kalimedia.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Ngalimun, Fauzari, M., & Salati, A. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Presindo.
- Permendikbud. (2016). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 22 TAHUN 2016 TENTANG STANDAR PROSES PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH*. August, 1–15.

- Purbaningrum, K. A. (2017). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 40–49. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2029>
- Puspita, R. D., & ` R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Berbantuan Pembelajaran Tematik Terpadu Bernuansa Model Interactive-Compensatory. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 198.
- Rahim, F. (2009). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Renika, V., & Dian, R. N. (2015). Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Menggunakan Model Problem Based Learning. *Riskesdas 2018*, 3(1), 103–111.
- Sanjaya, W. (2006). *STRATEGI PEMBELAJARAN BEORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN*. KENCANA PRENADA MEDIA.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sitohang. (2017). *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 4, Desember 2017 /681. 3(4)*, 681–688.
- Sitohang, C. R. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Role Playing. *OSF Preprint*, 2, 1–10.
- Soedarso. (2010). *Speed Reading Sistem Membaca Cepat & Efektif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Somadayo. (2011). *Strategi dan Teknik Pengajaran Membaca*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABET.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Suyono, & Hariyanto. (2019). *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Winingsih, L. H., Hermin, E., & Sari, L. S. (2020). *PENGUATAN RANAH PSIKOMOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR*. PENGUATAN RANAH PSIKOMOTORIK SISWA SEKOLAH DASAR.
- Yayuk, E., Deviana, T., & Sulistyani, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Dan Penilaian Hots Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Indonesia Bangkok Thailand. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(2), 107.

Pemanfaatan Aplikasi Quizlet pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p>Fitri Universitas Bhinneka PGRI fitriazky9@gmail.com +6287743243387</p> <p>Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Fitri & Janattaka, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 138-143.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pemanfaatan aplikasi Quizlet pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Pemanfaatan aplikasi quizlet dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Pemanfaatan aplikasi quizlet dalam proses pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik dapat membuat siswa merasa senang untuk belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT DARUSSALAM Kampungdalem Kabupaten Tulungagung. Sampel untuk penelitian menggunakan kelas 3 dengan jumlah keseluruhan 23 siswa. Tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, dan tahap penyelesaian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara untuk guru dan siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi quizlet dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan aplikasi quizlet pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa cepat bosan. Sehingga mereka merasa senang saat pembelajaran menggunakan quizlet.

Kata Kunci: aplikasi quizlet, minat belajar, pemanfaatan

Abstract

This study aims to describe the results of using the Quizlet application on the learning interest of 3rd grade students of SDIT DARUSSALAM. The use of the Quizlet application can be used to foster student interest in learning. The use of the Quizlet application on the learning process by using interesting features can make students feel happy to learn. This study uses qualitative methods and uses a descriptive approach. This research was conducted at SDIT DARUSSALAM Kampungdalem, Tulungagung Regency. The sample for the study used grade 3 with a total of 23 students. The stages of implementing this research are the pre-field stage, the field work stage, the data analysis stage, and the completion stage. Data collection techniques in this study used observation, interviews for teachers and students, and documentation. The results of this study indicate that the learning process using the Quizlet application can increase students interest in learning. The use of the learning Quizlet application becomes more fun and does not make students bored quickly. So that they feel happy when learning using Quizlet.

Key Words: quizlet application, interest in learning, utilization

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen yang cukup strategis dalam keberhasilan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Kata media pembelajaran itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang berarti "tengah", yang merupakan perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *Education Association (NEA)* merupakan segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Arsyad, 2011).

Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai. Yang mempunyai makna bahwa pendidik harus mengetahui berbagai macam teori tentang belajar dan pembelajaran, dikarenakan teori inilah sering memberikan landasan bagi pendekatan dan metodologi mengajar. Pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*). Sebagai seorang pendidik memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Pendidik juga dituntut untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran. Pendidik harus menguasai berbagai teori belajar dan pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang inovatif, serta menguasai kecerdasan ganda untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar (Cum et al., 2014).

Pendidikan pada generasi milenial berkembang dengan adanya kemajuan teknologi yang membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Penggunaan *smartphone* banyak dimanfaatkan oleh generasi milenial, yang sebagian besar menggunakannya sebagai hiburan semata. Tetapi di sisi lain banyak juga yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis *mobile learning* adalah salah satu yang menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajarannya. Pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *smartphone*. Salah satu aplikasi yang ditawarkan oleh aplikasi dalam *smartphone* yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Quizlet*.

Aplikasi pembelajaran *Quizlet* merupakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang siswa Sekolah Menengah Atas di California yang bernama Andrew Sutherland. Aplikasi *Quizlet* kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya (Kaleyky, 2016). Aplikasi *Quizlet* memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan peserta didik. Aplikasi *Quizlet* merupakan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* yang menarik dan cocok diterapkan untuk peserta didik di era milenial. *Quizlet* sendiri dapat diunduh melalui *playstore* maupun *AppStore*, dapat juga diakses melalui <https://quizlet.co/>

B. Metodologi

Metode penelitian pendidikan merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu (Sugiyono, 2010, hal.6). Data-data tersebut selanjutnya digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pemanfaatan aplikasi *Quizlet* pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM.

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek penelitian yang kemudian dideskripsikan ke dalam bentuk kata-kata maupun bahasa, dengan pemanfaatan suatu metode alamiah pada konteks khusus alamiah (Moleong, 2018, hal.6). Sebagai upaya untuk memperoleh kebenaran atau mencari jawaban dari permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan jenis kualitatif. Karena penelitian ini menggunakan studi lapangan dengan menggunakan instrumen yaitu wawancara, lembar observasi dan dokumentasi.

Penelitian deskriptif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka serta hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Moleong, 2018, hal.11). Dasar pemikiran penggunaan metode fenomenologi ini adalah penelitian yang diharapkan dapat memahami fenomena yang ada pada kondisi alami, maka perlu mempelajari di lapangan secara langsung dengan tujuan mengetahui secara langsung kondisi dilapangan

serta dapat mengetahui data yang akan diolah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pemanfaatan Aplikasi *Quizlet* Pada Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDIT DARUSSALAM”. Penelitian ini dilaksanakan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan masalah yang ada pada siswa. Penelitian ini merupakan kajian tentang pembelajaran di kelas 3 dengan menggunakan aplikasi *quizlet* dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas 3 di SDIT DARUSSALAM Kelurahan Kampungdalem Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 April sampai tanggal 16 Juni 2022 yang memperoleh data berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika guru dan siswa sedang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*. Wawancara kepada guru dan siswa kelas 3 dilakukan ketika proses pembelajaran selesai dengan menggunakan aplikasi *Quizlet*.

1. Hasil observasi

a. Aplikasi *Quizlet* Mudah Diakses

Hasil observasi pada penelitian ini diperoleh data bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizlet* mudah diakses oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Aplikasi *Quizlet* dapat diakses melalui aplikasi *Quizlet* sendiri yang dapat diakses menggunakan *handphone* melalui *Play Store* maupun *AppStore* atau dapat juga diakses melalui *website* <https://quizlet.co/>.

b. Fitur *Flashcard*

Hasil observasi pada penelitian ini, maka diperoleh data bahwa fitur *flashcard* mudah untuk diakses dan digunakan oleh guru dan siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Fitur *Flashcard* sangat membantu guru dalam pembuatan materi pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Fitur ini sangat menarik perhatian siswa karena dengan mengklik fitur *flashcard* ini akan muncul berbagai macam *flashcard*, apabila *flashcard* tersebut diklik maka akan muncul gambar, teks dan juga dapat mengeluarkan suara yang sesuai dengan teks yang terdapat pada masing-masing *flashcard*.

c. Fitur *Learn*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, maka dapat diperoleh bahwa fitur *learn* dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Fitur *learn* sangat membantu guru pembuatan *quiz*. Memudahkan siswa dalam pengerjakan *quiz* yang masih berkaitan dengan materi yang ada pada fitur *flashcard*. *Quiz* yang terdapat dalam fitur tersebut berupa *multiple choice* dimana siswa dapat memilih jawaban dan benar atau tidaknya akan langsung tertera pada layar.

d. Fitur *Write*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, diperoleh data bahwa fitur *Write* mudah digunakan dan diakses oleh guru maupun siswa. Fitur *write* memudahkan guru dalam pembuatan soal *essay* sekaligus penulisan yang benar.

e. Fitur *Spell*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *spell* dapat digunakan dan diakses dengan mudah. Fitur *spell* dapat membantu guru dalam memberikan soal berupa rekaman suara, dimana pertanyaan berupa *audio* dan siswa menjawab dengan mengetik. Fitur *spell* juga memunculkan jawaban siswa apabila jawaban tersebut benar maupun salah.

f. Fitur *Test*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *test* dapat diakses dan digunakan dengan mudah. Fitur *test* ini dapat mempermudah guru dalam memberikan soal evaluasi yang sangat kompleks. Pada fitur *test* ini terdapat berbagai macam bentuk soal mulai dari soal *essay*, *multiple choice*, mencocokkan, dan benar atau salah (*true or false*).

g. Fitur *Match*

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *match* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Fitur *match* ini merupakan fitur tes mencocokkan dengan fitur *game* menghilang sebagai daya tarik siswa.

h. Fitur *Gravity*

Hasil observasi pada penelitian ini, memperoleh data bahwa fitur *gravity* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan fitur ini guru dengan mudah memberikan *quiz* berbasis *game* yang membuat siswa tertarik dalam pengerjaan *quiz*. Fitur *gravity* memberikan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda.

- i. *Fitur Live*
Hasil observasi pada penelitian ini, mendapatkan data bahwa fitur *quizlet live* dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Fitur *quizlet live* ini sangat menarik, karena siswa dapat mengerjakannya secara berkelompok untuk berlomba-lomba mengerjakan *quiz* yang sudah disiapkan oleh guru melalui fitur *quizlet live*.
 - j. *Penggunaan Aplikasi Quizlet Memberikan Perasaan Senang Terhadap Siswa*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat penelitian, maka diperoleh data bahwa aplikasi *Quizlet* terdapat berbagai macam fitur-fitur yang menarik, mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM. Penggunaan aplikasi *Quizlet* pada saat proses pembelajaran membuat siswa merasa senang dalam belajar dan mengerjakan *quiz-quiz* yang terdapat pada aplikasi *Quizlet*.
 - k. *Ketertarikan Siswa Pada Aplikasi Quizlet*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat penelitian, maka diperoleh data bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* pada saat proses pembelajaran lebih menarik. Berbagai macam fitur-fitur pada aplikasi *Quizlet* yang bermasis *game* membuat siswa merasa tertarik pada aplikasi tersebut.
 - l. *Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizlet*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses penelitian, maka diperoleh data bahwa minat belajar siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet*, guru dapat memberikan *quiz* dengan berbagai macam fitur yang terdapat didalam aplikasi *Quizlet*.
 - m. *Keterlibatan Siswa*
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses penelitian, maka diperoleh data bahwa dalam proses pengerjaan *quiz* secara kelompok semua siswa terlibat. Guru memberikan *quiz* di beberapa fitur yang ada didalam aplikasi *Quizlet* dengan pengerjaan secara kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada saat pengerjaan *quiz* secara kelompok seluruh siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompok mereka masing-masing.
2. Hasil wawancara
- a. *Aplikasi Quizlet Mudah Diakses*
Hasil dari wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* tidak terlalu sulit untuk diakses, tetapi ada sedikit kendala yang dialami oleh guru dan siswa ketika mengakses apabila kondisi internet kurang baik akan sedikit ada kendala dalam mengakses aplikasi *Quizlet*.
 - b. *Fitur Flashcard*
Melihat hasil wawancara mengenai fitur *flashcard* menunjukkan bahwa fitur *flashcard* pada penggunaan aplikasi *Quizlet* adalah guru dapat membuat media pembelajaran mengenai istilah-istilah yang sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Didalam fitur *flashcard* terdapat gambar, istilah dan audio yang tentu sangat memudahkan siswa untuk belajar.
 - c. *Fitur Learn*
Pemanfaatan fitur *learn* pada aplikasi *Quizlet* adalah *quiz* yang masih berkaitan dengan materi yang terdapat pada fitur *flashcard*. Pertanyaan yang ada didalam fitur *learn* ini hampir sama dengan pertanyaan berbentuk *multiple choice*, dimana siswa dapat memilih salah satu jawaban yang menurutnya tepat.
 - d. *Fitur Write*
Pemanfaatan dari fitur *write* pada aplikasi *Quizlet* adalah dalam fitur *write* guru dapat membuat *quiz* dengan pertanyaan berupa *essay*. Fitur ini juga akan langsung menampilkan jawaban yang telah dijawab oleh siswa baik itu benar maupun salah.
 - e. *Fitur Spell*
Fitur *spell* merupakan fitur yang didalamnya terdapat media *audio-visualnya* yang dimana tetap mengharuskan siswa untuk mengetik jawabannya kemudian jawabannya akan tertera benar maupun salah.

- f. *Fitur Test*
Fitur *test* merupakan alat evaluasi yang didalam aplikasi *Quizlet* terdapat berbagai macam jenis pertanyaan mulai dari *multiple choice*, *essay*, mencocokkan, dan benar atau salah (*true or false*).
- g. *Fitur Match*
Fitur *match* merupakan fitur tes mencocokkan dengan fitur game menghilang. Fitur game hilang ini adalah ketika siswa mendrag dua kata yang cocok, maka kata-kata ini akan menghilang. Jika siswa bisa membuat semua kata-kata menghilang, maka siswa telah menyelesaikan seluruh tes dalam fitur ini dengan baik.
- h. *Fitur Gravity*
Fitur *gravity* merupakan sekumpulan quiz yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini berfungsi untuk melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban.
- i. *Fitur Live*
Fitur *Quizlet live* merupakan fitur yang dalam pengerjaannya dilakukan secara berkelompok. Kemudian setiap kelompok berlomba-lomba untuk mengerjakan quiz yang ada pada fitur *Quizlet Live*. Diakhir sesi *live* akan muncul skor tertinggi dalam pengerjaan quiz.
- j. *Penggunaan Aplikasi Quizlet Memberikan Perasaan Senang Terhadap Siswa*
Quizlet merupakan platform pembelajaran interaktif beroperasi secara online dan juga melibatkan guru maupun siswa. Aplikasi *Quizlet* dapat diakses melalui website maupun aplikasi *mobile* untuk iOS dan Android. *Quizlet* memiliki berbagai macam fitur-fitur yang menarik dan dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.
- k. *Ketertarikan Siswa Pada Aplikasi Quizlet*
Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Fitur-fitur *Quizlet* yang berbagai macam jenisnya juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengerjakan *quiz* yang ada pada aplikasi *Quizlet*.
- l. *Perhatian Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizlet*
Minat belajar siswa meningkat saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet*, guru dapat memberikan *quiz* dengan berbagai macam fitur yang terdapat didalam aplikasi *Quizlet*. Pada saat pengerjaan *quiz* sebagian siswa fokus pada pertanyaan yang ada pada fitur-fitur *Quizlet*, tetapi ada juga beberapa siswa yang kurang fokus terhadap pertanyaan yang ada pada *quiz*, karena terlalu cepat pergantian pertanyaan dari satu kelainnya sehingga kurang fokus dengan *quiz*.
- m. *Keterlibatan Siswa*
Proses pengerjaan *quiz* secara kelompok semua siswa kelas 3 terlibat. Guru memberikan *quiz* dibebberapa fitur yang ada didalam aplikasi *Quizlet* dengan pengerjaan secara kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada saat pengerjaan *quiz* secara kelompok seluruh siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompok mereka.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizlet* pada minat belajar siswa kelas 3 SDIT DARUSSALAM dapat disimpulkan sebagai berikut: minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* semakin meningkat. Penggunaan aplikasi *Quizlet* memudahkan guru dalam pemberian materi maupun *quiz* evaluasi yang menarik dengan penggunaan fitur-fitur yang ada pada *Quizlet*, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik. Pemakaian fitur-fitur yang terdapat dalam *Quizlet* sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Siswa menjadi tertarik untuk belajar menggunakan aplikasi *Quizlet*, ketertarikan mereka dapat dilihat pada saat siswa sangat berantusias dalam pembelajaran menggunakan *Quizlet* dan pengerjaan *quiz-quiz* yang terdapat didalam fitur-fitur *Quizlet*. Minat belajar siswa menjadi semakin meningkat pada saat pembelajaran menggunakan *Quizlet*.

4. Referensi

- Amiruddin, A. Z., Hassan, A. T., Rahman, A. A., Rahman, N. A., & Bakar, M. S. A. (2014). Penggunaan aplikasi atas talian dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa ketiga: pengenalan kepada *quizlet.com*. *Prosiding Seminar Antarabangsa Kelestarian Insan*.
- Aristiyo, D. N. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan *Quizlet* Materi

- Trigonometri untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 5(1), 89-95.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*,
- Cum, G., Gallo, R., Ipsale, S., & Spadaro, A. (2014). *AH P i P i. 14*, 1571-1573
- Lya, Y. R. U., Hanief, M., & Dewi, M. S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(11), 69-77.
- Mulyani, E. R. (2021). Analisis Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 261-266.
- Moleong, L.J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pengembangan Tembang Jawa Dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* untuk Media Pembelajaran Materi Hewan di Sekitarku Kelas 1 SD Negeri 1 Nglurup

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Trisna Putri Pratama Universitas Bhinneka PGRI putripratama010@gmail.com +6285230527862</p> <p style="text-align: center;">Asri Kusumaning Ratri Universitas Bhinneka PGRI Asri_aci_ratri@yahoo.com +6285649951278</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Pratama, T. P., & Ratri, A. K. (2022). Pengembangan Tembang Jawa Dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* untuk Media Pembelajaran Materi Hewan di Sekitarku Kelas 1 SD Negeri 1 Nglurup. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 144-152.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu pelaksanaan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, makna, dan informasi yang ada pada materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga untuk tujuan terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan khususnya untuk tingkat Sekolah Dasar (Kelas 1) harus disesuaikan dengan beberapa aspek yang mudah dimengerti dan disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan *Pengembangan Tembang Jawa Dolanan Kewan Ing Kiwa Tengenku untuk Media Pembelajaran Materi Hewan Di Sekitarku Kelas 1 SDN 1 NGLURUP*. Jenis penelitian ini adalah pengembangan R&D (*Research Design Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian diperoleh hasil penilaian dari beberapa ahli untuk menyatakan kelayakan dari hasil pengembangan dengan melibatkan tiga validator yaitu ahli media, ahli lagu, dan ahli bahasa dengan presentase nilai 1) Hasil dari penilaian pada ahli media (92%), 2) Hasil dari penilain ahli lagu (100%), 3) Hasil dari uji penilaian ahli bahasa (100%), selanjutnya dilakukan uji coba dan di terapkan kepada siswa kelas 1 dan juga kepada komunitas Karawitan. Simpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan uji para ahli di atas tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan untuk digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci : Hewan Di Sekitarku, Media Pembelajaran, Tembang Jawa Dolanan.

Abstract

Learning media is a tool used to assist implementation in the learning process with the aim of conveying messages, meanings, and information contained in learning materials, increasing student learning motivation and also for the purpose of implementing effective and efficient learning. The learning media used, especially for the Elementary School (Grade 1) level, must be adapted to several aspects that are easy to understand and adapted to the age and needs of the child. The purpose of this study was to analyze and describe the development of the Javanese song Dolanan Kewan Ing Kiwa Tengenku for Learning Media for Animal Materials Around Me Class 1 SDN 1 NGLURUP. This type of research is the development of R&D (Research Design Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Collecting data in this study using interviews and questionnaires. The results of the study obtained the results of assessments from several experts to state the feasibility of the results of the development involving three validators, namely media experts, song experts, and linguists with a percentage score of 1) The results of the media expert assessment (92%), 2) The results of the song expert assessment (100 %), 3) The results of the linguistic assessment test (100%), then tested and applied to grade 1 students and also to the Karawitan community. The conclusion of this study based on the expert test above, the Javanese song Kewan Ing Kiwa Tengenku is included in the very good category so that it is suitable for use as learning media.

Key Words: Animals Around Me, Learning Media, Javanese Dolanan Singing.

A. Pendahuluan

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (wati, 2016:3). Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Surayya, 2012). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan isi yang terdapat dalam materi pembelajaran, sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Asyhar (2011) dalam Yaumi (2017) membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik (Asyhar, 2011: 45) dalam Yaumi (2017). Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain:

- 1) Relatif murah Mudah untuk diperoleh dan digunakan
- 2) Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri.
- 3) Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana.

