

ISBN: 978-623-92630-1-0

PROSIDING

24 Oktober 2020



SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FKIP UNTAN

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan:

**Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21
dan Pengembangan Karakter.**



FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA



KATA PENGANTAR
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT sehingga kegiatan Seminar Nasional ini dapat dilaksanakan dengan baik. Saya mengapresiasi seluruh panitia dan tim editor karena telah menyusun dan menyediakan Prosiding dalam kegiatan seminar kali ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada para pemakalah baik para praktisi maupun pengamat pendidikan yang telah berpartisipasi aktif dalam Seminar Nasional. Adapun tema yang menjadi fokus seminar nasional ini bertujuan untuk mengembangkan konsep, ide-ide maupun program-program dalam mengimplementasikan kebijakan pemerintah yaitu Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. Ucapan terima kasih juga kepada pemateri yang telah hadir dan membagi wawasan serta pengetahuannya dalam Seminar Nasional Pendidikan 2020. Semoga dengan adanya Prosiding ini bisa menjadi pembuka dan penyambung sumber referensi bagi Pengamat, Praktisi maupun Pengembang Kebijakan Pendidikan di Berbagai Lembaga Pendidikan untuk mengkaji dan mengimplementasikan Merdeka Belajar baik itu ditinjau dari media dan sumber belajarnya dalam Pembelajaran abad 21 serta bentuk perhatian dan tantangan dalam menghadapi gejala globalisasi di Pembelajaran abad 21, yang menitikberatkan pada perkembangan teknologi dan informasi. Untuk itulah Kami dari segenap civitas akademika FKIP Untan mengucapkan selamat dan sukses atas terselenggaranya Seminar Nasional Pendidikan 2020 sebagai kegiatan Ilmiah yang harus dan terus dilanjutkan sebagai budaya pendidikan di Indonesia.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pontianak, 21 Oktober, 2020
Dekan FKIP Untan

Dr. H. Martono, M.Pd.



KATA PENGANTAR
TIM EDITOR SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama sehingga TIM Editor dapat menyelesaikan Prosiding Seminar ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para pemakalah yang telah berpartisipasi menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikirannya sehingga menambah dan memperkaya substansi dari Prosiding dalam Seminar yang mengusung tema utama yaitu "Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan : Implementasi dan Relevansi Pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter" dengan ruang lingkup enam bidang kajian yang inovasi pembelajaran, kebijakan pembelajaran, pengembangan kurikulum, penilaian dan administrasi pembelajaran, Media dan Sumber Belajar, serta Penerapan Sains dan Teknologi di dalam Pembelajaran. Prosiding ini merupakan kumpulan artikel dari berbagai artikel ilmiah baik penelitian maupun non penelitian para pemakalah yang telah mempresentasikan artikelnya di Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura 2020. Kami sangat terkesan dengan banyaknya pemakalah yang ikut serta dalam kegiatan Seminar Nasional ini. Kami berharap, semoga Seminar ini memberikan banyak manfaat kepada pembaca dalam menyajikan point-point penelitian dan pemikiran dalam upaya mengimplementasikan program Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan.

Akhir kata, Kami sampaikan permohonan maaf apabila dalam penyusunan Prosiding ini ada kesalahan, kekeliruan atau hal yang kurang sesuai dengan harapan pembaca. Kami juga mengharapkan masukan dan saran dalam perbaikan dan penyempurnaan Prosiding selanjutnya. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pontianak, 22 Oktober 2020
TIM Editor



PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA TAHUN 2020

Pengarah : Rektor Universitas Tanjungpura
Penanggungjawab Umum : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Penanggungjawab Teknis : Wakil Dekan Bidang Akademik
Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni

Dewan Redaksi :

Thomy Sastra Atmaja, SH., M.Pd
Diah Trismi Harjanti, M.Pd
Maria Ulfah, M.Pd
Hadi Wiyono, M.Pd
Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd
Iwan Ramadhan, M.Pd
Amallia Putri, M.Pd
Yusawinur Barella, M.Pd

Haris Firmansyah, M.Pd
Muhammad Musa Syarif, M.Pd
Rio Pranata, M.Pd
Muhammad Fachrurrozi Bafadal, S.Pd., M.Pd
Edwin Mirzachaerulsyah, M.Pd
Dona Fitriawan, S.Pd., M.Pd
Andi Besse Tenriawaru, S.Pd., M.Pd.
Hemri Yansa, S.Pd, M.Si