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4. Media visual dapat ditunjukkan dengan dua bentuk yang mendukung yaitu visual gambar diam dan visual gambar bergerak.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut dipengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2006:15). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptalingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, diagram, *slide* (PPT) yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi visual

atau verbal (Munadi, 2013:7). Fungsi media adalah sebagai alat bantu yang tentunya harus disesuaikan dengan kondisi, lingkungan anak dan juga iklim dari lingkungan tempat belajar anak. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, walaupun bentuk media pembelajaran sangat beragam tetapi media pembelajaran difungsikan untuk hal yang sama yaitu sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas audio termasuk dalam jenis media pembelajaran, maka dari itu tembang jawa dolanan yang di dalamnya merupakan sajian lagu tradisional yang mengandung unsur permainan dan pembelajaran juga bisa digunakan dalam media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses mengajar dikelas. Unsur permainan dalam tembang dolanan itu berwujud kata-kata yang mudah untuk diingat dan indah untuk didengar. Unsur pembelajaran dalam Tembang dolanan dipilih kata-kata yang mengandung nilai moral dari segi bahasa dan maknanya. Lagu-lagunya berisi ajaran untuk rajin belajar, berbakti pada orang tua, guyub, rukun dan menjaga lingkungan sekitar. Tembang jawa dolanan bisa menjadi sarana untuk melakukan *learning by playing*, belajar sambil bermain (Purwadi dan Waryanti, 2015). Karakteristik anak-anak usia sekolah dasar adalah anak yang suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan Bermain (Ade, 2011). Pembelajaran yang menyenangkan bisa membuat siswa tidak mudah bosan saat belajar dikelas. Tembang jawa dolanan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dimana anak bisa belajar memahami materi sambil bernyanyi. Guru dan siswa tentunya akan mudah berinteraksi apabila pembelajaran menjadi menyenangkan, dengan demikian kegiatan pembelajaran akan menjadi kondusif dan lebih bermakna. Suwardi (2009:17) Tembang dolanan adalah sejenis *lelagon*. *Lelagon* itu memiliki aturan yang bebas (manasuka). Manasuka berarti bebas, meskipun tidak bebas sama sekali. Bebas, berarti aturan yang mengikat tidak terlalu. Menurut pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa lagu dolanan adalah jenis lagu Jawa yang bebas tanpa ada aturan yang mengikatnya. Sehingga lagu dolanan dapat dilagukan dengan berbagai bentuk versi. Berbagai bentuk versi tersebut yang mengakibatkan pembelajar mudah untuk mempelajari lagu dolanan tersebut. Menurut Herawati (2009:53), ada perbedaan antara lagu dolanan dengan tembang Jawa yang lain seperti tembang Jawa Modern (Campursari), Tembang Klasik yang terdiri dari Tembang Gedhe atau Sekar Agung, Tembang Tengahan, dan Tembang Macapat. Perbedaannya adalah lagu dolanan biasa dinyanyikan oleh anak-anak, syairnya menggunakan bahasa verbal yang ringan dan mudah dipahami oleh anak, mengandung unsur pendidikan, dan tidak ada ikatan yang ketat dalam syairnya. Ketat dalam hal ini berarti syair lagu dapat dirubah. Hal ini yang membedakan lagu dolanan dengan tembang Jawa.

Berdasarkan observasi awal terhadap siswa saat mempelajari materi "hewan disekitarku" kelas 1 di SD Negeri 1 Nglurup ditemukan beberapa permasalahan dalam penyampaian materi, diantaranya siswa belum terlalu antusias, kurangnya motivasi dan siswa belum paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya permasalahan saat pembelajaran tersebut, maka pengembang menciptakan sebuah produk berupa media tembang jawa dolanan dengan judul "*Kewan Ing Kiwa Tengenku*" yang di dalamnya memuat tembang jawa dengan menggunakan bahasa jawa yang di dalamnya terdapat materi "hewan disekitarku" kelas 1 SD Negeri 1 Nglurup. Tujuan media tembang jawa dolanan "*Kewan Ing Kiwa Tengenku*" yaitu untuk meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa. Media tembang jawa dolanan "*Kewan Ing Kiwa Tengenku*" berbentuk audio, sesuai dengan namanya media ini merupakan media berbentuk audio musik gamelan jawa laras slendro pathet 6 dilengkapi dengan syair tembang dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku*.

Penelitian relevan yang sebelumnya mengenai pengembangan tembang jawa dolanan dilakukan oleh (Makka, 2017) dengan judul "Pengembangan media video pembelajaran tembang dolanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 4 di SDN Polehan 2 Malang". Pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan produk

video pembelajaran Tembang Dolanan yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri 2 Polehan Kota Malang. Hasil pengembangan video pembelajaran ini telah diuji cobakan dengan hasil ahli media 89% dinyatakan valid ahli materi dinyatakan valid 93,7 dan hasil uji coba pada 30 siswa 92,4% dinyatakan valid. Selanjutnya dilakukan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Dengan hasil pada pre-test sebanyak 10 siswa sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan 20 siswa belum mencapai KKM sedangkan pada post-test Setelah di uji cobakan dilakukan revisi video pembelajaran antara lain, menambahkan keterangan sumber video yang tidak diproduksi sendiri dan mencari sumber video dengan

resolusi yang sama dengan video lainnya jadi dalam satu video pembelajaran mempunyai kualitas gambar yang sama-sama bagus. Dengan demikian video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Makka, 2017) hanya terfokus pada pengembangan media video pembelajaran tentang dolanan dan bukan terfokus pada penciptaan tentang dolanan. Serta hanya terfokus pada mata pembelajaran bahasa Jawa untuk kelas 4 di SD Negeri Polehan Malang, maka dari itu pengembang menciptakan sebuah produk berupa tentang Jawa dolanan dengan judul "*Kewan Ing Kiwa Tengenku*" dengan tujuan digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas 1 di SD Negeri 1 Nglurup.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* dipilih karena metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut. Penelitian yang dimaksud adalah dengan mengumpulkan data atau informasi serta materi pembelajaran yang dikembangkan ke dalam bentuk media pembelajaran tentang Jawa dolanan dengan produk akhir berbentuk Audio.

Model penelitian pengembangan yang akan dipakai peneliti dalam mengembangkan tentang Jawa dolanan dengan judul "*Kewan Ing Kiwa Tengenku*" adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research Design Development (R&D)*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) dikembangkan oleh Molenda dan Reiser (2003). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penggunaan validasi ahli media, ahli lagu dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen wawancara dan angket. Adapun hasil penelitian tersebut dari hasil penelitian terhadap kelayakan tentang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Hasil Wawancara

No	Butir Pertanyaan	Ya	Tidak	Deskripsi
1	Apakah siswa lebih mudah menggunakan media pembelajaran <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> ?	√		Ya siswa lebih mudah menggunakan media pembelajaran <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> dan lebih antusias ketika mendengarkan media tersebut.
2	Apakah Siswa menjadi antusias ketika media pembelajaran digunakan?	√		Ya, sangat antusias banyak siswa yang ikut menyanyi dan juga kelas menjadi kondusif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
3	Apakah media mampu menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi hewan di sekitarku?	√		Ya, media mampu menarik perhatian siswa dan siswa lebih antusias dalam belajar materi hewan di sekitarku.
4	Apakah siswa lebih mudah dalam menerima materi hewan di sekitarku dengan menggunakan tentang Jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> ?	√		Ya, dengan media pembelajaran <i>kewan Ing Kiwa Tengenku</i> penyampaian materi lebih mudah dan siswa menjadi antusias dan semangat dalam belajar materi hewan di sekitarku.
5	Apakah media pembelajaran tentang Jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> dapat digunakan dengan mudah?	√		Ya, sangat mudah dan efisien dikarenakan media ini berupa Audio (MP3) yang mudah digunakan kapan saja ketika siswa ingin belajar materi tersebut baik di sekolah maupun di rumah.

2. Hasil wawancara

berdasarkan wawancara tersebut telah ditemukannya kelayakan pada media tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* bahwa media tersebut mampu dan layak untuk digunakan berasarkan materi yang ada di dalamnya, media tersebut sesuai dengan materi dan membuat siswa antusias dalam belajar dikelas, media tersebut sangat muda dan efisien ketika digunakan karena tidak menggunakan biaya yang lebih ketika akan digunakan, memerlukan waktu singkat, praktis dan ekonomis sehingga membuat siswa lebih antusias dan bersemangat ketika belajar di kelas. pada selanjutnya uji coba pada siswa dan respon siswa sangatlah baik dan lebih bersemangat ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* dan komunitas juga dilakukan dan diapresiasi dengan baik, serta media pembelajaran ini bisa digunakan dalam pembelajaran formal maupun non formal.

3. Hasil Angket

No	Indikator	No	Descriptor	Skala Nilai				
				5	4	3	2	1
1	Relevansi	1	Materi Hewan di sekitarku untuk kelas 1 mampu dijadikan media tembang jawa dolanan dengan judul <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> .		√			
		2	Media tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> sesuai dengan materi hewan di sekitarku untuk kelas 1 SD.		√			
2	Kemampuan Guru	3	Dengan tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> guru mampu menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi hewan di sekitarku.	√				
		4	Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi hewan di sekitarku dengan menggunakan tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i>	√				
3	Kemudahan Penggunaan	5	Media pembelajaran tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> dapat digunakan dengan mudah	√				
		6	Dalam proses mempersiapkan media pembelajaran tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> tidak perlu memerlukan waktu yang lama, praktis dan efisien.	√				
4	Ketersediaan	7	Media pembelajaran tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> mudah di pakai ketika dibutuhkan saat pembelajaran materi hewan disekitarku maupun untuk materi berteka hewan-hewan yang lain berlangsung.	√				
		8	Tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> tidak perlu ghabiskan banyak biaya ketika akan di gunakan, karena hanya memutar vidio untuk di dengarkan dan dinyanyikan ketika pembelajaran hewan di sekitarku berlangsung.	√				
5	Kebermanfaatan	9	Media pembelajaran tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa	√				

No	Indikator	No	Descriptor	Skala Nilai					
				5	4	3	2	1	
		10	Media pembelajaran tembang jawa dolanan <i>Kewan Ing Kiwa Tengenku</i> mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi hewan di sekitarku kepada siswa.						√

No	Indikator	No	Descriptor	Skala Nilai					
				5	4	3	2	1	
1	Bahasa Sederhana	1	Menggunakan bahasa sederhana yaitu bahasa yang digunakan dalam keseharian siswa dengan disesuaikan dengan keadaan anak.						√
		2	Menggunakan bahasa jawa yang mudah dihafal anak.						√
2	Cengkok Sederhana	3	Menggunakan cengkok sederhana selayaknya tembang jawa dolanan yang dikhususkan untuk usia anak						√
		4	Cengkok tidak mempersulit siswa untuk mempelajari media pembelajaran <i>kewan ing kiwa tengenku</i> .						√
3	Jumlah Baris Terbatas	5	Jumlah baris pada lirik lagu disesuaikan dengan materi (terbatas).						√
		6	Jumlah baris pada lirik lagu terbatas dan tidak memberatkan anak untuk menyanyikan dan memahaminya.						√
4	Berisi Hal-Hal Yang Selaras Dengan Keadaan Anak	7	Tembang jawa dolanan <i>kewan ing kiwa tengenku</i> yang di dalamnya mencakup materi hewan disekitarku selaras dengan keadaan anak dalam kesehariannya.						√
		8	Lirik disesuaikan dengan hewan yang ada disekitar siswa dengan menggunakan iringan gamelan jawa laras pelog bem yang menyenangkan selayaknya tembang dolanan yang mudah dinyanyikan dan dipelajari untuk menunjang dan membantu pembelajaran materi hewan disekitarku ketika berlangsung dikelas.						√

No	Indikator	No	Descriptor	Skala Nilai					
				5	4	3	2	1	
1	Kosa kata sesuai dengan seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan keluarga dan lingkungannya, kosa kata bahasa Jawa anak akan berkembang dengan pesat.	1	Menggunakan bahasa keseharian siswa (Bahasa Jawa)						√
		2	Kosa kata (lirik) sesuai dengan kehidupan keseharian siswa di lingkungan tempat tinggalnya						√
2	Sintaksis (Tata Bahasa) Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik	3	Lirik pada tata bahasa disesuaikan dengan bahasa anak yang baik.						√

No	Indikator	No	Descriptor	Skala Nilai					
				5	4	3	2	1	
		4	Lirik mengandung bahasa lisan dengan kalimat yang mudah didengar dan dihafalkan anak.						√
3	Semantik 16 Semantik maksudnya adalah penggunaan kata sesuai dengan tujuan. Anak-anak Sekolah Dasar sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan katakata dan kalimat yang tepat.	5	Penggunaan lirik sesuai dengan materi pembelajaran hewan disekitarku.						√
		6	Lirik ditujukan dengan bahasa jawa guna untuk mempermudah anak mengekspresikan isi dalam media pembelajaran <i>kewan ing kiwa tengenku</i>						√
4	Fonem (Satuan bunyi terkecil yang membedakan kata) Anak di Sekolah Dasar sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti	7	Tembang jawa dolanan <i>kewan ing kiwa tengenku</i> merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat laras lagu pelog bem yang dibunyikan akan memunculkan laras dengan lirik tertentu.						√
		8	Lirik disesuaikan dengan bunyi laras gamelan dan juga disesuaikan dengan suasana hati anak-anak kelas 1 (tembang jawa dolanan) dengan lirik yang didalamnya mengandung arti tentang hewan disekitar siswa.						√

4. Hasil Angket

a. Presentase skor = $\frac{23}{50} \times 100\% = 92\%$

Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi ahli media oleh Ibu Frita Devi Asriyanti, M.Pd. pembelajaran tembanga Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* memperoleh skor sebesar 92%. Yang berarti dalam kategori validasi sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian media yang telah ditetapkan.

b. Presentase skor = $\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi ahli Lagu oleh Bapak K.H Sukron Suwondo pembelajaran tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* memperoleh skor sebesar 100%. Yang berarti dalam kategori validasi sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian media yang telah ditetapkan.

c. Presentase skor = $\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan penilaian hasil angket tersebut, validasi ahli Bahasa Jawa oleh bapak Rahmad Setyo Jadmiko, M.Pd. pembelajaran tembanga Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* memperoleh skor sebesar 100%. Yang berarti dalam kategori validasi sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian media yang telah ditetapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Tembang Jawa Dolanan *kewan ing kiwa tengenku* yang dilakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research Design Development (R&D)* dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis terdapat kesimpulan bahwa ditemukannya permasalahan ketika melakukan penelitain dan observasi awal serta wawancara ditemukannya permasalahan pada pembelajaran saat guru menyampaikan materi hewan di sekitarku yaitu kurangnya pembelajaran yang kurang memumpuni, kurangnya efektifitas dalam pelajaran yang menjadikan kelas kurang kondusif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan terdapat kesimpulan bahwa pada tahap ini pengembang membuat media dan merancang media dengan memperhatikan beberapa aspek yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi lingkungan siswa. Tahap perncangan awal tentunya agak berbeda dengan akhir dikarenakan terdapat perubahan pada desain, mulai dari lirik lagu, laras hingga notasi angka.

3. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development & Production*)

Setelah tahap perancangan selesai selanjutnya adalah tahap pengembangan dan produksi. Tahap pengembangan dan produksi adalah tahap dimana tembang Jawa dolanan dengan materi Hewan di sekitarku dikembangkan dengan didalamnya mencakup tentang materi Hewan di Sekitarku dengan menggunakan bahasa Jawa (bahasa keseharian siswa) dengan menggunakan iringan gamelan jawa laras pelog.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap penyerahan media pembelajaran kepada ahli untuk divalidasi untuk dinilai kelayakan media kepada ahli validasi diantaranya ahli media, ahli lagu dan ahli bahasa (Bahasa Jawa) pada tahap ini terdapat beberapa kritik dan saran serta pembenahan media mulai dari lirik lagu, notasi dan laras. Hasil implementasi menyatakan kelayakan pada tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* dengan diperolehnya skor nilai keseluruhan pada Ahli Media 92%, Ahli Lagu 100%, Ahli Bahasa Jawa 100%, sehingga kelayakan tembang Jawa dolanan *Kewan Ing Kiwa Tengenku* untuk media pembelajaran materi Hewan di Sekitarku termasuk dalam kategori "Sangat Baik"

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi adalah tahap dimana media ini telah dilakukan penerapan pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Nglurup dan juga komunitas karawitan yang di desa sendang.

E. Referensi

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439-449.
- Andriyani, F. (2014). Pengaruh Penggunaan Majalah Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Seyegan.
- Anugro, B. (2017). *Pengembangan Buku Saku Tembang Dolanan Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Untuk Kelas 4 Sdn Girimoyo 02 Karangploso Malang*. (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Elly, R. (2021). *Analisis Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Lagu Dolanan Anak*. (Doctoral dissertation, Universitas Widya Dharma Klaten).
- Fitriana, E. (2012). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan. *Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Harakkah. (2017). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa (Materi Tembang Dolanan) Berbasis Pendidikan Karakter Religius Dalam Kurikulum 2013*.
- Hariati. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.
- Hidayat, I. (2011). Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Gambar Seri pada Siswa Kelas IV C SD Negeri 03 Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011.
- Hidayati, E. N. (2016). *Upaya Meningkatkan Cinta Tanah Air Dan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Materi Tembang Dolanan Melalui Media Video Di Kelas Ii Sd Negeri Menganti 1 Tahun Ajaran 2015/2016*. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIAH PURWOKERTO)
- Hidayati, E. N. (2016). *Upaya Meningkatkan Cinta Tanah Air Dan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Materi Tembang Dolanan Melalui Media Video Di Kelas Ii Sd Negeri Menganti 1 Tahun Ajaran 2015/2016. Bachelor Thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIAH PURWOKERTO).
- Makka, A. (2017). *Pengembangan media video pembelajaran tembang dolanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas 4 di SDN Polehan 2 Malang* (Doctoral dissertation,

- Universitas Negeri Malang).
- Molenda dan Reiser (2003). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini*. 1(3).
- Muinna, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sd Islam Terpadu Prima Mandiri Pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Tahun Ajaran 2018/2019*. 1(2).
- Nawangsih, D. (2011). *Tembang Dolanan Jawa Di Desa Senduro Lumajang*.
- Ningsih, U. H. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*.
- Nirbaya. (2015). *Pelestarian Tembang Dolanan Di Masyarakat Parenggan Pati*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktafiani, R. (2020). *Nilai-nilai pendidikan Islam dalam tembang dolanan menthok-menthok dan cublak-cublak suweng* (Doctoral dissertation, IAIN Pekalongan).

Analisis Dampak Psikologis Verbal Bullying pada Anak Kelas 4 SDN 2 Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung

INFO PENULIS

Alfina annastasya
Universitas Bhinneka PGRI
Alfinavoc21@gmail.com

Eka Yuliana Sari
Universitas Bhinneka PGRI
ekayulianasari6@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-9558
Vol. 2, No. 2 Agustus 2022
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Annastasya, A., & Sari, E. Y. (2022). Analisis Dampak Psikologis Verbal Bullying pada Anak Kelas 4 SDN 2 Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 153-160.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang dampak psikologis *verbal bullying* pada anak kelas 4 SDN 2 Podorejo. Dampak psikologis dari *verbal bullying* tersebut di antaranya adalah penurunan semangat belajar sehingga menyebabkan nilai akademiknya turun, selalu merasa takut, selalu merasa cemas, dan susah bersosialisasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Podorejo kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas 4 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 10 siswa. Tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, dan tahap penyelesaian. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket, dan wawancara kepada guru dan walimurid korban, dan juga dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 10 siswa terdapat 3 siswa yang mengalami dampak psikologis *verbal bullying*. Dampak dari *verbal bullying* ini sangat berbahaya bagi kemajuan generasi bangsa, karena dampak *verbal bullying* ini tidak hanya memiliki efek jangka pendek saja, akan tetapi juga mempunyai efek jangka panjang, karena secara tidak langsung dampak psikologis dari *verbal bullying* ini dapat membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang kurang baik, siswa menjadi susah untuk bersosialisasi, mengalami penurunan semangat belajar, penurunan prestasi akademik, selalu merasa takut, selalu merasa cemas dan tidak aman ketika disekolah.

Kata kunci: dampak psikologis, *verbal bullying*, Kelas 4

Abstract

This study aims to describe the psychological impact of verbal bullying on 4th graders at SDN 2 Podorejo. The psychological impact of verbal bullying includes a decrease in enthusiasm for learning, causing academic grades to drop, always feeling afraid, always feeling anxious, and having difficulty socializing. This study uses a qualitative method using a descriptive approach. This research was conducted at SDN 2 Podorejo, Sumbergempol district, Tulungagung Regency. The research sample used was all 4th grade students with a total of 10 students. The stages of implementing this research are the pre-field stage, the fieldwork stage, the data analysis stage, and the completion stage. Collecting data using observation instruments, questionnaires, interviews with teachers and parents of victims, as well as documentation. The results of this study indicate that from 10 students there are 3 students who experience the psychological impact of verbal bullying. The impact of verbal bullying is very dangerous for the progress of the nation's generation, because the impact of verbal bullying not only has short-term effects, but also has long-term effects, because indirectly the psychological impact of verbal bullying can shape the character of students into good individuals. Less good, students become difficult to socialize, experience a decrease in enthusiasm for learning, decrease in academic achievement, always feel afraid, always feel anxious when at school.

Keywords: psychological impact, verbal bullying, 4th grade

A. Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan nasional Indonesia bertumpu pada satu instansi yaitu sekolah, sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling rendah. Dalam UUD No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jadi menurut pendapat dari peneliti terwujudnya suatu tujuan pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah, banyak faktor-faktor yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan. Perbedaan latar belakang siswa, budaya, didikan orang tua, serta lingkungan sekitar tempat tinggal siswa sangat berpengaruh terhadap psikologis siswa.

Psikologi setiap anak berbeda, masing-masing anak memiliki karakteristiknya sendiri, yang akan membentuk psikologi anak tersebut. Perkembangan berasal dari terjemahan kata *Development* yang mengandung pengertian perubahan yang bersifat psikis/mental yang berlangsung secara bertahap sepanjang manusia hidup untuk menyempurnakan fungsi psikologis yang diwujudkan dalam kematangan organ jasmani dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku (Susanto, 2011).

Menurut Santrock, (2011) "*Psychology is the scientific study of behaviour and mental processes*" atau psikologis adalah kajian ilmiah terhadap proses perilaku dan mental. Hal ini juga dijelaskan oleh Lowenthal dalam Sir, 2015, Psikologi adalah studi sistematis tentang perilaku manusia, mencakup peranan insting, budaya, fungsi berpikir, intelegasi, dan bahasa.

Akhir-akhir ini banyak terjadi perundungan baik *verbal* maupun *non verbal*. Tidak hanya pemuda dan remaja bahkan ditingkat sekolah dasar terdapat banyak kasus *bullying*. Seperti yang diberitakan tentang *bullying* yang terjadi disekolah diantaranya karena tidak menjawab soal yang diberikan sang guru di papan tulis, seorang siswi SD di Baubau, Sulawesi Tenggara mengalami perundungan yang dilakukan oleh gurunya sendiri pada 11 Oktober 2021.

Menurut Riauskina, Djuwita, dan Soesetio dalam Wibowo (2019) *bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh seseorang atau sekelompok orang siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa siswi lain yang lebih lemah dengan tujuan menyakiti orang tersebut.

Menurut Sejiwa dalam Sapitri 2020, *bullying* adalah sebuah situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok kepada orang lain yang lebih lemah dengan cara tindakan-tindakan yang tidak bermoral. Biasanya dalam hal ini terdapat ketidakseimbangan dalam hal kekuatan dan kekuasaan, sehingga korban yang mengalaminya atau korban tidak mampu untuk mempertahankan serta membela dirinya sendiri karena adanya kekuatan dan kekuasaan yang lebih besar daripada miliknya sendiri.

Ada juga salah satu anak yang susah membaca, sehingga menjadi sasaran bullying dengan mendapatkan hinaan dan cacian oleh teman sekelasnya, tidak hanya itu anak yang terlalu pendiam juga menjadi target bullying, tidak ada yang mau berteman dengannya, akibatnya anak tersebut menjadi semakin menutup diri dan susah untuk bergaul didalam kelas. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pra-observasi korban bullying di kelas 4 SDN 2 Podorejo tersebut beragam, tidak hanya perempuan saja, laki-laki yang dianggap lemah dan memiliki kekurangan yang signifikan dibanding teman-temannya akan menjadi target utama *verbal bullying*. Menurut peneliti hal ini dianggap wajar oleh lingkungan sekitar termasuk guru kelas, padahal untuk dampak psikologis dari *verbal bullying* ini sangat berbahaya sekali, terutama dalam pembentukan karakter anak, efek jangka pendek seperti menurunnya prestasi siswa, dan efek jangka panjang seperti perubahan sikap hingga pembentukan karakter buruk anak. Pada saat melakukan pra observasi, peneliti menemukan data 3 siswa dari total 10 siswa kelas 4 masuk dalam kategori korban dampak psikologis *verbal bullying* seperti yang akan dijelaskan pada bab 3 yaitu peneliti memberikan angket identifikasi awal untuk mengetahui data korban dampak psikologis *verbal bullying* di kelas 4 SDN 2 Podorejo, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan oleh penulis, maka tujuan penelitian ini untuk melakukan Analisis Dampak Psikologis *Verbal bullying* Pada Anak Kelas 4 SDN 2 Podorejo, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif agar menghasilkan suatu kesimpulan berupa data dan digambarkan secara terperinci bukan data yang berupa angka-angka, sebagaimana telah dijelaskan oleh Sugiarto (2015) penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh dengan prosedur statistik atau hitungan statistik, sehingga digunakan peneliti sebagai instrumen kunci dalam memperoleh data.

Fokus penelitian ini menggunakan studi kasus, yaitu dengan kasus yang dipilih diposisikan sebagai perwakilan dari beberapa kasus serupa, sebab kasus yang terjadi merupakan kesempatan yang membuka akses peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kasus yang bersangkutan. Danim dalam Sugiarto (2015) menyebutkan bahwa penelitian studi kasus merupakan jenis penelitian yang mengandung kualitatif yang mendalam tentang individu, kelompok, institusi dan sebagainya dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk menemukan sebuah makna, menyelidiki proses serta memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari kasus yang diteliti. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan tentang dampak psikologis *verbal bullying* pada anak, dibahas secara sistematis, faktual dan akurat berhubungan dengan fakta-fakta, gejala-gejala dan juga hubungan

antara fenomena yang diselidiki sesuai dengan rumusan maupun tujuan penelitian. Deskripsi ini dihasilkan dari hasil angket, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian di SDN 2 Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Fakta-fakta yang dideskripsikan yaitu mengenai dampak psikologis dari *verbal bullying* di SDN 2 Podorejo Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dampak psikologis *verbal bullying* yang terjadi pada anak kelas 4 SDN 2 Podorejo adalah anak selalu merasa takut, selalu cemas dan merasa tidak aman, perubahan prestasi akademik, penurunan semangat belajar, dan yang terakhir adalah penurunan semangat belajar. Anak yang mengalami dampak psikologis *verbal bullying* ini akan kesulitan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar mereka, malas untuk belajar, tidak merasakan ketenangan ketika berada didalam kelas maupun di sekolah, malas untuk mengerjakan tugas-tugas dari guru ketika disekolah maupun pekerjaan rumah yang diberikan guru, sehingga menyebabkan nilai akademiknya terus menurun. Akibat dampak psikologis *verbal bullying* ini juga membuat siswa menjadi pendiam dan tertutup, selalu merasa takut ketika didalam kelas, sehingga tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya, hal ini menyebabkan guru kesulitan untuk mendeteksi apakah siswa yang terdampak psikologisnya akibat *verbal bullying* ini sudah mengerti tentang materi yang diberikan. Hasil penelitian ini didapatkan dari instrument penelitian angket, dan wawancara. Angket diberikan kepada siswa, dan wawancara ditujukan kepada guru walikelas juga walimurid korban dampak psikologis *verbal bullying*. Angket

diberikan sebanyak 2 kali, yang pertama angket diberikan kepada 10 siswa. Hasil angket identifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

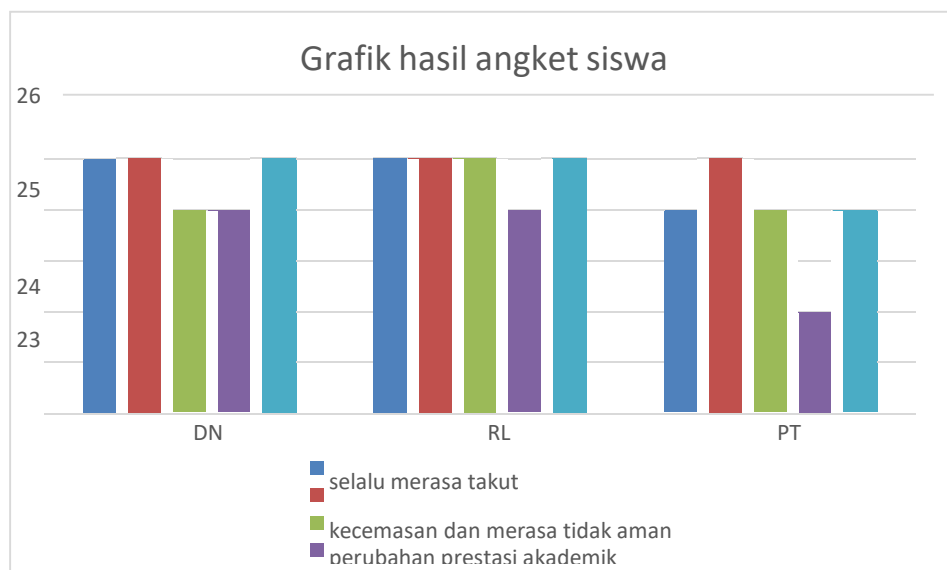
1. Selalu merasa takut, menunjukkan jumlah skor 110. Dari hasil angket identifikasi diperoleh 7 siswa yang masuk dalam kriteria sangat rendah yaitu siswa berinisial GR, MN, AN, OK, DR, DW, SR, sebanyak 3 siswa mendapatkan kategori sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, dan PT. siswa yang memiliki skor paling tinggi adalah siswa yang berinisial DN dengan perolehan skor 25.
Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru walikelas yang menyatakan bahwa 3 siswa tersebut yaitu DN, RL, dan PT selalu bermain sendiri karena takut bermain bersama teman-temannya, dan mereka adalah anak-anak yang pendiam sekali wajahnya terlihat seperti ketakutan ketika berada di dalam kelas.
2. Kecemasan dan merasa tidak aman, menunjukkan jumlah skor 109. Dari hasil angket identifikasi diperoleh 7 siswa yang masuk dalam kriteria sangat rendah, diantaranya adalah siswa dengan inisial GR, MN, AN, OK, DR, DW, SR, sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, PT.
Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru walikelas yang menyatakan bahwa memang ke tiga anak ini sering merasa cemas ketika disekolah, gurunya mengatakan bahwa wajahnya terlihat seperti cemas dan ketakutan.
3. Perubahan prestasi akademik, menunjukkan jumlah skor 108. Dari hasil angket identifikasi diperoleh 7 siswa yang masuk dalam kriteria sangat rendah diantaranya adalah siswa dengan inisial GR, MN, AN, OK, DR, DW, SR, sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling tinggi adalah siswa yang berinisial RL dengan perolehan skor 25.
Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa nilai rapot ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT terus mengalami penurunan.
4. Penurunan semangat belajar, menunjukkan jumlah skor 110. Dari hasil angket identifikasi diperoleh 7 siswa yang masuk dalam kriteria sangat rendah diantaranya adalah siswa dengan inisial GR, MN, AN, OK, DR, DW, SR, sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling tinggi adalah siswa yang berinisial DN dengan perolehan skor 25.
Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT malas untuk belajar, sering tidak masuk sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah, dan ketika disekolah susah untuk fokus pada pelajaran.
5. Menarik diri dari pergaulan, menunjukkan jumlah skor 108. Dari hasil angket identifikasi diperoleh 7 siswa yang masuk dalam kriteria sangat rendah diantaranya adalah siswa dengan inisial GR, MN, AN, OK, DR, DW, SR, sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling tinggi adalah siswa yang berinisial RL dengan perolehan skor 25.
Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT suka bermain sendiri, baik disekolah maupun dilingkungan rumah, mereka susah untuk bersosialisasi dan selalu menutup diri. Data hasil angket identifikasi secara keseluruhan sudah terlampir di lampiran.

Tabel 4.2 hasil angket siswa

No.	Nama siswa	Indikator					Total skor	Skor maks
		Selalu merasa takut	Kecemasan dan merasa tidak aman	Perubahan prestasi akademik	Penurunan semangat belajar	Menarik diri dari pergaulan		
1.	DN	25	25	24	25	24	122	125
2.	RL	25	25	25	25	24	122	125
3.	PT	24	25	24	24	22	119	125

tabel hasil angket menunjukkan jumlah skor dari masing-masing siswa ditinjau dari lima indikator diperoleh dari hasil penjumlahan alternative jawaban yang telah dipilih

oleh siswa pada saat mengerjakan angket yang telah diberikan. Selanjutnya adalah grafik hasil angket siswa.



Gambar 1. Grafik hasil angket siswa

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa RL adalah siswa yang paling tinggi jumlah skornya, sedangkan PT merupakan siswa dengan jumlah skor terendah, namun ketiganya masuk dalam kategori sangat

tinggi karena jumlah prosentase dari DN, RL, dan PT adalah 97,6%, 97,6%, dan 92,5%. Penghitungan prosentase menggunakan skala likert.

A. Deskripsi hasil angket

Lembar angket diberikan kepada 3 orang siswa yang terdampak psikologis *verbal bullying*, dimana peneliti memberikan angket permulaan untuk mengidentifikasi jumlah korban dampak psikologis *verbal bullying*. Dalam penelitian ini menggunakan 1 item angket dengan jumlah 25 pernyataan dan menggunakan 5 pilihan alternatif jawaban yang akan diberikan kepada 3 responden. Adapun skala pengukuran data angket tersebut menggunakan skala likert dengan rincian jika responden memilih jawaban “selalu” maka diberikan nilai 5 “sering” diberikan nilai 4 “kadang-kadang” diberikan nilai 3 “pernah” diberikan nilai 2 “tidak pernah” diberikan nilai 1.

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Selalu merasa takut, menunjukkan jumlah skor 74. Dari hasil angket diperoleh data 3 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi yaitu siswa berinisial DN, RL, PT. siswa yang memiliki skor paling rendah adalah siswa yang berinisial PT dengan perolehan skor 24. Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru walikelas yang menyatakan bahwa 3 siswa tersebut yaitu DN, RL, dan PT selalu bermain sendiri karena takut bermain bersama teman-temannya, dan mereka adalah anak-anak yang pendiam sekali wajahnya terlihat seperti ketakutan ketika berada di dalam kelas.
 2. Kecemasan dan merasa tidak aman, menunjukkan jumlah skor 125. Dari hasil angket identifikasi diperoleh data 3 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi, diantaranya adalah siswa dengan inisial DN, RL, PT. Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru walikelas yang menyatakan bahwa memang ke tiga anak ini sering merasa cemas ketika disekolah, gurunya mengatakan bahwa wajahnya terlihat seperti cemas dan ketakutan.
 3. Perubahan prestasi akademik, menunjukkan jumlah skor 73. Dari hasil angket identifikasi diperoleh data 3 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi diantaranya adalah siswa dengan inisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling tinggi adalah siswa yang berinisial RL dengan perolehan skor 25.
- Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa nilai raport ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT terus mengalami penurunan.

4. Penurunan semangat belajar, menunjukkan jumlah skor 74. Dari hasil angket identifikasi diperoleh data 3 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi diantaranya adalah siswa dengan inisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling rendah adalah siswa yang berinisial PT dengan perolehan skor 24.

Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT malas untuk belajar, sering tidak masuk sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah, dan ketika disekolah susah untuk fokus pada pelajaran.

5. Menarik diri dari pergaulan, menunjukkan jumlah skor 70. Dari hasil angket identifikasi diperoleh data 3 siswa yang masuk dalam kriteria sangat tinggi diantaranya adalah siswa dengan inisial DN, RL, PT. Siswa yang memiliki jumlah skor paling rendah adalah siswa yang berinisial PT dengan perolehan skor 22.

Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara bersama orang tua walimurid dan guru walikelas yang mengatakan bahwa ke 3 siswa ini yaitu DN, RL, PT suka bermain sendiri, baik disekolah maupun dilingkungan rumah, mereka susah untuk bersosialisasi dan selalu menutup diri.

- a. Analisis data wawancara walikelas dan walimurid korban

Wawancara ini ditujukan kepada walikelas dan walimurid siswa, berdasarkan data yang diperoleh dari instrument observasi dan angket

, sudah ditemukan 3 siswa telah masuk dalam data siswa yang mengalami dampak psikologis *verbal bullying*, maka wawancara walimurid hanya dilakukan pada 3 orang tua korban saja. Wawancara walikelas dilakukan selama satu hari bersama bu Maria Ulfandari S.Pd selaku wali kelas 4 bertempat didalam kelas pada saat jam istirahat, dan

masing-masing korban dampak psikologis *verbal bullying* selama 3hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bu Maria Ulfandari S.Pd selaku guru wali kelas 4, dapat diketahui bahwa siswa DN,RL, dan PT mengalami dampak psikologis *verbal bullying* yang dilakukan oleh teman-teman sekelasnya yang membuat mereka semakin mengalami penurunan, baik dari segi akademik, kepercayaan diri, dan susah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung menutup diri dan tidak mau bermain dengan teman-temannya. Susah untuk fokus pada saat pelajaran berlangsung, sering tidak masuk sekolah, dan sering merasa ketakutan ketika berada didalam kelas. Berdasarkan data hasil wawancara dengan orang tua DN, diketahui bahwa DN susah untuk bersosialisasi dilingkungan rumah, tidak mau belajar dan asik dengan dunianya sendiri, emosionalnya tidak terkontrol dan suka marah-marah.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan orang tua RL, diketahui RL tidak suka membahas tentang sekolah, hal ini membuktikan bahwa RL mengalami trauma karena pada saat disekolah RL sering mendapatkan perlakuan *verbal bullying* dari teman-temannya yang akhirnya berdampak pada psikologisnya yaitu, susah untuk belajar, susah bersosialisasi.

Untuk pengambilan data wawancara walimurid dilakukan dirumah masing-masing korban dampak psikologis *verbal bullying* selama 3 hari.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan orang tua PT diketahui bahwa PT mengalami dampak psikologis *verbal bullying*, karena PT sering mengurung diri dikamar yang berarti PT telah menarik diri dari pergaulan lingkungan rumah, PT juga susah untuk belajar sehingga membuat nilai rapotnya terus menurun, selalu terlihat gelisah dan tidak bersemangat untuk pergi ke sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan data temuan dari observasi, angket, dan wawancara yang dilakukan dengan walikelas dan juga walimurid korban maka selanjutnya akan dilakukan analisis data agar menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan. Pembahasan dari kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

Dampak psikologis *verbal bullying*

Berdasarkan dari data angket telah terpilih 3 siswa masuk dalam kategori siswa yang menjadi korban *verbal bullying* dan mengalami dampak psikologis dari *verbal bullying* tersebut, contohnya seperti menarik diri dari pergaulan, selalumerasa takut, kecemasan dan merasa tidak aman, penurunan semangat belajar, penurunan prestasi akademik, hal ini selaras dengan temuan dari data hasil angket yang diberikan kepada seluruh siswa kelas 4 dimana hasil dari angket tersebut adalah ditemukannya 3 siswa yang terdampak psikologisnya akibat perilaku *verbal bullying*, kemudian 3 siswa tersebut akan diberikan angket lagi sebagai penelitian lanjutan, dan dampak psikologis yang paling sering muncul adalah menarik diri dari pergaulan, dimana telah

diketahui 3 siswa ini sering bermain sendiri didalam kelas. Hasil prosentase yang didapatkan dari angket kedua ini adalah 97,6%, 97,6%, dan 95,2%, ketiganya sama-sama memiliki prosentase dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan guru walikelas 4, beliau menjelaskan bahwa memang 3 siswa tersebut sering murung, tidak bersemangat, susah untuk bersosialisasi artinya siswa DN,RL, dan PT ini suka bermain sendiri, prestasi akademiknya pun juga menurun hal ini sesuai dengan pendapat Ohsako dalam Lutfi Ary (2018), menjelaskan mengenai dampak yang ditimbulkan bagi korban dari perbuatan bullying ini di lingkungan sekolah adalah memunculkan rasa takut dalam diri korban, menimbulkan rasa tidak aman yang menghantui diri individu korban, mempengaruhi terjadinya perubahan prestasi akademik, sehingga hal tersebut menjadi penyebab korban menyebabkan penurunan semangat belajar dan bersosialisasi.

Selanjutnya juga dilakukan wawancara dengan orangtua DN, RL, dan PT. diperoleh hasil yang menyatakan bahwa dampak psikologis *verbal bullying* tidak hanya berdampak di lingkungan sekolah saja, namun sampai ke lingkungan rumah, sikap anak menjadi emosional, suka mengurung diri dikamar, penurunan semangat belajar. Menurut ibu dari RL mengatakan bahwa anak beliau sampai trauma jika membahas tentang sekolah dan teman-temannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya yang membahas mengenai dampak psikologis *verbal bullying* kelas 4 SDN 2 Podorejo, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Dampak psikologis *verbal bullying* pada anak kelas 4 SDN 2 Podorejo telah dialami 3 siswa dengan hasil angket yang persentasenya mencapai 97,6%, 97,6%, dan 95,2% dan memiliki kategori sangat tinggi. Menurut pemaparan hasil wawancara dengan guru walikelas dan walimurid korban *verbal bullying*, siswa yang mengalami dampak psikologis *verbal bullying* ini menjadi lebih pendiam dan tertutup, mengalami penurunan semangat dalam belajar sehingga membuat nilai akademiknya turun, timbulnya rasa trauma, susah untuk bersosialisasi, selalu merasa takut dan cemas hal ini sesuai dengan pemaparan menurut Lutfi Ary (2018), menjelaskan mengenai dampak yang ditimbulkan bagi korban dari perbuatan bullying ini di lingkungan sekolah adalah memunculkan rasa takut dalam diri korban, menimbulkan rasa tidak aman yang menghantui diri individu korban, mempengaruhi terjadinya perubahan prestasi akademik, sehingga hal tersebut menjadi penyebab korban menyebabkan penurunan semangat belajar dan bersosialisasi.

Saran bagi sekolah

- a. Lebih tanggap terhadap dampak psikologis *verbal bullying* yang dialami siswa
- b. Lebih tanggap jika ada siswa yang mengalami *verbal bullying* dan tidak menganggap remeh mengenai dampak psikologis *verbal bullying*
- c. Perlunya komunikasi antara sekolah dengan walimurid dalam menangani masalah dampak psikologis *verbal bullying* pada siswa

Saran bagi orang tua

- a. Perlu adanya komunikasi dan perhatian yang lebih terhadap perkembangan anak baik fisik, psikis, maupun sosialnya
- b. Perlunya kesadaran tentang bahaya dampak psikologis *verbal bullying* bagi masa depan anak.

Saran bagi Universitas Bhineka PGRI Tulungagung

Melatih mental para calon guru atau pendidik dalam menghadapi siswa yang terdampak psikologisnya akibat tindakan *verbal bullying* di sekolah

E. References

- Aini, K., & Apriana, R. (2019). Dampak cyberbullying terhadap depresi pada mahasiswa Prodi Ners. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 6(2), 91-97.
- Andayani, T. R. (2012). Studi meta-analisis: Empati dan bullying. *Buletin Psikologi*, 20(1-2), 36-51.