Reviewer :

Prof. Dr. Nunuk Suryani (UNS)
Prof. Dr. Ani Rusilowati (UNNES)
Prof. Dr. Aunurrahman (UNTAN)
Dr.rer.nat Rini Muharini (UNTAN)
Dr. Nuraini Asriati (UNTAN)
Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan (UNTAN)
Dr. Ikhsanuddin (UNTAN)

Penerbit

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak

Redaksi:

Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi Pontianak
Telp (o561) 740144 Kotak 1049.
Email; jagad022fkip.untan.ac.id

Cetaklan Kedua, Oktober 2020

DAFTAR ISI

PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING METHOD DI SEKOLAH PEDESAAN. Abdul Rozi	1
PENGEMBANGAN KONSEP PECAHAN OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. Ananda Rizky Amelia	7
KAJIAN INTERPRETASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PROPORSI PADA MATERI BANGUN DATAR. Brian Gumilang Putra	11
PENGEMBANGAN KONSEP BANGUN DATAR SEGIEMPAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. Darsih Yusmiarti	17
PENGEMBANGAN CONTOH KONSEP PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT MENGGUNAKAN MULTI REPRESENTASI Deni Winda Sari.....	28
INOVASI PEMBELAJARAN DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP KESETARAAN DAN KEADILAN DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN FINLANDIA Devi Safitri	35
PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE <i>BLENDED LEARNING</i> DENGAN MEDIA WEBEX MEETINGS Diah Novarini Rahayu	43
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH MATA PELAJARAN PRODUKTIF KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI SMK NEGERI 4 PONTIANAK. Eko Setyo Wibowo, Wahyuni Budiarto	49
UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN METODE TUTOR SEBAYA Fa'iq Irsyad	58
PENGEMBANGAN KATA DAN ISTILAH DALAM MATEMATIKA DIKAITKAN DENGAN BAHASA IBU Flesia Welly Ferianti	63
PEMANFAATAN APLIKASI <i>ONLINE</i> DALAM PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI <i>COVID-19</i> DI SMP NEGERI 3 SINGKAWANG Guntur	68

PENGEMBANGAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK PENGUATAN PEMAHAMAN KONSEP FUNGSI TRIGONOMETRI PADA GERAK PARABOLA Heru Parjono, ...	76
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) DENGAN PENDEKATAN STEAM Husna, ...	83
PENGARUH PENGUATAN KARAKTER SISWA TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DI SMP NEGERI 3 SUNGAI RAYA. Imran, Riama, Iwan, ...	92
MODEL DESAIN RESILIENSI EMPATI MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN KONSELING KELOMPOK. Indri Astuti,.....	101
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI TENGAH PANDEMI COVID-19. Kusnanto, ...	109
TANTANGAN PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. Lasmida Listari,.....	120
URGENSI KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Marini, Reni Marlina, Afandi, ...	127
AKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI PADA ABAD 21. Mickel Jerri Kurniawan Ray, ...	133
PENGEMBANGAN BAHAN-AJAR GEOMETRI BERKESINAMBUNGAN DIKURSUS MENGGUNAKAN MODEL HILL, BALL, DAN SCHILLING ANTAR PROGRAM SARJANA DAN MAGISTER. Mohamad Rif'at, Dona Fitriawan	141
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI STEM DENGAN BANTUAN <i>GEOGEBRA</i> DAN <i>EXELEARNING</i> Much Nasyrullah	149
PENGEMBANGAN WEB <i>XMOOCS</i> MATA KULIAH TEORI DAN TEKNIK PENGUKURAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MANDIRI PESERTA DIDIK. Muhammad Musa Syarif Hidayatullah, Haratua Tiur Maria S.....	157