- Azmi, I. U., Thamrin, M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Kepercayaan Diri (Self Confidence) Siswa yang Mengalami Verbal Bullying dan Yang Tidak Mengalami Verbal Bullying di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3551-3558.
- Fitriana, Y., Pratiwi, K., & Sutanto, A. V. (2015). Faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku orang tua dalam melakukan kekerasan verbal terhadap anak usia pra-sekolah. *Jurnal Psikologi Undip*, 14(1), 81-93.
- Harahap, E., & Saputri, N. M. I. (2019). Dampak psikologis siswa korban bullying di SMA Negeri 1 Barumun. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 68-75.
- Kurnia, K., Astuti, I., & Yusuf, A. (2019). Perilaku Bullying Verbal Pada Peserta Didik Kelas IX SMP LKIA Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- Lestari, S., Yusmansyah, Y., & Mayasari, S. (2018). Bentuk dan Faktor Penyebab Perilaku Bullying. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(2).
- Lestari, W. S. (2016). *Analisis faktor-faktor penyebab bullying di kalangan peserta didik (studi kasus pada siswa smpn 2 kota tangerang selatan)* (Bachelor's thesis).
- Patras, Y. E., & Sidiq, F. (2017). Dampak Bullying bagi Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 5(1), 12-24.
- Samsudi, M. A., & Muhid, A. (2020). Efek Bullying Terhadap Proses Belajar Siswa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 2(2), 122-133.
- Tumon, M. B. A. (2014). Studi deskriptif perilaku bullying pada remaja. *CALYPTRA*, 3(1), 1-17.

Analisis Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi yang Mendukung Pembelajaran Daring Guru Kelas V SDN 1 Pakel

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p>Nugrananda Janattaka Universitas Bhinneka PGRI nandahanduk@gmail.com +6282234132905</p> <p>Erlis Wahyu Puji Santoso Universitas Bhinneka PGRI eriswahyu40@gmail.com +62895399254026</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Janattaka, N., & Santoso, E. W. P. (2022). Analisis Keterampilan Guru dalam Penggunaan Teknologi yang Mendukung Pembelajaran Daring Guru Kelas V SDN 1 Pakel. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 161-165.

Abstrak

Guru merupakan profesi yang sangat mulia dan mempunyai nilai luhur di masyarakat, oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pengajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran digital atau teknologi modern merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikuasai dan digunakan oleh guru saat pembelajaran dalam zaman sekarang ini yaitu pembelajaran pada masa pandemi. Oleh karena itu keterampilan seorang guru dalam penggunaan media pembelajaran digital di masa pandemi sangat penting dalam pembelajaran serta mempengaruhi dalam proses pembelajaran tematik. Tujuan pada penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan serta keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring di SDN 1 Pakel, 2) Untuk mengetahui faktor penghambat dalam penggunaan pembelajaran daring di SDN 1 Pakel. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif yaitu penelitian yang mengkaji data secara mendalam untuk memahami fenomena yang muncul. Subjek dalam penelitian ini adalah guru SDN 1 Pakel. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data, menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan guru mengalami beberapa hambatan dalam proses pembelajaran daring hal tersebut terlihat dari keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, ada beberapa kesulitan yang dialami saat melakukan pembelajaran daring. Kesulitan ini ada di guru, siswa, dan orang tua. Kesulitan antara lain; Link yang diberikan guru tidak bisa diakses oleh peserta didik, kuota, jaringan, hp android jadul, tugas tidak dikirim sesuai jadwal, lupa, hp dibawa orang tua, kurang pendampingan dari orang tua.

Kata Kunci : Keterampilan Guru, Pembelajaran Daring, Teknologi

Abstract

Teachers are very noble professions and have noble values in society, therefore teachers are required to be creative and innovative in carrying out teaching to students. Digital learning media or modern technology is one of the learning tools that must be mastered and used by teachers when learning in this day and age, namely learning during a pandemic. Therefore, the skills of a teacher in the use of digital learning media during a pandemic are very important in learning and influencing the thematic learning process. The objectives of this study are 1) To find out how the implementation and skills of teachers in the use of online learning media at SDN 1 Pakel, 2) To find out the inhibiting factors in the use of online learning at SDN 1 Pakel. The type of research used by the researcher is qualitative, namely research that examines data in depth to understand the emerging phenomena. The subjects in this study were teachers of SDN 1 Pakel. As for data collection techniques, using interviews and documentation. The results of the analysis of this study indicate that teachers experience several obstacles in the online learning process, this can be seen from the teacher's skills in using digital learning media, there are several difficulties experienced when doing online learning. This difficulty lies in teachers, students, and parents. Difficulties include; The link provided by the teacher cannot be accessed by students, quotas, networks, old school android cellphones, assignments not sent according to schedule, forgetting, cellphones brought by parents, lack of assistance from parents.

Key Words: Teacher Skills, Online Learning, Technology

A. Pendahuluan

Guru merupakan profesi yang sangat mulia dan mempunyai nilai luhur di masyarakat, oleh karena itu guru dituntut untuk *kreativ* dan *inovatif* dalam melaksanakan pengajaran kepada peserta didik. Keterampilan dasar mengajar adalah kemampuan pengajar dalam menjelaskan konsep terkait dengan materi pembelajaran. Seorang pengajar harus mempunyai kesiapan mengajar, antara lain harus memahami bahan pembelajaran mampu memilih dan memilah strategi, metode, dan media serta menentukan sistem penilaian yang tepat. termasuk dalam dunia pendidikan Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning) (Munir, 2017:1).

Ditengah masa pandemi, media pembelajaran digital atau pembelajaran moderen sekarang menjadi salah satu pilihan utama oleh guru dalam memberikan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan ucapan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (*COVID-19*).

Keterampilan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran digital penting bagi seorang guru agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran digital serta melihat kondisi pendidikan sekarang ini yang diwajibkan semua siswa untuk belajar dirumah melalui proses pembelajaran daring atau online. Penggunaan media pembelajaran digital, seorang guru harus mempunyai kreatifitas serta ikut memperbahruai pengalamannya dalam kemajuan pembelajaran digital.

Keterampilan mengajar guru diukur melalui delapan indikator diantaranya: (1) keterampilan membuka pembelajaran (set induction); (2) keterampilan menjelaskan (explaining); (3) keterampilan menutup pembelajaran (closure); (4) keterampilan bertanya (questioning); (5) keterampilan memberi penguatan (reinforcement); (6) keterampilan melakukan variasi (stimulus variation); (7) keterampilan melakukan demonstrasi (demonstration); (8) keterampilan menggunakan papan tulis (using blackboard).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) dan android yang terkoneksi dengan jaringan internet. Guru dapat melaksanakan belajar dan proses pembelajaran diwaktu yang sama menggunakan grup dimedia sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom, google classroom atau media moderen lainnya sebagai media pembelajaran. Keterampilan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran digital penting bagi seorang guru agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran daring kurang pas jika diterapkan ditingkat SD, menurutnya saat ini pembelajaran daring banyak siswa yang sulit memahami materi dan tugas yang diberikan oleh guru. Terlebih lagi tidak semua orang tua bisa mendampingi anak belajar di rumah karena banyak kuota internet yang dipakai serta Hp dibawa orang tua bekerja, dll. Tujuan dilakukan kajian ini diantaranya Untuk mendikripsikan pelaksanaan serta keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring di SDN 1 Pakel.

B. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data ialah dengan menggunakan metode pendekatan Kualitatif. penelitian yang mengkaji data secara mendalam tentang semua kompleksitas yang ada dalam konteks penelitian tanpa menggunakan skema berfikir statistik (Danim, 2002: 153). Subyek penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu guru kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam proses pengambilan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yaitu peneliti dengan cara peneliti melakukan pengamatan langsung pada siswa kelas IV dan hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV.

C. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan tujuan penelitian sebagaimana telah diuraikan pada Bagian pendahuluan, hasil penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua bagian. Hasil observasi dan Hasil Wawancara yang disajikan pada tabel berikut :

1. Hasil observasi

No	Indikator	Sub indikator	Deskripsi
1.	Keterampilan guru terhadap penggunaan media pembelajaran	1) Keterampilan menyampaikan materi	Materi yang diberikan mudah dipahami siswa, materi yang diberikan menarik siswa dalam pembelajaran.
		2) Keterampilan bertanya	Melakukan tanya jawab terkait kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran daring.
		3) Keterampilan memberi penguatan	Memberikan refleksi setelah pembelajaran
2.	Keterampilan guru terhadap penggunaan teknologi pembelajaran daring	1) Keterampilan menggunakan media	Kemampuan memberikan variasi dalam pembelajaran.
			Kemampuan memberikan variasi dalam penyampaian materi. Memberi variasi dalam penggunaan media pembelajaran

2. Hasil Observasi

a. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diketahui sebagai berikut:

Pembelajaran daring di SDN 1 Pakel dimulai sejak akhir bulan April 2020 Januari 2022. Guru kelas V di SDN 1 Pakel menggunakan Aplikasi Whatsapp, hal ini dikarenakan hampir setiap orang tua/ wali siswa memiliki aplikasi tersebut. Selain mudah dalam digunakan aplikasi Whatsapp dapat mengirimkan foto, video, audio serta file serta link pembelajaran agar mudah dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Proses pembelajaran daring di SDN 1 Pakel dengan cara memanfaatkan obrolan dalam Whatsapp Grup, dengan menggunakan Whatsapp Grup maka guru dapat menyampaikan materi dengan mudah sehingga dapat langsung tersampaikan ke seluruh siswa kelas V di SDN 1

Berdasarkan Hasil Wawancara yang telah dilakukan peneliti diperoleh hasil sebagai berikut:

Dari wawancara dengan wali kelas V SDN 1 Pakel, menurut ibu Istiyah S.Pd pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi sangat tidak kondusif dan sulit untuk mengontrol siswa karena keterbatasan tatap muka sehingga dalam proses pemantauan perkembangan dan pemahaman siswa sulit diprediksi. Proses pembelajaran daring memiliki hambatan khusus, lokasi siswa dan guru yang terpisah saat melaksanakan menyebabkan guru tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di SDN 1 Pakel dilaksanakan menggunakan media pembelajaran Smartphone dan aplikasi yang dilakukan untuk pembelajaran daring menggunakan WhatsApp karena semua wali siswa menggunakan media tersebut, untuk mempermudah berkomunikasi saat proses belajar dan pembelajaran. Hal ini serti yang diungkap dari penelitian Sofyana & Abdul, (2019) yang menyebutkan, beberapa lainnya aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya whatsapp, zoom, dan lain-lain.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran daring SDN 1 Pakel dimulai jam 7.30 dirumah siswa, kemudian guru memberikan materi dan tugas harian, lalu siswa mengerjakannya, dengan batasan waktu pengumpulan tugas jam 8 malam. Guru juga memanfaatkan beberapa keterampilannya berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain membuat tugas harian yang dikirim melalui grup *whatsapp* kelas dengan intruksi apabila siswa telah selesai melaksanakan tugas, maka siswa wajib mengirim ulang pesan dari guru.

Keterampilan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media digital dengan memberikan ulangan harian melalui Whats app tugas siswa ada yang mengumpulkan dengan foto, jika tugas video maka siswa kemudian merekam bentuk video dan dikirimkan kepada guru. Dari beberapa keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, ada beberapa kesulitan yang dialami saat melakukan pembelajaran daring. Kesulitan ini ada di guru, siswa, dan orang tua. Kesulitan antara lain; Link yang diberikan guru tidak bisa diakses oleh peserta didik, kuota, jaringan, hp android jadul, tugas tidak dikirim sesuai jadwal, lupa, hp dibawa orang tua, kurang pendampingan dari orang tua.

Tindakan guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara pendekatan dengan siswa yang tidak mengerjakan tugas, mengingatkan terus-menerus, dipantau, jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran daring pada masa pandemi di SDN 1 Pakel menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring cukup baik, variatif, dan inovatif.

E. Referensi

- Abdullah, S. R. (2003). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, I. K., & Amri, S. (2014). *Pengembangan dan model pembelajaran tematikintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Arifin, Z. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Brown, G. (1991). *Pengajaran Mikro: Program Keterampilan Mengajar Terj*. Laurens Kaluge. Surabaya: Erlangga.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Remaja Karya.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia.
- Danim, S., & Khairil. (2015). *Profesi kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- DEPDIKBUD, Tim Pengembang PGSD Dimiyati dan Mujiono. (2009). *Belajar dan Proses Pembelajaran*.
- Kadir, A., & Asroka, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Grafindo Persada
- Moleong, L. J. (1990). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- _____. (2012). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII-11 SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p>Yosita Apriliasari Universitas Panca Sakti Bekasi yositaaprilia7@gmail.com 081317036448</p> <p>Boma Jonaldy Tanjung Universitas Panca Sakti Bekasi 082115501132</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Apriliasari, Y., & Tanjung, B. J. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII-11 SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 166-177.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII-11 SMP NEGERI 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan jumlah 40 siswa. Dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner (angket), nilai raport dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, angket dan analisis dokumen. Proses pengembangan instrumen kepuasan kerja dimulai dengan penyusunan instrumen berbentuk kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* dengan uji validitas dan reliabilitas. Untuk teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan ujian linearitas. Adapun uji hipotesis menggunakan uji t (uji parsial). Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t (parsial) ditunjukkan oleh hasil perhitungan t hitung yang menunjukkan nilai 2,369, sesuai tabel di atas. T tabel adalah 2,026 membuktikan bahwa t hitung melebihi t tabel. Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,023, atau kurang dari 0,05, dicapai untuk uji parsial dengan menggunakan Sig (alfa 5 persen). Hal ini menunjukkan bahwa variabel fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh yang beragam terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci : fasilitas belajar, hasil belajar, siswa

Abstract

This study aims to determine how the influence of learning facilities on student learning outcomes in class VII-11 SMP NEGERI 1 Setu Bekasi, West Java. This type of research is quantitative research with a correlational approach. Sampling was done using simple random sampling technique with a total of 40 students. With data collection techniques through questionnaires (questionnaires), report cards and documentation. Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires and document analysis. The process of developing job satisfaction instruments begins with the preparation of an instrument in the form of a questionnaire using a Likert scale with validity and reliability tests. For technical data analysis using descriptive analysis and prerequisite tests which include normality test and linearity test. The hypothesis test uses t test (partial test). Based on data analysis, it was concluded that there was no influence of learning facilities on student learning outcomes. Based on the calculation results, it is shown through the results of the t-test (partial) indicated by the results of the t-count calculations which show a value of 2.369, according to the table above. T table is 2.026 proves that t count exceeds t table. A significant value (Sig.) of 0.023, or less than 0.05, was achieved for the partial test using Sig (alpha 5 percent). This shows that the variable learning facilities do not have a diverse influence on student learning outcomes.

Keywords: learning facilities, learning outcomes, students

A. Pendahuluan

Karena dapat membentuk karakter sumber daya manusia suatu masyarakat sebagai jaminan masa depan, pendidikan memainkan fungsi strategis dalam setiap bidang. Pendidikan adalah langkah pembelajaran dengan tujuan untuk membina pada diri anak berbagai bakatnya, antara lain kepribadian, kecerdasan, spiritualitas, dan agama. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai upaya bersama untuk meningkatkan taraf hidup seseorang. Sederhananya, pendidikan adalah pelajaran penting yang mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis sehingga mereka dapat mengembangkan karakter yang dihargai oleh guru dan orang tua mereka. Tujuan pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, adalah membimbing seluruh kemampuan yang secara alami dimiliki seorang anak untuk mencapai tingkat keamanan dan kenikmatan tertinggi saat berpartisipasi dalam masyarakat.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, potensi peserta didik dibina agar tumbuh menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi demokratis. dan warga negara yang bertanggung jawab. Dalam konteks mencerdaskan kehidupan bangsa, pasal ini mengklaim bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk membina kemampuan dan membentuk peradaban serta karakter bangsa yang bermartabat. Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat, bangsa, dan negara sebagai serta kecerdasan dan akhlak mulianya.

Aspek yang menjadi salah satu keberhasilan dalam pendidikan adalah ketersediaan fasilitas belajar. Secara alami, ini layak jika ketersediaan substansial diimbangi dengan pengelolaan dan penggunaan yang sangat baik. Setiap tingkat satuan pendidikan diberikan hak otonomi penuh, juga dikenal sebagai KTSP, di mana pengambilan keputusan yang terdesentralisasi dilaksanakan. Sekolah harus bebas mengelola ambisi dan partisipasi agar berpegang kepada undang-undang & peraturan yang sesuai untuk memaksimalkan penyediaan, pemanfaatan, pemeliharaan, dan pengelolaan. Sekolah berjuang mengembangkan keluaran kompeten tanpa adanya lingkungan belajar yang baik. Dalam menentukan motivasi dan hasil belajar, fasilitas pendidikan memegang peranan penting. Anak-anak akan mendapatkan banyak manfaat dari memiliki sumber belajar lengkap yang tersedia bagi mereka di rumah. Sumber daya tersebut dapat berupa perlengkapan sekolah, ruang belajar, atau sarana belajar lainnya.

Hasil belajar adalah penyesuaian yang dilakukan sebagai sebuah hasil. Pentingnya aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara umum menunjukkan kompetensi yang telah dicapai seseorang melalui proses belajar. Karakteristik psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan manipulasi dan gerak merupakan contoh hasil belajar. Selama siswa hadir di kelas, tujuan pembelajaran ini akan terpenuhi.

Menurut pengamatan yang dilakukan, banyak siswa atau pelajar yang tidak disiplin. seperti lalai menyelesaikan PR, akibat lingkungan belajar yang kurang baik di rumah, seperti kurangnya bahan referensi, meja belajar yang membuat siswa enggan belajar di rumah, dan komputer atau laptop dengan akses internet. Karena keengganan siswa untuk meninjau kembali konten yang dipelajari dan menyelesaikan tugas yang diberikan, prestasi, khususnya pada mata pelajaran IPS, menjadi buruk. Ini adalah tanggung jawab instruktur untuk meningkatkan ketertiban di kelas. Untuk memastikan bahwa siswa dibimbing dan diatur dalam studi mereka, sangat penting untuk mengadopsi mentalitas disiplin. Belajar bukanlah suatu paksaan, tetapi lebih merupakan jenis usaha sendiri & mendapatkan hasil yang memuaskan, seperti yang diketahui oleh siswa yang memiliki pendekatan disiplin terhadap pembelajaran. Pertanyaan penelitian "Adakah pengaruh fasilitas belajar di rumah terhadap hasil belajar anak kelas VII-11 SMPN 1 Setu Bekasi Jawa Barat?" Sehingga judul dari penelitian ini adalah "Pengaruh Fasilitas Belajar di Rumah Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat" berdasarkan uraian konteks masalah yang diberikan di atas. Adapun tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII-11 SMP NEGERI 1 Setu Bekasi Jawa Barat.

Hasil belajar sebagaimana didefinisikan oleh Arikunto (2009) adalah prestasi yang dimungkinkan oleh kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar dan keberhasilan belajar tidak dapat dipisahkan karena kegiatan belajar merupakan suatu proses dan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Selain itu, fasilitas belajar sangat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Diketahui bahwa fasilitas menurut KBBI adalah "fasilitas untuk mempermudah juga mempercepat penyelesaian pekerjaan atau pekerjaan (2008:409). Fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan belajar membantu dan mempercepat proses belajar mengajar. Fasilitas mendukung memudahkan kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII-11 SMP NEGERI 1 Setu Bekasi Jawa Barat

B. Metodologi

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2022. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Pihak yang terlibat sebagai partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-11 SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Dengan demikian partisipan dalam penelitian ini berjumlah 40 orang. Penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu korelasional. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, angket dan analisis dokumen. Proses pengembangan instrumen kepuasan kerja dimulai dengan penyusunan instrumen berbentuk kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* dengan uji validitas dan reliabilitas. Untuk teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Adapun uji hipotesis menggunakan uji t (uji parsial).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif

Data Penelitian diperoleh dari siswa kelas VII-11 SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Data penelitian terdiri dari satu variabel bebas yaitu fasilitas Belajar S (X) serta variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y). Data variabel Fasilitas Belajar (X) diperoleh dari instrumen berupa angket, dengan model jawaban berskala *likert* dengan 5 (lima) opsi jawaban. Instrumen masing-masing diberikan kepada siswa sebanyak 40 eksemplar kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Dari data induk yang diperoleh dari angket tersebut kemudian dilakukan tabulasi data untuk memudahkan dalam pengolahan data. Sedangkan untuk hasil belajar menggunakan rerata nilai ujian akhir siswa semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Sebelum pengambilan data pada sampel penelitian terlebih dahulu dilakukan pengambilan data untuk uji validitas dan reliabilitas angket dan hasilnya disajikan dalam bentuk tabulasi data, selanjutnya dapat dilakukan perhitungan untuk validasi dan reliabilitas instrumen. Jumlah instrumen angket fasilitas belajar sebanyak 40 butir pernyataan. Melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebanyak 40 pernyataan dinyatakan valid. Jumlah instrumen angket motivasi belajar siswa sebanyak 40 butir pernyataan dan dinyatakan valid serta reliabel, dan instrumen angket minat belajar siswa sebanyak 40

butir pernyataan yang juga dinyatakan valid serta reliabel. Setelah dilakukan uji validasi dan reliabilitas selanjutnya angket tersebut digunakan untuk pengambilan data pada sampel dan hasilnya disajikan dalam bentuk tabulasi data agar bisa digunakan di dalam uji analisis dan uji hipotesis. Deskripsi data yang disajikan menggunakan teknik statistik deskriptif yang tujuannya lebih pada penggambaran data. Datayang diperoleh di lapangan disajikan dalam bentuk diskripsi dari masing-masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Disamping itu juga disajikan tabel distribusi frekuensi, histogram distribusi frekuensi dan kecenderungan skor. Selanjutnya data yang sudah dikategorikan dilakukan uji analisis regresi. Sebelum dilakukan uji regresi dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji linieritas dan uji normalitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Fasilitas Belajar

Data variabel ini diperoleh melalui angket dengan jumlah item sebanyak 40. Adapun skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1 sampai 4, sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel fasilitas belajar memiliki rentang skor dari 40 sampai 160. Nilai 40 jika terjadi semua nilai tiap variabel berisi angka 1 dan nilai 160 jika nilai tiap variabel bernilai 4. Berdasarkan data induk angket yang diperoleh dari responden pada penelitian ini yang telah ditabulasi. Maka variabel fasilitas belajar diperoleh skor terendah adalah 40 dan skor tertinggi adalah 119, mean (M) sebesar 86,92 mean ideal (Mi) sebesar 88 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 13,0999. Adapun penentuan distribusi frekuensi data tentang variabel fasilitas belajar dapat dilihat dengan cara :

- 1) Menghitung jumlah kelas interval $K = 1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 40$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 2,176$$

$$= 8,181$$

Jadi jumlah kelas interval 8

- 2) Menghitung rentang data

$$= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} + 1$$

$$= (119 - 60) + 1$$

$$= 60$$

Jadi, rentang datanya adalah 60.

- 3) Menghitung panjang kelas

Yaitu rentang data dibagi jumlah kelas = $60 : 8 = 7,5$ Sehingga panjang kelas yang digunakan adalah 8.

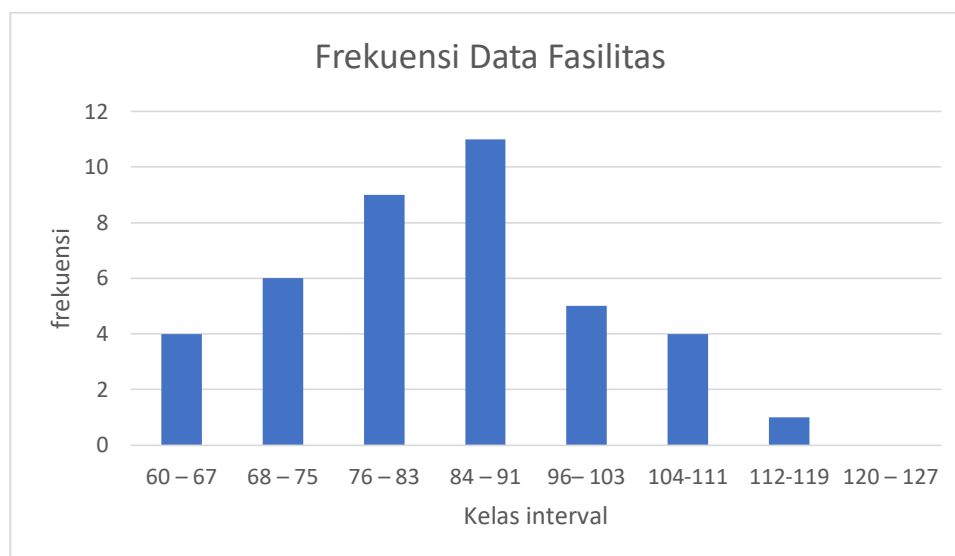
- 4) Menyusun interval kelas

Tabel 1. Distribusi frekuensi data fasilitas belajar

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Relatif %	Kumulatif
1.	60 - 67	4	10	10
2.	68 - 75	6	15	25
3.	76 - 83	9	22,5	47,5
4.	84 - 91	11	27,5	75
5.	96 - 103	5	12,5	87,5
6.	104 - 111	4	10	97,5
7.	112 - 119	1	2,5	100
8.	120 - 127	0	0	100
Jumlah		40	100	

5) Grafik Histogram

Berdasarkan tabel 1 maka histogram frekuensi data fasilitas belajar adalah seperti pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Histogram frekuensi data Fasilitas Belajar

6) Frekuensi kategori Fasilitas Belajar

Tabel 2. Frekuensi kategori Fasilitas Belajar

No.	Skor fasilitas belajar	Frekuensi	Relatif (%)	Kategori
1.	135 – 60	0	0	Sangat tinggi
2.	112 – 134	1	2,5	Tinggi
3.	88–111	20	50	Cukup
4.	64 – 87	17	42,5	Kurang
5.	40 – 63	2	5	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi fasilitas belajar pada kategori sangat tinggi sebesar 0%. Frekuensi fasilitas belajarkategori tinggi sebesar 2,5%. Frekuensi fasilitas belajar pada kategori cukup sebesar 50%. Frekuensi fasilitas belajar pada kategori kurang sebesar 42,5%. Frekuensi fasilitas belajar pada kategori rendah sebesar 5%.



Gambar 2 Diagram lingkaran frekuensi kategori fasilitas belajar

Jadi data yang diperoleh dan digambarkan dalam diagram di atas menunjukkan bahwa fasilitas belajar SMP Negeri 1 Setu di Kota Bekasi termasuk cukup atau tidak terlalu tinggi.

7. Distribusi Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar adalah segala sesuatu baik berupa benda bergerak atau tidak bergerak serta uang (pembiayaan) yang dapat mempermudah, memperlancar, mengefektifkan serta mengefisienkan penyelenggaraan kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar.

Tabel 3. Fasilitas Belajar Distribusi

Rentang	Keterangan	F	Persentase %
49 – 70.25	Tidak Baik	6	15
70.26 – 91.51	Cukup Baik	24	60
91.52 – 112.77	Baik	9	22,5
112.78 – 134	Sangat Baik	1	2,5
Jumlah		40	100.0

Berdasarkan tabel 3 fasilitas belajar dengan jawaban tertinggi sebanyak 1 siswa persentase 2,5% siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ada juga 9 siswa persentase 22,5% siswa yang termasuk dalam kategori baik, 24 siswa persentase 60,0% siswa yang termasuk dalam kategori cukup baik, 6 siswa persentase 15,0 % siswa yang termasuk dalam kategori tidak baik.

b. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajarsiswa diperoleh dari rata-rata nilai ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 siswa. Maka diperoleh skor terendah adalah 58 dan skor tertinggi adalah 85 Mean (M) sebesar 70,5, mean ideal (Mi) sebesar 70,65 dan standar deviasi ideal (SDi) sebesar 6,12. Adapun penentuan distribusi frekuensi data tentang variabel hasil belajarsiswa dapat di lihat dengan cara:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 40 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 2,176 \\ &= 8,181 \end{aligned}$$

Jadi jumlah kelas interval 8.

- 2) Menghitung rentang data
= data terbesar – data terkecil + 1
= 85 – 58 + 1
= 28

Jadi, rentang datanya adalah 28

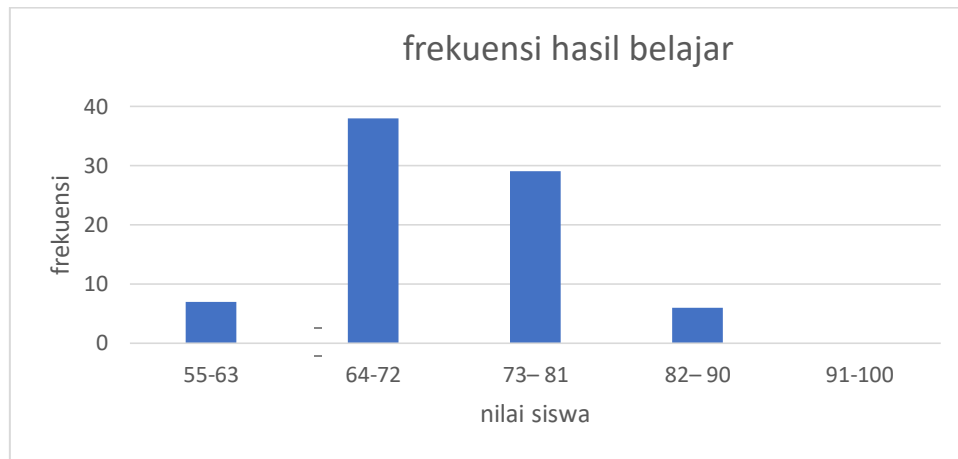
- 3) Menghitung panjang kelas
Yaitu rentang data dibagi jumlah kelas = $28:8 = 3,5$. Sehingga panjang kelas yang digunakan adalah 4.
- 4) Menyusun interval kelas

Tabel 4. Distribusi frekuensi data prestasi belajar siswa

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Relatif %	Kumulatif
1.	28-36	0	0	0
2.	37-45	0	0	0
3.	46-54	0	0	0
4.	55-63	3	8,75	8,75
5.	64-72	19	47,5	56,25
6.	73– 81	15	36,25	92,6
7.	82– 90	3	7,5	100
8.	91-100	0	0	100
Jumlah		40	100	

5) Grafik Histogram

Berdasarkan tabel maka histogram frekuensi data hasil belajarsiswa adalah seperti pada gambar 1 di bawah ini:



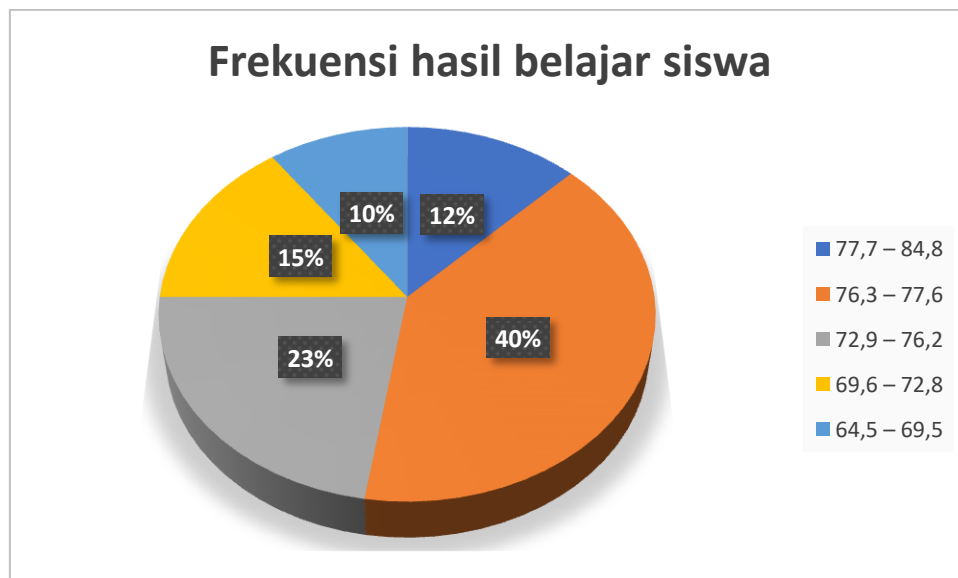
Gambar 4 Histogram frekuensi data hasil belajarsiswa

6) Frekuensi Kategori Hasil Belajar Siswa

Tabel 5. Frekuensi kategori hasil belajarsiswa

No.	Skor Guru	Frekuensi	Relatif (%)	Kategori
1.	77,7 – 84,8	5	12,5	Sangat tinggi
2.	76,3 – 77,6	16	40	Tinggi
3.	72,9 – 76,2	9	22,5	Cukup
4.	69,6 – 72,8	6	15	Kurang
5.	64,5 – 69,5	4	10	Rendah
Jumlah		40	100	

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi hasil belajar siswa pada kategori sangat tinggi sebesar 12,5%. Frekuensi hasil belajar siswa kategori tinggi sebesar 40%. Frekuensi hasil belajar siswa pada kategori cukup sebesar 22,5%. Frekuensi hasil belajar siswa pada kategori kurang sebesar 15%. Frekuensi hasil belajar siswa pada kategori rendah sebesar 10%.



Gambar 5. Diagram lingkaran frekuensi hasil belajarsiswa

Jadi data yang diperoleh dan digambarkan dalam diagram di atas menunjukkan bahwa hasil belajarsiswa di SMP Negeri 1 Setu di Kota Bekasi.

7) Distribusi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar anak kelas VII–11 di SMP Negeri 1 Setu Kota Bekasi Jawa Barat yang memperoleh nilai 57,5 persen lebih tinggi dari KKM dan 42,5 persen lebih rendah dari KKM.

Tabel 6. Distribusi Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Di bawah KKM	17	42.5
Di atas KKM	23	57.5
Jumlah	40	100.0

c. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner berdasarkan masing-masing variabel tersebut. Hasil uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7 Item-Item Variabel Hasil Pengujian Validitas

Indikator	r h	r t	Ket
P.1	0.553	0.3120	V
P.2	0.553	0.3120	V
P.3	0.638	0.3120	V
P.4	0.620	0.3120	V
P.5	0.620	0.3120	V
P.6	0.638	0.3120	V
P.7	0.620	0.3120	V
P.8	0.727	0.3120	V
P.9	0.763	0.3120	V
P.10	0.553	0.3120	V
P.11	0.519	0.3120	V
P.12	0.501	0.3120	V
P.13	0.602	0.3120	V
P.14	0.638	0.3120	V
P.15	0.620	0.3120	V
P.16	0.519	0.3120	V
P.17	0.336	0.3120	V
P.18	0.501	0.3120	V
P.19	0.763	0.3120	V
P.20	0.638	0.3120	V
P.21	0.388	0.3120	V
P.22	0.727	0.3120	V
P.23	0.336	0.3120	V
P.24	0.638	0.3120	V
P.25	0.388	0.3120	V
P.26	0.519	0.3120	V
P.27	0.501	0.3120	V
P.28	0.364	0.3120	V
P.29	0.369	0.3120	V
P.30	0.501	0.3120	V
P.31	0.364	0.3120	V
P.32	0.476	0.3120	V
P.33	0.428	0.3120	V
P.34	0.763	0.3120	V
P.35	0.763	0.3120	V
P.36	0.325	0.3120	V
P.37	0.428	0.3120	V
P.38	0.620	0.3120	V
P.39	0.416	0.3120	V
P.40	0.553	0.3120	V

V = Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, 40 peserta penelitian mengisi kuesioner dengan total 40 pernyataan. Untuk menentukan survei mana yang sah dan mana yang tidak, pertama-tama kita harus menentukan r tabel. Df = n-2 adalah rumus untuk r tabel, yang menghasilkan 40-2 = 38 dan r tabel = 0,3120. 35 survei semuanya dianggap asli, menurut

temuan perhitungan validitas pada tabel di atas, karena r hitung lebih tinggi dari r tabel. Hasil 35 survei yang semuanya dianggap valid menunjukkan hal ini.

c. Uji Reliabilitas

Penelitian ini harus melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan untuk menilai interaksi antara variabel X dengan variabel Y1 dan Y2 konsisten atau tidak. Harus ada dasar untuk mencapai penilaian, khususnya alfa 0,60, sebelum pengujian keandalan. Suatu variabel dikatakan dapat dipercaya jika nilainya lebih besar atau sama dengan 0,60. Tidak dapat dikatakan bahwa variabel yang diuji dapat diandalkan jika lebih kecil karena 0,60. Berikut hasil uji reliabilitas terhadap variabel penelitian:

Tabel 8. Hasil dari uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.949	.948	40

Berdasarkan tabel 8 hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's alpha untuk variabel pemanfaatan fasilitas belajar di rumah lebih tinggi dari nilai acuan sebesar 0,948 > 0,60. Temuan ini menunjukkan keandalan setiap klaim yang dibuat dalam kuesioner variabel (X).

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan analisis data dengan bantuan program komputer yaitu *SPSS 17.00* dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika harga koefisien *Asymp. Sig* pada output *Kolmogorov-Smirnov test* > dari *alpha* yang ditentukan yaitu 5 % (0.05). Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No	Nama variabel	Asym. Sig (p-value)	Kondisi	Keterangan distribusi data
1	Fasilitas belajar siswa	0.254	P > 0.05	Normal
2	Hasil belajar siswa	0.197	P > 0.05	Normal

Sumber : data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi variabel Fasilitas Belajar (0.254), lebih besar dari *alpha* (0.05). Dengan demikian dapat ditentukan bahwa distribusi data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Hasil uji linieritas menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linier. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan uji linieritas dengan bantuan program *SPSS17.00*. "Jika *Sig. Deviation from Linearity* lebih besar atau sama dengan taraf signifikansi yang dipakai (0,05) berarti berkorelasi linier".

Tabel 10. Rangkuman Hasil Pengujian Linieritas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
fasilitas belajar dengan hasil belajar siswa	0,557	0,05	Linier

Sumber : Data Primer yang diolah

Uji linieritas antara Variabel bebas (fasilitas belajar) dengan Variabel terikatnya (hasil belajar siswa) dilihat dari *deviation from linearity*, Menurut hasil perhitungan didapatkan nilai *deviation from linearity* sebesar 0,557 pada taraf signifikansi 5% antara variabel fasilitas belajar dengan hasil belajar. Menurut kriterianya adalah jika harga *deviation from linearity* lebih besar dari taraf signifikansi yang diambil (5%) berarti berhubungan linier. Dalam penelitian ini terbukti bahwa *deviation from linearity* antara variabel bebas dengan variabel terikatnya adalah lebih besar terhadap taraf signifikansinya (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara fasilitas belajar siswa dengan hasil belajar siswa bersifat linier. Artinya hubungan atau korelasi tersebut dapat dinyatakan dengan sebuah garis lurus. Apabila mempunyai hubungan atau korelasi yang linier positif maka jika variabel satu meningkat, variabel yang lain akan meningkat, demikian sebaliknya. Akan tetapi apabila korelasi atau hubungan itu linier negatif jika variabel satu naik maka variabel yang lain akan turun dan demikian sebaliknya.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan, oleh sebab itu jawaban sementara ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik uji simultan (uji T). Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi apakah variabel independen mempengaruhi sebagian variabel dependen, gunakan Uji t.

Tabel 11. Uji t (parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.371	.155		8.822	<.001
	fasilitas belajar	.169	.071	.359	2.369	.023

a. Dependent Variable: KKM

Uji t (parsial) ditunjukkan oleh hasil perhitungan t hitung yang menunjukkan nilai 2,369, sesuai tabel di atas. T tabel adalah 2,026192 bila dihitung menggunakan rumus $(/2;n-k-1)$, atau $(0,025;37)$, membuktikan bahwa t hitung melebihi t tabel. Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,023, atau kurang dari 0,05, dicapai untuk uji parsial dengan menggunakan Sig (alfa 5 persen). Hal ini menunjukkan bahwa variabel fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh yang beragam terhadap hasil tes belajar siswa.

Pembahasan

Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar siswa kelas VII-10 SMP Negeri 1 Setu Kota Bekasi Jawa Barat

Fasilitas belajar adalah segala sesuatu baik berupa benda bergerak atau tidak bergerak serta uang (pembiayaan) yang dapat mempermudah, memperlancar, mengefektifkan serta mengefisienkan penyelenggaraan kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas belajar siswa kelas kelas VII-11 secara garis besar termasuk dalam kategori cukup sebesar 50%, menurut pendapat siswa, frekuensi fasilitas belajar pada kategori sangat tinggi sebesar 0%. Frekuensi fasilitas belajar kategori tinggi sebesar 2,5%. Frekuensi fasilitas belajar pada kategori Frekuensi fasilitas belajar pada kategori kurang sebesar 42,5%. Frekuensi fasilitas belajar pada kategori rendah sebesar 5%. Namun demikian dalam penelitian ini hal tersebut tidak menjadikan fasilitas belajar adalah salah satu aspek yang turut andil dalam mempengaruhi dan berkontribusi positif terhadap tingkat hasil belajar siswa kelas VII-11 Smp Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t (parsial) ditunjukkan oleh hasil perhitungan t hitung yang menunjukkan nilai 2,369, sesuai tabel di atas. T tabel adalah 2,026 bila dihitung menggunakan rumus $(/2;n-k-1)$, atau $(0,025;37)$, membuktikan bahwa t hitung melebihi t tabel. Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,023, atau kurang dari 0,05, dicapai untuk uji parsial dengan menggunakan Sig (alpha 5 persen). Hal ini menunjukkan bahwa variabel fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh yang beragam

terhadap hasil tes belajar siswa. Seperti halnya Dalyono (2001:241) yang menyatakan bahwa, “kelengkapan fasilitas belajar akan membantu siswa dalam belajar, dan kurangnya alat-alat atau fasilitas belajar akan menghambat kemajuan belajarnya.” Serta dikuatkan oleh pendapat dari Moh. Surya (2004: 80) yang menyatakan bahwa, “Keadaan fasilitas fisik tempat belajar berlangsung di kampus/sekolah ataupun di rumah sangat mempengaruhi efisiensi hasil belajar. Keadaan fisik yang lebih baik lebih menguntungkan mahasiswa belajar dengan tenang dan teratur. Sebaliknya lingkungan fisik yang kurang memadai akan mengurangi efisiensi hasil belajar”. Dengan demikian tidak adanya pengaruh positif yang ditunjukkan nilai t_{hitung} sebesar (0,023) antara fasilitas Belajar terhadap hasil Belajar Siswa dalam penelitian ini belum mendukung teori yang dikemukakan di atas. Kemungkinan kecenderungan hal tersebut dikarenakan penulis kurang tepat dalam menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan, sehingga hasil yang diperoleh tidak bisa mempresentasikan keadaan yang sebenarnya akibat dari persepsi siswa yang muncul/diukur.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dikemukakan pada bab sebelumnya maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yaitu fasilitas belajar siswa kelas VII-11 SMP Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat termasuk dalam kategori tinggi, yaitu sebanyak 50% responden menyatakan demikian. Hasil pada penelitian ini bahwa variabel fasilitas belajar siswa cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa siswa kelas VII-11 Smp Negeri 1 Setu Bekasi Jawa Barat. Berdasarkan hasil perhitungan hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t (parsial) ditunjukkan oleh hasil perhitungan t hitung yang menunjukkan nilai 2,369, sesuai tabel di atas. T tabel adalah 2,026 membuktikan bahwa t hitung melebihi t tabel. Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,023, atau kurang dari 0,05, dicapai untuk uji parsial dengan menggunakan Sig (alfa 5 persen). Hal ini menunjukkan bahwa variabel fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh yang beragam terhadap hasil belajar siswa. Dimana nilai r_{hitung} dan t_{hitung} nya lebih kecil dari pada nilai r_{table} dan t_{table} nya. Maka dari itu H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan penelitian ini belum mendukung terhadap teori yang ada, dimana keberadaan serta kelengkapan fasilitas belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar anak yang disebabkan kurang tepatnya teknik pengambilan data yang dilakukan.

Harapannya, orang tua lebih fokus pada kualitas pembelajaran anaknya di rumah. Mahasiswa dituntut untuk berpartisipasi lebih aktif dalam studi akademis mereka dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan memperoleh nilai-nilai belajar yang baik dan tepat sasaran dan kepada guru perhatikan lebih dekat bagaimana siswa termotivasi untuk belajar sehingga ketika mereka diberi informasi, mereka lebih terlibat dan menghasilkan hasil yang diinginkan. Hal ini dimaksudkan agar peneliti lain yang melakukan penelitian yang sebanding dengan penelitian ini tidak gegabah dalam mengawasi pendistribusian instrumen kepada responden, sehingga pengumpulan data menjadi lebih akurat. Dan dimaksudkan agar penelitian ini dilanjutkan dengan mencari data lebih lanjut dan mengkaji sudut pandang yang berlawanan dari masalah yang sudah ada sehingga penelitian ini menjadi lebih baik.

F. References

- Ajija, S. R., Sari, D. W., Setianto, R. H., & Primanti, M. R. (2011). Cara cerdas menguasai Eviews. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, S. (2009). Dasar-Dasar Evaluasi Pengajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asriati. (2016). *Pengaruh Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA PGRI Galesong Kabupaten Takalar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia Pusaka Utama
- Dimiyati & Mujiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2002). Rahasia Sukses Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2005). Metode Pengajaran Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Konaah, S. D., & Hartanti, M. D. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Otomatisasi Perkantoran. (online) 6(7). p 768-777 (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/adps1/article/view/8878/8535>) di akses pada tanggal 9 Juni 2018
- Lela, C. C., dkk. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran

- 2015/2016. (online), 1(1). (<https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/download/17966/14340>) diakses 9 juni 2018
- Nurdin, N. (2011). Pengaruh Minat Baca, Pemanfaatan Fasilitas dan Sumber Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu SMP Negeri 13 Bandar Lampung. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 17290.
- Suryabrata, S. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yonitasari, D. (2014). Pengaruh cara belajar, lingkungan keluarga, dan fasilitas belajar terhadap prestasi belajar ekonomi akuntansi siswa kelas XI IPS Sma Negeri 4 Magelang Tahun Ajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 3(2).

Kegiatan Keagamaan Doa Bersama untuk Pembentukan Karakter Religius

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Noor Hikmah SMAN 10 Samarinda 9119hikmah@gmail.com	ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Hikmah, N. (2022). Kegiatan Keagamaan Doa Bersama untuk Pembentukan Karakter Religius. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 178-184.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan kontribusi kegiatan keagamaan doa bersama untuk pembentukan karakter religius pada kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda tahun ajaran 2022/2023. Karakter religius merupakan karakter yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa dimana dalam bersikap dan berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Program pembiasaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, berkelanjutan, serta continue sehingga menimbulkan seseorang terbiasa untuk bertindak dan berperilaku sesuai aturan sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan program pembiasaan doa bersama pada siswa kelas XI yaitu dimulai dari pukul 07.15 WIB, yang dimulai dari masuk kelas, membaca al-quran, doa, lalu diakhiri menyanyikan lagu nasional. Dalam penerapannya juga didampingi oleh guru mata pelajaran jam pertama dan guru yang berada di ruang radio untuk memastikan agar siswa melaksanakan program pembiasaan doa bersama secara maksimal. Program pembiasaan doa bersama juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius siswa di SMA Negeri 10 Samarinda.

Kata kunci : Karakter, religius, pembiasaan, doa bersama

Abstract

This research is a qualitative research using descriptive method which aims to describe and explain the contribution of religious activities of prayer together for the formation of religious character in class XI SMA Negeri 10 Samarinda in the academic year 2022/2023. Religious character is a character related to God Almighty where in attitude and behavior in accordance with the teachings of the religion he adheres to. The habituation program is an activity that is carried out repeatedly, continuously, and continuously so that it causes a person to get used to acting and behaving according to the rules so that the planned goals can be achieved. Based on the results of research that has been carried out, the implementation of the habituation program for praying together in class XI students starts at 07.15 WIB, starting from entering class, reading the Koran, praying, then ending with singing the national anthem. In its implementation, it is also accompanied by the first hour subject teacher and the teacher who is in the radio room to ensure that students carry out the habituation program for praying together to the fullest. The habituation program for praying together also affects the formation of the religious character of students at SMA Negeri 10 Samarinda.

Keywords: Character, religious, habituation, prayer together

A. Pendahuluan

Salah satu kebutuhan yang utama bagi manusia adalah pendidikan. Di dalam pendidikan itulah manusia akan belajar mengenai berbagai hal sehingga memperoleh pengetahuan yang berguna kelak di masa depan. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan, membentuk, dan mencerdaskan setiap warga negara Indonesia agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 maka setiap warga negara Indonesia diwajibkan untuk memperoleh pendidikan.

Unsur pendidikan yang penting diajarkan kepada peserta didik yaitu pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan suatu upaya dalam membantu pembentukansikap dan perilaku peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan, membentuk, dan mengembangkan karakter-karakter luhur siswa serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo, dalam Abidin, 2018:185).

Namun telah kita ketahui bahwa masalah karakter merupakan salah satu problema yang menjadi pusat perhatian bagi pendidikan di Indonesia. Padahal karakter merupakan salah satu faktor pendukung bagi kemajuan sebuah bangsa. Anak-anak jaman sekarang khususnya remaja masih belum bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, bisa dikatakan remajasaat ini sedang mengalami degradasi moral. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya perilaku seperti pergaulan bebas, seks bebas, penyalahgunaan obat-obatan, tawuran, merokok, pornografi, dan pemerkosaan. Melihat perilaku remaja saat ini yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka disinilah peran penting pendidikan karakter. Berbagai upaya dilakukan untuk membentuk karakter peserta didik khususnya pembentukan karakter di lingkungan sekolah. Pendidikan karakter mempunyai banyak nilai penting yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter yang erat kaitannya dengan Tuhan Yang Maha Esa adalah nilai religius (Hadi, 2018).

Nilai religius berperan penting untuk dikembangkan karena dapat mengubah perbuatan, tindakan, dan perkataan peserta didik agar senantiasa sesuai dengan nilai-nilai agama. Nilai karakter religius juga harus benar-benar diterapkan secara maksimal agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Dalam pembentukan karakter religius diperlukan berbagai upaya yang dapat dilakukan. Salah satu cara yang paling efektif untuk membentuk karakter religius peserta didik yaitu melalui program pembiasaan yang bisa dilakukan di lingkungan sekolah.

Program pembiasaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga dapat menimbulkan suatu kebiasaan baru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendriana dan Jacobus (2016) menyatakan bahwa pendidikan karakter yang dilaksanakan sekolah dapat diterapkan melalui keteladanan yang dilakukan oleh guru dan juga dapat ditanamkan melalui pembiasaan secara terus-menerus. Dari penelitian tersebut bisa dikatakan program pembiasaan merupakan salah satu cara yang efektif dalam pembentukan karakter religius pada peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan dalam meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa SMA Negeri 10 Samarinda mengimplementasikan pentingnya metodepembiasaan. Program pembiasaan yang sudah diterapkan di SMA Negeri 10 Samarinda untuk meningkatkan nilai religius pada peserta didik yaitu melalui program pembiasaan doa bersama yang dimulai pada pukul 07.15 WITA sampai dengan pukul 07.30 WITA. Namun dalam pelaksanaan program pembiasaan tersebut belum berjalan maksimal, misalnya saja pada saat program pembiasaan dimulai peserta didik tidak membaca al-quran, masih bingung bacaan mana yang akan dibaca, serta bahkan ada yang mengobrol dengan temanya.

Oleh karena itu dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan program pembiasaan doa bersama. Karena dengan adanya program pembiasaan religius ini dapat membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia serta dapat menghindari perbuatan yang buruk.

Kegiatan Keagamaan

Menurut Abidin (2019) kegiatan keagamaan diartikan sebagai suatu kegiatan guna melaksanakan program keagamaan yang berlandaskan pada acuan norma sehingga tujuan aktivitas keagamaan bisa tercapai secara terukur dan terkontrol. Sehingga kegiatan keagamaan bisa dikatakan sebagai suatu kegiatan yang berhubungan dengan nilai-nilai religius. Pendapat

yang sama juga dikemukakan oleh (Novearti, 2017) menyatakan kegiatan keagamaan merupakan wujud aktivitas secara terencana dan terkontrol yang berhubungan dengan usaha guna menanamkan bahkan memberitahukan nilai-nilai keagamaan dalam tahap penerapannya bisa dilakukan oleh individu maupun kelompok. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa pengertian kegiatan keagamaan adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh seseorang, berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan yang dianut oleh setiap individu serta dilakukan secara terencana dan terkontrol. Dalam membentuk karakter religius siswa di sekolah terdapat berbagai bentuk kegiatan yang bisa diimplementasikan. Menurut Syukur (dalam Abidin, 2019) mengklasifikasikan bentuk kegiatan keagamaan yaitu sebagai berikut:

1. Doa bersama sebelum dan sesudah belajar
2. Tadarus al-quran
3. Shalat dhuhur berjamaah
4. Mengisi peringatan hari-hari besar keagamaan
5. Memaksimalkan penerapan ibadah, baik ibadah mahdah ataupun ibadah sosial
6. Mengadakan pengajian kitab
7. Menciptakan hubungan kekeluargaan antara guru, pegawai, siswa, dan msyarakat sekitar.
8. Mengembangkan semangat belajar, cinta tanah air, dan menjunjung tinggi kemuliaan agamanya.
9. Menjaga ketertiban, kebersihan, serta terlaksananya kerukunan antar siswa, karyawan, guru, dan lingkungan masyarakat.

Pengertian Karakter Religius

Karakter dapat diartikan sebagai tabiat, watak, sifat, tingkah laku, atau budi pekerti (Poewardaminta, dalam Aidah, 2020). Sehingga karakter dapat diartikan sebagai karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap individu yang membedakan dengan individu lain. Sedangkan religius berarti bermakna religi atau keagamaan (Hadi, 2016). Menurut Gunawan (dalam Ahsanulkhaf, 2019) menyatakan bahwa karakter religius merupakan karakter yang berhubungan dengan ilahi (Tuhan) mencakup pikiran, ujaran, serta perbuatan seseorang yang konsisten dengan nilai-nilai ketuhanan atau petunjuk keyakinan yang dianutnya. Sedangkan menurut pendapat Suparlan (dalam Sukatin & Faruq, 2020) karakter religius yaitu sikap dan perilaku taat dalam menjalankan petunjuk kepercayaan yang dipercayai, memiliki sikap tenggang rasa dengan pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup berdampingan secara damai dengan pemeluk agama lain. Dari pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan pengertian karakter religius yaitu karakter yang berkaitan dengan Tuhan, dimana dalam bertingkah laku berimbang dengan petunjuk agamanya, taat terhadap perintah dan larangan agama, serta mempunyai sikap toleransi dengan agama lain. Selain itu menurut Karman (dalam Purba dkk, 2021) terdapat beberapa karakter (akhlak) religius yang harus dimiliki oleh seseorang yaitu sebagai berikut:

1. Akhlak kepada Allah yang diwujudkan dalam bentuk beribadah yang dilandasi keimanan
2. Akhlak kepada insan manusia yang diwujudkan dalam bentuk bermuamalah yang dilandasi iman
3. Akhlak kepada lingkungan yang berarti merawat, memelihara, serta melestarikan lingkunganyang dilandasi keimanan kepada Allah.

Program Pembiasaan

Menurut Arief (dalam Abidin, 2018) pembiasaan diartikan sebagai suatu teknik atau pendekatan yang disebut pembiasaan dapat digunakan untuk membiasakan siswa berfikir, bertindak, serta berperilaku yang sejalan dengan aturan yang berlaku di dalam lingkungan masyarakat. Demikian halnya pendapat yang dikemukakan oleh Gunawan (dalam Syaroh & Mizani, 2020) mengemukakan bahwa pembiasaan merupakan sikap, perilaku, dan tindakan yang dilakukan dengan penuh kesadaran serta dilakukan secara berkelanjutan dengan tujuan agar sikap, perilaku, dan tindakan tersebut bisa diterapkan dalam kesehariannya. Dari penjelasan pendapat diatas maka diambil kesimpulan pengertian pembiasaan adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus, berkelanjutan, serta *continue* sehingga menimbulkan seseorang yang bersangkutan terbiasa untuk bertindak, berperilaku, dan bersikap sesuai dengan aturan sehingga tujuan dari program pembiasaan dapat tercapai.

Penerapan program pembiasaan yang dilakukan di sekolah juga mempunyai tujuan. Tujuan dari penerapan program pembiasaan menurut Syah (dalam Supiana & Sugiharto, 2017) mengemukakan bahwa tujuan dari pembiasaan yaitu agar peserta didik memperoleh sikap, tindakan, dan kebiasaan baru yang dapat mengalihkan sikap dan perilaku lebih tepat, positif, dan sempurna dengan menyelaraskannya dengan standar serta nilai moral yang relevan, baik

agama maupun budaya tradisional. Sehingga tujuan dari pembiasaan pada dasarnya yaitu membiasakan peserta didik agar berperilaku sesuai dengan standar dan prinsip kehidupan sosial sehingga terciptanya generasi muda yang berkarakter.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru PAI, guru Pkn, serta siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, tahap perijinan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian. Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang dibutuhkan secara valid serta dapat dipertanggungjawabkan maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Observasi. Observasi adalah suatu metode untuk menganalisis serta melakukan pencatatan secara sistematis dengan melihat serta mengamati individu atau kelompok secara langsung (Purwanto, dalam Basrowi & Suwandi, 2008). (2) Wawancara. Wawancara yaitu percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang bertugas mengajukan pertanyaan serta terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan (Moloeng, 2012). (3) Dokumentasi. Dokumentasi yaitu pencarian data atau informasi mengenai hal-hal berupa catatan, buku, surat kabar, notulen, dan lain-lain (Sanjaya, dalam Ahsanulhaq, 2019). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data dari Miles dan Huberman (dalam Basrowi & Suwandi, 2008), tahapan analisis data meliputi tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Hadi & Afandi, 2021).

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, program pembiasaan doa bersama merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh SMA Negeri 10 Samarinda untuk membentuk karakter religius pada siswa. Hal ini pun juga disampaikan oleh guru dan siswa SMA Negeri 10 Samarinda yang dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini. Program pembiasaan doa bersama merupakan program pembiasaan wajib yang harus dilakukan di pagi hari oleh siswa SMA Negeri 10 Samarinda sebelum pelajaran dimulai. Untuk penerapan program pembiasaan doa bersama di SMA Negeri 10 Samarinda dilaksanakan selama kurang lebih 15 sampai dengan 20 menit. Hal ini pun juga disampaikan oleh siswa "CNR" yang mengatakan: "dimulai sebelum pelajaran dimulai, terus dipimpin oleh guru, dan waktunya sekitar 20 menit".

Namun dalam penerapannya juga masih ditemui beberapa siswa yang belum melakukannya secara maksimal, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Oleh karena itu, guru juga ikut berperan dalam membantu pembentukan karakter religius pada siswa melalui program pembiasaan doa bersama. Dalam pelaksanaan program pembiasaan doa bersama ada guru yang mendampingi berada di ruang radio yang bertugas untuk memandu pelaksanaan program pembiasaan doa bersama serta guru pada saat jam pelajaran pertama yang bertugas untuk mengawasi siswa agar siswa melaksanakannya dengan tertib dan khidmat.

Dengan adanya program pembiasaan doa bersama juga berpengaruh terhadap karakter religius siswa dimana juga dirasakan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda. Hal ini pun juga disampaikan oleh siswa "AGR" mengatakan "lebih teratur, karena biasanya kalau pagi itu palingjarang membaca al-quran jadi kalau di sekolah malah rajin membaca al-quran di pagi hari". Selain itu hal tersebut juga disampaikan oleh guru Pkn mengatakan bahwa "Insyaallah bisa membentuk karakter siswa yang baik karena buktinya anak-anak itu setelah ada pembiasaan seperti itu tingkah laku kepada siapa pun itu juga bagus. Misalnya dalam agama itu kan ada ajaran untuk menghormati orang tua itu diterapkan oleh anak-anak". Dari pernyataan informan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program pembiasaan doa bersama membawa pengaruh terhadap pembentukan karakter religius pada siswa. Hal tersebut tak hanya dirasakan oleh siswa saja namun juga di rasakan oleh guru bahwa siswa mengalami peningkatan yang berkaitan dengankarakter religius.

Penerapan Pendidikan Karakter Religius Melalui Program Pembiasaan Doa Bersama Pada Kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda Tahun ajaran 2022/2023

Bisa dikatakan karakter merupakan hal yang sangat penting bagi setiap insan manusia.

Penilaian mengenai perbuatan baik buruknya seseorang dapat dilihat melalui karakter dari individu yang bersangkutan. Pendidikan karakter yang berbasis karakter religius merupakan karakter yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Menurut Suparlan (dalam Sukatin & Faruq, 2021) menyatakan bahwa "karakter religius merupakan sikap dan perilaku taat dalam menjalankan ajaran kepercayaan yang dianutnya, mempunyai sikap toleransi, serta hidup rukun dengan penganut agama lain". Sedangkan menurut Gunawan (dalam Ahsanulhaq, 2019) menyatakan bahwa "karakter religius merupakan karakter yang berkaitan dengan ilahi (Tuhan) mencakup pikiran, perkataan, serta tindakan yang selalu sesuai dengan nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agama yang dianutnya".

Dalam pembentukan karakter religius dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai kegiatan keagamaan yang bisa dilakukan di lingkungan sekolah. Pembentukan karakter religius bisa dimulai dari hal-hal kecil misalnya saja melalui pembiasaan. Dengan pembiasaan maka peserta didik akan melakukan suatu kegiatan secara terus menerus sehingga memunculkan suatu kebiasaan dimana dari kebiasaan tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku peserta didik. Menurut Syah (dalam Supiana & Sugiharto, 2017) menyatakan bahwa tujuan dari pembiasaan yaitu "agar peserta didik memperoleh sikap dan kebiasaan baru sehingga dapat mengubah sikap tersebut ke arah yang tepat atau positif sesuai dengan nilai moral yang berlaku, baik yang bersifat keagamaan maupun tradisional kultural".

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda dalam pembentukan karakter religius pada siswa dapat menggunakan program yang sudah dirancang oleh sekolah. Untuk itu bentuk usaha yang dilakukan oleh SMA Negeri 10 Samarinda dalam meningkatkan dan membentuk karakter religius pada siswa yaitu melalui program pembiasaan doa bersama.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa penerapan program pembiasaan doa bersama pada kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai atau sebelum masuk jam pelajaran pertama yaitu pada pukul 07.15 WIB. Oleh karena itu peserta didik diharuskan untuk datang atau masuk kelas sebelum jam pertama dimulai. Untuk penerapannya itu sendiri dimulai dari siswa masuk kelas jam pertama, mereka menyiapkan terlebih dahulu al-quran yang digunakan untuk menunjang program pembiasaan doa bersama, setelah itu dilanjutkan dengan doa, lalu diakhiri dengan menyanyikan lagu nasional. Bagi siswa yang beragama non muslim mereka berdoa sesuai dengan keyakinannya masing-masing. Dalam pelaksanaan program pembiasaan doa bersama tersebut didampingi oleh guru yang memandu di ruang radio serta gurupada saat jam pelajaran pertama.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru PKn dan guru PAI menyatakan bahwa guru PKn dan guru PAI juga ikut berperan dalam membantu pembentukan karakter religius melalui program pembiasaan doa bersama dengan cara mengingatkan, membimbing, dan mengawasi siswa agar melaksanakan program pembiasaan tersebut secara kondusif, tertib, dan khidmat. Apabila ditemui siswa yang tidak melaksanakan program pembiasaan doa bersama tidak tertib, rame, dan tidak maksimal maka guru akan memberikan peringatan atau teguran agar siswa yang rame bisa menjalankan program pembiasaan doa bersamadengan kondusif dan tertib.

Namun, dalam penerapannya pun masih ditemui beberapa siswa yang belum melakukan program pembiasaan doa bersama secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda ada beberapa hal yang menyebabkan belum maksimalnya penerapan doa bersama. Hal-hal yang mempengaruhi belum maksimalnya penerapan doa bersama antara lain kurang jelasnya bacaan yang dibaca, belum mengerjakan tugas sehingga pada saat pembiasaan doa bersama dimulai siswa menyelesaikan tugas yang belum dikerjakan, dan kurang kondusifnya suasana kelas misalnya saja jika satu siswa rame siswa yang lain juga akan mengikuti.

Pengaruh Program Pembiasaan Doa Bersama Terhadap Karakter Religius Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda Tahun ajaran 2022/2023

Berdasarkan hasil wawancara peneliti tentang pengaruh program pembiasaan doa bersama terhadap karakter religius kepada kepala sekolah, guru PKn, guru PAI, dan siswa kelas XI membawa pengaruh yang dirasakan bagi peserta didik sendiri, maupun orang lain (guru dan orang disekitarnya). Seiring dengan berjalannya waktu sikap dan perilaku peserta didik mengalami perubahan yang lebih baik (positif).

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan pengaruh program pembiasaan doa bersama terhadap karakter religius siswa yaitu:

1. Keterampilan dalam membaca al-quran

Pengaruh dan perubahan yang dirasakan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda yaitu meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca al-quran yang semula kurang menguasai bacaan al-quran maka kini para siswa dapat membaca al-quran dengan lancar. Selain itu setelah mereka membiasakan program pembiasaan doa bersama ini secara terus-menerus dan konsisten, para siswa juga lebih cepat menyelesaikan bacaan al-quran bahkan mereka pun juga menjadi hafal bacaannya.

2. Menjadikan hati tenang

Setelah mengikuti program pembiasaan doa bersama ini peserta didik juga merasakan hal yang positif misalnya saja menjadikan hati tenang dalam melakukan berbagai aktivitas. Tenangnya hati dalam melakukan aktivitas juga membuat siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan penuh semangat serta proses belajar pun menjadi lancar.

3. Meningkatkan kesadaran untuk terus beribadah

Dengan adanya program pembiasaan doa bersama yang dilakukan oleh kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda juga dapat memberikan perubahan dan pengaruh terhadap peserta didik yakni dengan meningkatnya kesadaran untuk terus beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda mereka menyatakan bahwa dengan adanya program pembiasaan doa bersama mereka lebih sering mengingat kepada Tuhan serta bahkan mereka pun jika di rumah jarang melakukan kegiatan mengaji dengan adanya program pembiasaan doa bersama mereka lebih sering mengaji dan mendapatkan waktu tambahan untuk mengaji di sekolah. Sehingga apabila peserta didik sudah terbiasa melakukan pembiasaan doa dalam kehidupan sehari-hari, maka dapat membawa perubahan positif yang akan terus tertanam dalam diri peserta didik hingga sulit untuk ditinggalkan di kemudian hari.

4. Memunculkan akhlak baik (positif) siswa

Melalui program pembiasaan doa bersama pada kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda juga memunculkan akhlak baik (positif) pada siswa. Dimana di dalam al-quran terdapat ayat yang mengandung makna dan arti mengenai perintah ataupun larangan. Hal ini pun juga disampaikan oleh kepala sekolah dan guru Pkn yang menyatakan bahwa dengan adanya program pembiasaan doa bersama siswa dapat mengetahui hubungannya dengan Tuhan sehingga dapat mengetahui perbuatan baik maupun buruk serta para siswa juga berperilaku sopan santun terhadap orang yang lebih tua.

Pengaruh yang diperoleh dari hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widat, Rozi, dan Lestari (2022) yang berjudul "Pembiasaan praktek keagamaan sholat, mengaji, doa, dan asmaul husna dalam meningkatkan pendidikan moral anak". Hasil penelitian yang dilakukan saudara Faizatul Widat, Fathor Rozi, dan Puji Lestari menunjukkan bahwa berdoa sebelum dan sesudah belajar dapat menambah ketakwaannya dan keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu menurut pendapat yang disampaikan oleh Prasetya, dkk (2021) menyatakan "pembentukan karakter religius sangat dibutuhkan oleh siswa dalam membentengi diri dari setiap perubahan jaman dan kemerosotan moral". Dengan adanya program pembiasaan doa bersama juga membantu dalam membentuk karakter religius pada siswa, karena dengan adanya karakter religius maka siswa akan bertindak dan berperilaku sesuai dengan perintah dan larangan agamanya.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kontribusi kegiatan keagamaan untuk pembentukan karakter religius melalui program pembiasaan doa bersama pada kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda tahun ajaran 2022/2023, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Penerapan pendidikan karakter religius melalui program pembiasaan doa bersama pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Samarinda dilaksanakan sebelum jam pelajaran pertama dimulai yaitu pukul 07.15 WIB. Sehingga sebelum pukul 07.15 WITA siswa diwajibkan sudah berada di kelas untuk melaksanakan program pembiasaan doa bersama. Program pembiasaan doa bersama diawali dengan siswa masuk kelas, menyiapkan peralatan yang menunjang program pembiasaan doa bersama (al-quran untuk mengaji), selanjutnya doa bersama, dan diakhiri dengan menyanyikan lagu nasional. Bagi siswa non muslim mereka berdoa sesuai dengan keyakinannya masing-masing. Dalam penerapan doa bersama dipandu oleh guru yang berada di ruang radio serta guru pada jam pelajaran pertama yang bertugas untuk mendampingi dan mengawasi siswa agar melaksanakan program pembiasaan doa bersama secara maksimal.

2. Pengaruh program pembiasaan doa bersama terhadap karakter religius siswa yaitu meningkatnya keterampilan siswa dalam membaca al-quran, menjadikan hati tenang, meningkatkan kesadaran untuk terus beribadah, serta memunculkan akhlak baik (positif) siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan diatas oleh peneliti maka dapat memberikansaran kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan lebih jauh lagi dan dengan saksama apabila terdapat kekurangan dalam penelitian ini. Sehingga dalam penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut.

E. Referensi

- Abidin, A. M. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2).
- Abidin, A. M. (2019). Pengaruh Penerapan Kegiatan Keagamaan di Lembaga Pendidikan Formal Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak. *AN-NISA: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 12(1).
- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1).
- Aidah, S. N. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2).
- Hadi, N. F. (2016). Kulturisasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 2(1), 73–92.
- Hadi, N. F. (2018). Mendesain Bangsa Yang Religius Dan Nasionalis Dari Bangku Sekolah. *Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 4(1), 41–70.
- Hadi, N. H., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review Is A Part of Research. *Sultra Educational Journal*, 1(3), 64–71
- Moloeng, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novearti, R. F. (2017). *Efektivitas Pelaksanaan Kegiatan Keagamaan Pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 21 Kota Bengkulu*. *An-Nizom*, 2(2).
- Prasetya, B., Tobroni, Cholily, Y.M., & Khozin. (2021). *Metode Pendidikan Karakter Religius Paling Efektif di Sekolah*. Lamongan: Academia Publication.
- Purba, S., Iskandar, A., Khalik, F.M., Syam, S., Purba, P.B., Saputro., A.N.C. et al. (2021). *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Yayasan Kita Menulis.
- Supiana & Sugiharto, R. (2017). Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Islami Siswa Melalui Metode Pembiasaan. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).
- Sukatin & Al-Faruq, S.S. (2020). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Syaroh, L. D. M., & Mizani, Z. M. (2020). Membentuk Karakter Religius dengan Pembiasaan Perilaku Religi di Sekolah: Studi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1).
- Widat, F., Rozi, F., & Lestari, P. (2022). Pembiasaan Prektek Keagamaan Sholat, Mengaji, Doa, Asmaul Husna (SMDH) dalam Meningkatkan Pendidikan Moral Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3).

Pengaruh Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
<p style="text-align: center;">Kristiani Linda Yuliasututie Universitas Panca Sakti Bekasi kristi0774@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">Supriyadi Universitas Panca Sakti Bekasi supriyadiesbe@gmail.com</p>	<p>ISSN: 2807-9558 Vol. 2, No. 2 Agustus 2022 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</p>

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Yuliasututie, K. L., & Supriyadi. (2022). Pengaruh Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 185-195.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Montessori dalam membentuk karakter kemandirian pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan Metode Field Research yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai kurikulum Montessori di sekolah Global Prestasi Montessori, Kota Bekasi. Anak usia dini merupakan masa emas yang menentukan perkembangan selanjutnya, sehingga referensi pedagogik yang diperoleh harus sesuai dengan karakteristik usianya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di Global Prestasi Montessori School (GP Montessori) Bekasi lebih mandiri dalam kehidupan sehari-hari, karena pendekatan Montessori mencakup lima (5) area yang mengajarkan anak berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan kemandirian dan keterampilan. Pendekatan ini juga mendorong kreativitas anak dengan membiarkan anak bebas memilih dan mengeksplorasi kegiatan belajar sesuai minat dan potensinya.

Kata kunci : metode, Montessori, karakter, kemandirian, anak usia dini

Abstract

This article aims to determine the effect of the Montessori method in shaping the character of independence in early childhood. This study uses the Field Research Method which is carried out through observations, interviews, and documentation of the Montessori curriculum at the Global Prestasi Montessori school, Bekasi City. Early childhood is a golden period that determines further development, so that the pedagogic references obtained must be in accordance with the characteristics of their age. The results showed that children at Global Prestasi Montessori School (GP Montessori) Bekasi are more independent in their daily lives, because the Montessori approach includes five (5) areas that teach children various things in everyday life that involve independence and skills. This approach also encourages children's creativity by allowing children to freely choose and explore learning activities according to their interests and potential.

Keywords: Montessori, character, independence, early childhood

A. Pendahuluan

Anak merupakan titipan (kepercayaan) dari Tuhan YME untuk dipelihara, diasuh dan dibesarkan dengan baik, karena anak adalah harta orang tua yang sangat besar pengaruhnya bagi kehidupan di akhirat kelak. Anak juga merupakan individu yang berkembang pesat. Seperti yang dikatakan Hurlock (1987): "Usia anak dimulai dari usia 0-6 tahun, masa ini merupakan masa emas, masa inilah anak menyerap segala informasi dan rangsangan lingkungan di sekitarnya. Masa ini ditandai dengan peniruan, kepekaan tinggi dan eksplorasi lingkungan.

Metode Montessori menekankan pembelajaran yang mengutamakan kebebasan, kebebasan atau *freedom* disini ialah kebebasan dalam memilih kegiatan dan kebebasan bermain agar anak tumbuh dan berkembang sesuai tempo dan kecepatan anak. Selain itu, anak akan lebih kreatif dan mandiri. Metode Montessori tidak mengharuskan anak pintar dalam kognitif saja, tetapi juga pintar dalam hal lain yang menyangkut keterampilan hidup

Perceival dan Ellington (dalam Siregar, 2010: 75) mengemukakan dua kategori pendekatan pembelajaran, kedua kategori pendekatan pembelajaran itu adalah pembelajaran berorientasi pada guru (*teacher oriented*) dan pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa (*student oriented*). Pendekatan Metode Montessori merupakan pendekatan yang berpusat pada anak atau *student center approach*, dimana dalam pembelajaran, anak yang menjadi fokus utama pembelajaran, dan tugas utama guru hanya mengamati saat anak memilih dan mengerjakan Montessori *Apparatus*. Montessori *Apparatus* dibuat untuk anak agar memahami konsep dengan benda yang konkret.

Pendekatan siswa atau *student centered approach* ini menjadi ciri khas utama dalam pembelajaran menggunakan Metode Montessori.

Pendekatan Metode Montessori mementingkan bakat dan minat pada anak, mengajarkan anak konsep, dan belajar sesuai tahapan usia, dalam metode ini juga anak diajarkan kasih sayang dan bekerja sama. Dalam *student centered approach*, anak lebih aktif didalam kelas sehingga anak lebih percaya diri, merasa dihargai, dan memiliki citra diri yang positif. Menurut Piaget, pengenalan nilai dan pola tindakan pada awalnya bersifat kompulsif dimana anak belum mengetahui maknanya (M. Fadlillah & Lilif, 2013: 69). Aturan dan aturan dalam keluarga yang semakin meluas, hingga aturan yang berlaku di masyarakat dan di negara. Menanamkan nilai dan kebiasaan baik pada anak bisa jadi sulit pada awalnya. Namun, sebagai orang tua, kita harus pintar-pintar menanamkan nilai-nilai positif tanpa membuat anak merasa terpaksa.

Ada lima konsep dalam metode pendidikan Montessori, yaitu konsep kebebasan, konsep pembelajaran sesuai tahap perkembangan, konsep mencintai alam dan makhluk hidup, konsep mencintai keindahan dan kebersihan, dan konsep proses pembelajaran keterampilan hidup (Aprilian, 2016).

Karakter kemandirian merupakan aspek penting yang harus dibawa oleh setiap individu. Indikator-indikator tersebut tidak dapat diperoleh dalam waktu singkat. Ini merupakan fondasi kuat yang perlu dibangun dan dirangsang sejak dini untuk membentuk kemandirian. Kemandirian itu sendiri adalah suatu keadaan dimana seseorang tidak tergantung pada orang lain untuk mengambil keputusan dan terdapat sikap percaya. (Chaplin, 2006).

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Yunani, *karasso* yang berarti cetak biru, sidik, atau format dasar. Yang dimaksud disini ialah, karakter diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikuasai oleh campur tangan manusia. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter diartikan sebagai watak, tabiat, pembawaan dan kebiasaan. Pendidikan karakter usia dini disesuaikan dengan perkembangan moral pada anak. Menurut Piaget (Desmita, 2013: 150) perkembangan moral digambarkan melalui aturan permainan. Karenanya, hakikat moralitas adalah kecenderungan untuk menerima dan mentaati segala sistem peraturan. Sementara

Kohlberg (Power, Higgins, & Kohlberg, 1989 dalam Slamet Suyanto, 2012: 3) menyatakan bahwa perkembangan moral mencakup (1) *Preconventional*, yaitu dimasa ini anak mengenal moralitas berdasarkan dampak yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan, (2) *Conventional*, suatu perbuatan dinilai baik oleh anak apabila mematuhi harapan otoritas atau kelompok sebaya, dan (3) *Postconventional*, pada level ini aturan dari masyarakat tidak dipandang sebagai tujuan akhir, tetapi diperlukan.

Menurut Thomas Lickona (1992: 22) karakter merupakan sifat dan pembawaan alami seseorang dalam merespons keadaan secara bermoral (Agus Wibowo, 2013: 65). Sifat alami itu dimuat dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik. Lickona menekankan tiga hal dalam mendidik karakter yang dirumuskan dengan indah, yaitu: *knowing, loving and acting the good*. Tingkat keberhasilan dalam pendidikan karakter harus dimulai dengan pemahaman karakter yang baik, mencintai karakter itu, kemudian mengaplikasikan karakter baik itu (Agus Wibowo, 2013: 65).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemandirian secara etimologi berasal dari kata mandiri yang berarti 'dalam keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain (KBBI dalam Rakhma, 2017: 29). Menurut Steinberg, mandiri diambil dari dua istilah yang pengertiannya sejajar, yaitu *autonomy* dan *independence*, karena perbedaan sangat tipis dari dua istilah itu. Mandiri secara terminologi adalah kemampuan yang menunjukkan individu untuk menjalankan atau melakukan sendiri aktivitas hidup terlepas dari kontrol orang lain (dalam Eti Nurhayati. 2010: 58).

Menurut Erikson, masa kritis perkembangan kemandirian anak berlangsung saat usia 2-3 tahun (Rakhma, 2017: 29). Bila pada usia tersebut kebutuhan anak untuk mengembangkan kemandirian tidak terpenuhi, maka perkembangan kemandirian anak akan terhambat dan tidak berkembang secara optimal. Bila perkembangan kemandirian anak terhambat, artinya si kecil akan bergantung pada orang lain, bahkan sampai dewasa kelak.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah sikap yang tidak bergantung pada orang lain dan melakukan yang terbaik untuk diri sendiri dalam pekerjaan dan pemecahan masalah. Kemandirian merupakan bagian dari kepribadian anak yang dapat menentukan perbedaan perilaku setiap anak. Secara umum, kemandirian dapat dilihat dari perilaku. Namun pada kenyataannya, kemandirian tidak hanya dalam perilaku, tetapi juga dalam bentuk sosial dan emosional.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari definisi yang telah diuraikan adalah bahwa pendidikan karakter mandiri merupakan upaya untuk mengembangkan moral dan kepribadian anak, terutama dalam kemampuan melakukan tugas dan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan usianya.

B. Metodologi

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. dengan teknik **Field Research** melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan kepada kepala sekolah, bagian kurikulum, dan orang tua siswa TK GLOBAL PRESTASI MONTESSORI. Penelitian kualitatif adalah metode yang didasarkan pada filosofi post-positivisme atau metode yang digunakan untuk menyelidiki keadaan objek secara alami (Sugiyono, 2011: 9) dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah alat utama, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi. atau kombinasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak selalu berpedoman pada teori, tetapi berpedoman pada fakta-fakta yang ditemukan selama penelitian di lapangan.

Obyek penelitian ini adalah seluruh siswa TK B usia 5-6 tahun di TK GLOBAL PRESTASI MONTESSORI. Lokasi observasi dilaksanakan di salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum Montessori yaitu Global Prestasi Montessori, Kota Bekasi, Indonesia. Observasi dilaksanakan pada bulan Maret - Mei 2022.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data, sumber data dalam penelitian ini adalah subjek darimana data diperoleh (Arikunto, 2006: 123). Untuk memperoleh data kualitatif sehubungan dengan masalah yang akan penulis teliti. Data-data tersebut

diantaranya adalah: Sumber data primer, Sumber data primer adalah data yang diambil secara langsung, dalam penelitian ini adalah, kepala sekolah, guru dan peserta didik. Penelitian ini diambil dari hasil wawancara dan pengamatan. Sumber data sekunder, Sumber data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung atau diperoleh dari pihak kedua, dalam penelitian ini adalah lingkungan sekolah, buku, dan dokumentasi. Teknik analisis data Susan Stainback merupakan inti dari proses penelitian kualitatif. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi, kemudian dinilai (Sugiyono, 2011:244). Menurut Sugiyono, analisis data dalam penelitian kualitatif terjadi sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada kutipan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008), yaitu: a. pendataan, b. reduksi data, c. penyajian data dan d. verifikasi data.

Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data untuk mengecek keabsahan data, uji kredibilitas data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi adalah upaya untuk memverifikasi kebenaran data dan informasi dari sudut pandang yang berbeda. Dengan memeriksa satu fenomena dari sudut yang berbeda, tingkat kebenaran yang lebih tinggi tercapai.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dilakukan di TK GLOBAL PRESTASI MONTESSORI yang beralamt di Jakasampurna, Bekasi Barat. Proses pelaksanaan pembelajaran menurut Metode Montessori yang dilakukan di TK GLOBAL PRESTASI MONTESSORI dimulai dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti/kegiatan area, kegiatan *snack time* dan kegiatan penutup. Penerapan pendekatan Metode Montessori yang dilaksanakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran Montessori dibagi menjadi 5 area yaitu, 1. Area Praktek Kegiatan Sehari-hari (*Practical Life*), 2. Area Indra (*Sensorial*), 3. Area Budaya (*Culture*), 4. Area Bahasa (*Languange*), dan 5. Area Matematika (*Math*).

Menurut Steinberg, independensi diambil dari dua istilah yang memiliki arti paralel, yaitu otonomi dan kemandirian, karena perbedaan kedua istilah tersebut sangat samar. Dari segi terminologi, kemandirian adalah kemampuan yang ditunjukkan individu untuk melakukan atau melakukan aktivitas hidup secara mandiri di luar kendali orang lain (dalam Eti Nurhayati, 2010: 58).

Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa kemandirian adalah sikap yang tidak bergantung pada orang lain dan berdiri sendiri dalam pekerjaan dan pemecahan masalah. Kemandirian merupakan bagian dari kepribadian anak yang dapat menentukan perbedaan perilaku setiap anak. Secara umum, kemandirian dapat dilihat dari perilaku. Namun pada kenyataannya, kemandirian bukan hanya tentang perilaku, tetapi juga tentang bentuk sosial dan emosional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan metode Montessori yang diterapkan di TK BERPRESTASI GLOBAL MONTESSORI khususnya dalam pembentukan karakter mandiri pada anak, telah dilaksanakan dengan benar dan sesuai prinsip Montessori dalam proses pelaksanaannya, serta telah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Edisi 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat kinerja perkembangan anak ditinjau dari teknis pembelajaran.

Data Penelitian

1. Peningkatan kemandirian anak usia dini di TK Global Prestasi Montessori Bekasi

Usia 0 – 6 tahun (usia dini) merupakan masa usia emas (*golden age*), dalam masa ini anak menjadi peniru ulung dan peka terhadap segala sesuatu yang diperoleh dari lingkungannya. Peniruan dan kepekaan tersebut dilakukan dengan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar. Anak usia dini membutuhkan kesempatan untuk mempraktikkan

kemandiriannya secara bebas sehingga dapat diekspresikan secara bebas pula, dan inilah yang menjadikan anak kreatif dan percaya diri.

Kemandirian yang dimiliki harus diberikan rangsangan agar dapat tumbuh optimal. Montessori merupakan salah satu tokoh pendidikan anak usia dini yang telah mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini dengan nama lembaga "*Casa Dei Bambini*" atau "*Childern House*". Lembaga ini mempunyai kurikulum yang has dengan nama *practical life* atau latihan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kejadiannya terbagi menjadi 5 kegiatan yaitu aktivitas praktik, aktivitas indrawi, aktivitas bahasa, aktivitas matematika dan aktivitas budaya. Dan pada penelitian ini peneliti meneliti stimulasi kemandirian melalui pembelajaran latihan- latihan hidup praktis atau aktivitas praktik yang diprakarsai oleh Montessori di TK Global Prestasi Montessori.

Berdasarkan hasil observasi salah satu upaya yang dilakukan TK Global Prestasi Montessori untuk merangsang kemandirian anak adalah melakukan pembelajaran dengan metode Montessori, khususnya dalam praktik aktivitas sehari-hari. Diawali dengan memotivasi anak untuk mau masuk kelas sendiri, ke kamar mandi tanpa bantuan dan sebagainya. Seperti halnya yang disampaikan oleh Kepala Sekolah TK Global Prestasi Montessori:

"Setiap hari kami melakukan pembiasaan-pembiasaan yang mendukung kemandirian anak dengan metode Montessori, maka tercetusnya kemandirian anak contohnya setiap pagi ada toilet training untuk melatih kemandirian mereka dalam aktifitas kamar mandi dimulai dari melepas diapers, membuka dan memakai pakaian dalam, kemudian membilas dengan air, mencuci tangan, dan tidak membiarkan kran terus terbuka selama aktifitas cuci tangan. Contohnya lagi berjalan kearah tujuan tanpa harus terburu-buru berlari agar tetap tenang dalam melakukan sesuatu, membersihkan meja setelah selesai melakukan aktifitas kerja, memakai kaos kaki dan sepatu secara bertahap, mengembalikan kursi dan menggulung mat kerja dengan benar dan terstruktur dari kiri ke kanan dan atas ke bawah."

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa metode Montessori dilakukan setiap harinya dengan menjadikan metode tersebut sebagai pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari anak baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini juga serupa dengan yang dikemukakan oleh ibu Ratih sebagai salah satu wali murid di TK Global Prestasi Montessori:

"Karena saya merasa nyaman dengan sekolah ini. Disini anak-anak diajarkan kemandirian semenjak awal dengan menanamkan sikap berani sekolah tanpa ditunggu. Selanjutnya karena sistem pembelajarannya juga berbeda dengan yang lain. Di TK Global Prestasi Montessori anak lebih banyak belajar dengan bekerja, dari pada sekedar drill atau dikte"

Penyampaian pendapat di atas senada dan di dukung oleh para guru dan bidang kurikulum dalam wawancara yang kami lakukan:

"Metode pembiasaan, Metode yang dilakukan terus menerus sampai anak bisa mandiri"

Dan hasil dari bidang kurikulum menjelaskan

" Sesuai dengan masa perkembangan usianya kita juga terpacu pada standar-standar yang sesuai dengan standar kemampuan anak"

Masa usia Taman Kanak-Kanak disebut juga sebagai masa penjelajah dan masa meniru, mengingat perkembangan yang terjadi selama awal masa kanak-kanak adalah berkisar pada sekitar penguasaan dan pengendalian lingkungan, merupakan sebuah label yang menunjukkan anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Dengan cara bertanya tentang segala sesuatu yang ia lihat dan menarik perhatiannya. Selain itu masa kelompok bermain juga disebut masa meniru, peniruan ini tidak saja diberlakukan pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang di sekitarnya tetapi juga terhadap segala sesuatu yang dilihat.

Dari hal tersebutlah berdasarkan hasil observasi penulis akan menjabarkan implementasi metode Montessori meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam peningkatan kemandirian anak di TK Global Prestasi Montessori sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran TK Global Prestasi Montessori dituangkan dalam bentuk silabus, program tahunan (prota), program *bimonthly*, program mingguan, program semester (prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Para guru membuat rencana kegiatan mingguan dalam seminggu sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hal ini dilakukan agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan anak dan indikator dapat dengan mudah terkontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

Sejak awal operasional sampai sekarang TK Global Prestasi Montessori menerapkan model pembelajaran area *Circle Time* sekaligus bagian dari kelas atau desain ruangan metode Montessori. Pelaksanaan pembelajaran model area dalam kegiatan sehari-hari dilaksanakan dalam 6 tahap. Pertama, penataan lingkungan main sesuai dengan tema, kedua, kegiatan sambut kedatangan anak didik sebagai ucapan selamat datang, ketiga, anak meletakkan agenda dan membuat goresan atau gambar secara bebas, keempat, kegiatan awal ditandai dengan pendidik menyiapkan seluruh anak berbaris dan memeriksa kerapian mereka sampai bermain dan belajar, kelima, waktu bekerja di 5 area Montessori, keenam, kegiatan *recalling* dan penutup.

Penerapan pendekatan area ini tetap menggunakan konsep dasar pendidikan anak yaitu belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Kegiatan yang dilakukan pada masing-masing area pun sama yakni melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penerapan metode Montessori ini melibatkan peran pendidik sebagai fasilitator, mediator, inspirator, koordinator, dan monitor.

Metode Montessori memiliki prinsip dasar pembelajaran berpusat pada anak dengan asumsi pembelajaran aktif yang terus menerus mencari informasi mengenai dunia lewat permainan.

3. Tahap Evaluasi

Metode Montessori sebagai metode untuk meningkatkan kemandirian anak di TK GPM selalu dilakukan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penyerapan anak terhadap materi yang telah diberikan oleh guru dalam mengikuti kegiatan, maka guru melaksanakan penilaian terhadap metode, media dan anak didik. Evaluasi dilakukan dengan melihat efektivitas metode dan media dari segi keawetan, fungsinya, kemudahan menggunakan, dan biaya yang digunakan.

Selain itu evaluasi juga dilakukan pada pemahaman anak dengan cara melakukan *checklist* indikator yang dikembangkan dengan kriteria BB (belum berkembang) diberikan untuk anak yang belum dapat melakukan aktivitas kemandirian sama sekali, MB (mulai berkembang) diberikan kepada anak yang sudah dapat melakukan kemandirian kadang muncul kadang belum dengan aspek/indikator yang dikembangkan. BSH (Berkembang sesuai Harapan) diberikan kepada anak yang sudah mampu mencapai indikator dengansering muncul. dan BSB (berkembang Sangat Baik).

2. Data Penerapan Metode Montessori Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Pada Anak Usia Dini di *level Kindergarten 2* (kelompok B) TK Global Prestasi Montessori, Bekasi, Tahun Ajaran 2021-2022

Dari proses hasil pembelajaran peneliti telah memperoleh data. Data yang dimaksud adalah data hasil belajar anak dalam meningkatkan kemandirian anak melalui Metode Montessori yaitu:

- a. Anak terlihat aktif dan berpartisipasi secara gembira dalam proses pembelajaran kemandirian melalui metode Montessori
- b. Anak senang dan mulai meningkat rasa percaya dirinya dalam melakukan kegiatan kemandirian

Pembahasan

Dari data observasi anak didik menunjukkan perkembangan kemandirian mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan karena dari indikator keberhasilan semakin

hari semakin meningkat. Anak semakin mandiri melalui Metode Montessori dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dimana Indikator yang dinilai : terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam beraktivitas, memiliki sikap percaya diri, berani menyampaikan keinginan dan terbiasa menunjukkan aktivitas yang eksploratif dan menyelidik (bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu), sedangkan aspek yang dinilai anak terlibat aktif dalam permainan, anak dapat berpikir reflektif, anak dapat mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri serta anak dapat bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri.

Selain lingkungan yang unik Montessori, dalam pembelajarannya juga Montessori memiliki beberapa konsep, diantaranya Mengikuti Anak (*follow the child*), Bebas Dengan Batasan (*freedom with limitation*), Menghargai Anak (*respect the child*), Lingkungan yang Disiapkan (*prepared environment*), *Briefing* sebelum Kegiatan, Penggunaan Alas Kerja (*mat work*), Kegiatan yang Bermakna (*meaningful activity*), Konkret-Abstrak, Sederhana- Kompleks, Mengoreksi Diri (*self correction*), Penggabungan Usia, Penggunaan Kata '*work*', dan Kolaborasi bukan Kompetisi. (Vidya Dwina. 2018: 59)

Mengikuti anak atau *follow the child* adalah konsep pembelajaran Montessori (dalam Vidya Dwina, 2018: 60), mengikuti anak bukan berarti membiarkan anak berperilaku sebebas-bebasnya, *follow the child* yang dimaksud adalah memahami kebutuhan anak sesuai minatnya. Bisa juga disebut sebagai upaya untuk mempertajam indra kita sebagai orang dewasa untuk mengartikan setiap perilaku anak sebagai cara ia memenuhi kebutuhannya, kemudian kita memanfaatkan hal tersebut untuk memahami kebutuhannya. Dalam kelas Montessori di Global Montessori ini guru tentunya menggunakan konsep *follow the child* dalam pembelajaran, guru memfasilitasi sesuai kebutuhan dan minat anak. Kebebasan membuat anak berpikir kreatif, melatih kemandirian, dan pengambilan keputusan.

Bebas dengan batasan atau *freedom with limitation* adalah konsep pembelajaran Montessori selanjutnya (dalam Vidya Dwina, 2018: 63). Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan memilih sendiri material yang akan dieksplorasi, kebebasan menentukan durasi eksplorasi, serta kebebasan untuk berdiskusi dan bekerja sama.

Konsep selanjutnya adalah *Respect the child*, seringkali orang dewasa tidak berkomunikasi dua arah dengan anak-anak, mereka hanya membuat anak mendengarkan dan memberi perintah satu arah (dalam Vidya Dwina, 2018: 80). Dalam Montessori berbicara dan memperlakukan anak dengan sopan adalah hal yang wajib bagi guru Montessori. Seperti di Global Prestasi, guru-guru berbicara dengan sopan pada anak-anak dalam kelas, guru tidak berteriak-teriak dalam menegur anak, guru akan menghampiri anak, menatap anak, kemudian menegur dengan suara pelan. Hal tersebut membuat anak terbiasa sopan dan tenang di dalam kelas, dan juga salah satu cara efektif menenangkan kelas yang ramai.

Konsep selanjutnya adalah lingkungan siap pakai atau *prepared environment*. Lingkungan siap pakai adalah lingkungan yang disiapkan guru bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya secara bebas, aman dan nyaman (dalam Vidya Dwina, 2018: 82).

Konsep selanjutnya yaitu *briefing* sebelum berkegiatan, melibatkan anak dalam merencanakan suatu perjalanan membuat anak merasa dihargai keberadaannya dan pendapatnya (dalam Vidya Dwina, 2018: 84). Guru akan memberi informasi tempat yang akan dikunjungi, guru mengingatkan anak perilaku ketika berada disana, seperti salam kepada orang dewasa, duduk dengan tenang, berbicara pelan.

Penggunaan alas kerja atau *work math* merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari metode Montessori, alas kerja merupakan cara mengenalkan dan mengajarkan anak konsep teritori (dalam Vidya Dwina, 2018: 86). Global Prestasi pun menggunakan alas kerja dalam kegiatan pembelajaran. Alas kerja membuat anak mengetahui area belajarnya secara konkret, ditandai dengan luas alas kerjanya. Menggunakan alas kerja juga melatih kedisiplinan anak, agar material tidak bercecer kemana-mana, hal ini juga melatih kemandirian anak karena anak akan mengambil dan menggulung alas

kerjanya sendiri.

Penggunaan *mat work* ini juga melatih aspek interaksi sosial anak, anak harus izin pada temannya terlebih dahulu apabila ingin bergabung dengan alas kerja milik temannya.

Konsep selanjutnya adalah kegiatan yang bermakna atau *meaningful activity*, di kelas Montessori, semua kegiatan saling berkaitan, semua bertujuan sama yaitu untuk mempersiapkan anak secara holistik untuk menjalani tahap selanjutnya yang lebih kompleks (dalam Vidya Dwina, 2018: 88). Tak ada yang tak bermakna di kelas Montessori, bahkan kegiatan menuang dan menyendok pun bermanfaat bagi anak. Kegiatan itu melatih kekuatan otot anak, dan memperpanjang rentang konsentrasi untuk memudahkan anak melanjutkan belajar di sekolah dasar.

Konsep selanjutnya yaitu Konkret-Abstrak, lembar kerja bukanlah satu-satunya cara dalam mengajarkan sesuatu pada anak. Anak akan lebih paham apabila ia diajarkan langsung melalui pengalaman nyata dan mengajarkannya konsep (dalam Vidya Dwina 2018: 90). Di Global Prestasi sendiri, guru tidak sering menggunakan lembar kerja untuk anak, kegiatan dalam kelas Montessori, semuanya menggunakan benda konkret. Setiap anak pun diberi lembar kerja yang berbeda, sesuai dengan tahapan dan levelnya. Ketika anak sudah memahami hal konkret anak akan memahami lembar kerja yang merupakan hal abstrak,

Sederhana-Kompleks, merupakan konsep selanjutnya dalam pembelajaran Montessori, seluruh Montessori *Apparatus* dirancang dengan teratur dari sederhana menuju kompleks. Semua di tata rapih sesuai tingkat kesulitan dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Hal ini pun akan membangun konsep untuk menulis dan membaca, menulis diawali dari kiri menuju ke kanan, dan membaca diawali dari atas ke bawah.

Konsep selanjutnya adalah *self-correction*, anak dapat mengoreksi kesalahannya sendiri untuk mencegah guru atau orangtua sering menginterupsi dan mengoreksi anak (dalam Vidya Dwina, 2018: 102). Orang dewasa sering kali salah merespon ketika anak melakukan kesalahan, sehingga anak ingin berbuat curang atau berbohong karena takut dimarahi. Cara yang efektif dalam mengoreksi anak adalah bukan menasehati dan memarahi, tetapi memberikan contoh bagaimana sesuatu seharusnya dilakukan.

Penggunaan istilah *work* atau bekerja sudah tak asing lagi di Global Prestasi, di setiap sekolah Montessori, selalu menggunakan istilah *work*, di Indonesia sendiri, mengartikan istilah ini dapat menggunakan kata 'bekerja' dan kata 'belajar'(dalam Vidya Dwina, 2018: 108). Menggunakan kata bekerja dengan antusiasme dan kegembiraan yang tinggi akan membuat perspektif anak tentang belajar dan bekerja menjadi menyenangkan. Kalau anak sudah menyukai, mereka tidak akan terpaksa dalam belajar.

Davies (2019, hlm. 55) memaparkan kegiatan Montessori yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari:

1. Merawat tanaman - menyiram tanaman, menanam benih, merangkai bunga dalam vas kecil (mengisi vas air dengan corong dan kendi kecil).
2. Siapkan makanan, cuci sayuran, keluarkan sereal Anda sendiri dari kotak dan tambahkan susu dari kendi kecil
3. Waktu makan, bisa menyiapkan dan membersihkan meja, mencuci peralatan makan
4. Bergiliran memanggang kue, timbang bahan, bantu tambahkan bahan, uleni adonan
5. Membersihkan, menyapu, membersihkan debu, mengepel tumpahan, membersihkan jendela, memoles cermin.
6. Merawat hewan peliharaan, memberi mereka makan, berjalan-jalan, mengisi mangkuk air
7. Belajar menjaga diri, meniup hidung, menyisir rambut, menyikat gigi, mencuci tangan.
8. Memakai baju sendiri, memakai kaos kaki, menempelkan velkro pada sepatu, memakai kaos oblong, memakai celana, memakai jaket dengan metode *coat-flip*, berlatih membuka dan menutup resleting/kancing/kancing/ tali sepatu.

9. Bantu cucian, masukkan cucian kotor ke keranjang cucian, masukkan cucian keluar-masuk mesin cuci, tambah sabun, sortir cucian bersih
10. Pergi ke supermarket, membuat daftar belanja dengan gambar, mengambil barang dari rak, membantu mendorong kereta belanja, memberikan barang ke kasir untuk diletakkan, membawa tas belanja, menyimpan bahan makanan di rumah.

Keuntungan Metode Montessori

Manfaat mengenalkan kegiatan kerja sehari-hari anak adalah, mengajarkan anak untuk bertanggung jawab, kita dapat bekerja sama untuk mencipta, melatih dan menguasai kegiatan, menciptakan kedekatan melalui kerjasama, dapat mengembangkan konsentrasi, karena keterampilan ini membutuhkan pengulangan, sehingga anak dapat menguasai. , anak merasa senang menjadi bagian dari keluarga, sehingga dapat berkontribusi, dapat mengontrol urutan untuk meningkatkan jumlah langkah dalam aktivitasnya, yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, contohnya menuangkan air tanpa tumpah, menggunakan spons, mengembangkan kemampuan bahasa anak, kemampuan belajar mandiri, keterampilan baru dan percaya diri.

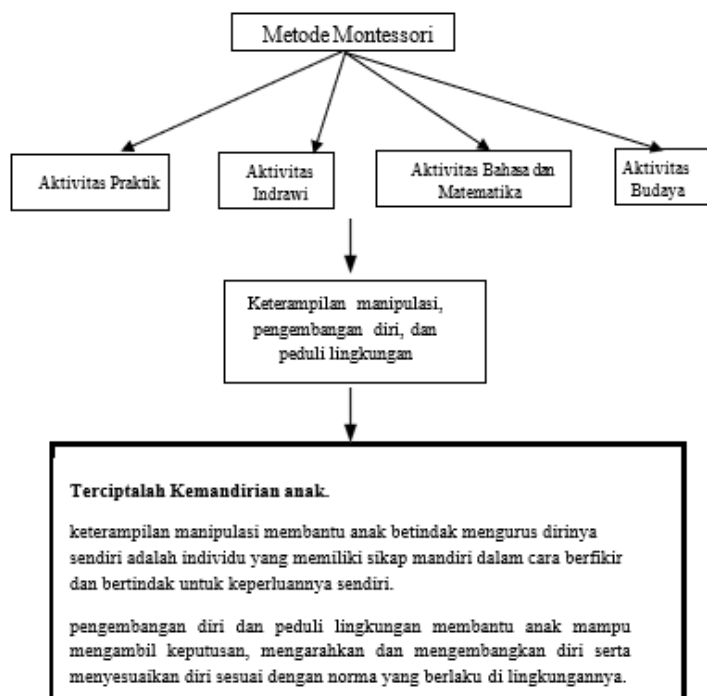
Manfaat metode Montessori untuk anak usia dini, yaitu:

- 1). Anak menjadi lebih mandiri, dalam kurikulum Montessori terdapat metode kehidupan praktis yang melatih anak untuk melakukan pekerjaan sehari-hari tanpa bantuan orang dewasa.
- 2). Dapat meningkatkan keterampilan motorik. Bertujuan untuk mengasah dan melatih saraf motorik, baik motorik kasar maupun halus.
- 3). Anak-anak menjadi lebih kritis. Dalam metode pembelajaran Montessori, anak dapat dibiasakan untuk memecahkan masalah. Meski soal permainan sederhana, namun bisa menimbulkan sikap kritis pada anak.
- 4). Anak menjadi lebih kreatif, anak diberi ruang dan imajinasi yang tidak terbatas, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang kreatif.
- 5). Mampu bersosialisasi dengan baik. Anak yang dididik menggunakan metode Montessori, kebanyakan lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, pintar bekerjasama, dan mempunyai sikap toleransi yang tinggi (Dewi & Suyanta, 2019, hlm. 116).

Kaitannya kemampuan kemandirian anak dengan Metode Montessori

Salah satu manfaat menerapkan Metode Montessori pada anak yaitu anak dapat belajar mandiri, yaitu dengan mengizinkan anak untuk mengerjakan aktivitas yang disukai anak, mendorong menyelesaikan aktivitasnya, dan membiarkan anak untuk menemukan kesalahannya sendiri.

Sejalan dengan pendapat Rantina (dalam Damayanti, 2020) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa esensi metode Montessori salah satunya adalah *Encouraging Independence* (Mendorong Kemandirian). Terdapat salah satu kurikulum yang diajukan oleh Montessori yaitu *Exercises of Practical Life* (Latihan pada Kehidupan Praktis). Keterampilan praktis atau *practical life* merupakan bentuk kegiatan dan aktivitas sehari-hari yang dapat dilakukan oleh anak sehingga dapat mengembangkan beragam aspek perkembangan anak seperti keterampilan motorik kasar dan halus, disiplin, konsentrasi dan kemandirian. Oleh karena itu dalam penerapannya terdapat adanya keterkaitan antara Metode Montessori dengan kemandirian anak.



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh pendekatan Metode Montessori dalam meningkatkan kemandirian adalah pembelajaran kemandirian yang meliputi kemampuan manipulatif, pengembangan diri, dan peduli lingkungan. Kemandirian yang didasarkan pada Metode Montessori yang dikembangkan untuk membangun suatu landasan bagi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang penting untuk menghadapi kehidupan anak selanjutnya berdasarkan minatnya.

D. Kesimpulan

Proses pembelajaran pendekatan Metode Montessori dalam membentuk karakter mandiri pada anak di Global Prestasi Montessori dimulai dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dalam BAB V Pasal 15 (2) bahwa pelaksanaan pembelajaran PAUD mencakup a. Kegiatan Pembukaan, b. Kegiatan Inti, dan c. Kegiatan Penutup.

Pengaruh pendekatan Metode Montessori dalam membentuk karakter kemandirian anak dirasa cukup efektif sesuai dengan hasil observasi peneliti, selain membentuk karakter kemandirian, metode ini pun menstimulasi karakter tanggung jawab, penguasaan diri, memperpanjang rentang konsentrasi, kemampuan sosialisasi, dan juga menstimulasi kemampuan intelektual. Pendekatan Metode Montessori lebih mengajarkan konsep kepada anak, mengikuti kebutuhan dan minat anak, dan berpusat pada masing-masing anak.

Faktor pendukung yaitu, lingkungan yang memadai, khususnya Montessori *Apparatus* yang terbagi menjadi lima area di lingkungan Montessori, fasilitas pendukung sekolah dan kelas. Kemudian dukungan dari Kepala Sekolah, yang melakukan pengarahan dan pembinaan yang berkaitan dengan pembelajaran PAUD. Kemudian faktor pendukung selanjutnya adalah peran serta di lingkungan sosial sekolah dan menjalin kerja sama sehingga meningkatnya mutu dan kualitas dalam pembelajaran. Faktor penghambat dalam pembelajaran datang dari fasilitas yang tidak bisa dijangkau dari segi pendanaan maupun pengadaan. Kemudian dari Sumber Daya Manusia khususnya Guru Montessori, dan yang terakhir yaitu *mood swing* pada anak yang sulit diprediksi.

E. Referensi

Hernawaty. (2015). *Metode Montessori*.Jogjakarta: Garuda Mas Sejahtera.

- Nasution, R. A. (2017). Penanaman Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam Metode Maria Montessori. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Wiyani, N. (2013). *Bina Karakter AnakUsia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi Pendekatan Metode Montessori dalam MembentukKarakter Mandiri Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 1-19.
- Steinberg, L. (1995). *Adolescence* Sanfrancisco: McGraw-Hill Inc.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Penddikan Anak Usia Dini*. Pearson Education.
- Webster, A. A., & Carter, M. (2007). Social relationships and friendships of children with developmental disabilities: Implications for inclusive settings. A systematic review. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 32(3), 200-213. doi: 10.1080/13668250701549443
- Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln (2003). *Strategies Of Qualitative Inquiry (London: Sage Publication)*.