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM PENDIDIKAN ABAD 21. Neri Wahyuni	165
CATATAN BERBENTUK <i>MNEMONIC</i> : SUATU PROSES KONSTRUKSI PENGETAHUAN. Nisa Dhanita Atimi, Afandi	173
BLENDED LEARNING DALAM MERDEKA BELAJAR MATEMATIKA. Oktavia	178
PENERAPAN METODE DISKUSI KELOMPOK DALAM PEMBEJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI KETAPANG. Radianti	182
MENGUNGKAP MISKONSEPSI DENGAN CERTAINTY OF RESPONSE INDEX (CRI) : KAJIAN BERBAGAI TEMUAN RISET. Rini Silvia, Asriah Nurdini, Afandi	196
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS DIKAJI DARI <i>STUDENTS BELIEF</i> DALAM MATERI SPLDV DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. Rionald Febriano	202
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Siskariyanti, Yuli Budhiarti.....	211
E-ENSIKLOPEDIA SEBAGAI SARANA PEMBERDAYAAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK: KAJIAN KONSEPTUAL Siti Komaria, Kurnia Ningsih, Titin	219
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>SETS</i> TERHADAP SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MAN 2 PONTIANAK Suherdiyanto, Ihsan Nurhakim, Rina, Eviliyanto	226
METODE PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> DAN RELEVANSINYA DALAM KONTEKS MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA Sussi Nurvianti.....	233
LITERASI LINGKUNGAN DAN KESADARAN LINGKUNGAN: POTENSI DAN TANTANGAN DALAM PENDIDIKAN ABAD Syavira Indriyani, Afandi, Eko Sri Wahyuni.....	239
PEMBELAJARAN E-LEARNING DENGAN SCAFFOLDING SEMIOTIK UNTUK MEMERDEKAKAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA Tanti Eviliana Pardede.....	246

INOVASI PEMBELAJARAN DARING DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0 DI TENGAH PANDEMI COVID-19 Triek Wahyuda Saputri.....	254
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 13 Tuti Umryaty	266
KETERAMPILAN BERPIKIR KOMPUTASI BAGI GENERASI ALFA MELALUI PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS LOOSE PARTS PADA PAUD Yenni Anggraini	275
STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN ANGKATAN 2019 FKIP UNIVERSITAS TANJUNGPURA Ina, Bun Yan Khiong, Yoanna Afrimonika	285
LECTORA DENGAN EVALUASI GOOGLE FORM PADA TURUNAN FUNGSI TRIGONOMETRI. Yuni Fitriwanti	296
KAJIAN BUDAYA ETNIS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TENTANG NKRI DI KECAMATAN JAGOI BABANG PERBATASAN NEGARA INDONESIA DAN MALAYSIA Aminuyati	305
PEMBELAJARAN LEGENDA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MARANDA Antonius Totok Priyadi	321
PENGINTEGRASIAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM DI SMP NEGERI 04 KECAMATAN SIMPANG HILIR Mokhammad Jabir.....	330
TIK JEMBATAN DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN DARI JAUH (PDJ) Reni Kartini	337
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL SIKLUS BELAJAR 5E BERBANTUAN STRATEGI PQ4R PADAMATERI LARUTAN PENYANGGA Rody Putra Sartika, Malisa Chorina	346
MAKNA UNGKAPAN DALAM NOVEL HATI SUHITA KARYA KHILMA ANIS SEBAGAI MEDIA LITERASI PELAJAR SMA Amanah Hijriah.....	352
TUNDANG CORONA ALI AKBAR SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN SASTRA ERA PANDEMI Poetry of Tundang Corona as Source of Learning Literature in the Pandemic Era. Binar Kurniasari Febrianti	358

INOVASI SLOGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA <i>SPARKOL</i> . Darna Dalila	364
PERMASALAHAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR SWASTA KARUNA SINGKAWANG. Deddy	372
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA ULANG BERBANTUAN MEDIA <i>SPEECH TO TEXT</i> BAGI SISWA SMA. Dedy Ari Asfar	379
PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR KOMPLEKS. Desy	387
ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID- 19. Desy Anggreni	391
SYAIR SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN SASTRA DALAM UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER Dian Nathalia Inda.....	397
PENGEMBANGAN MEDIA LEAFLET PADA MATERI ZAT, WUJUD ZAT, DAN PERUBAHANNYA DI SMP NEGERI 2 SUNGAI RAYA Dinda Filzah Nasyanovariani, Masriani, Husna Amalya Melati	404
PEMBELAJARAN BERMAKNA DI MASA PANDEMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK Dwi Susanto Ali Purwoko	412
PENGARUH MODEL INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN PRAKTIKUM PADA MATERI PEMISAHAN CAMPURAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Elsanti, Hairida, Rahmat Rasmawan.....	418
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE DOCS DI KELAS 8 DALAM MENGEMUKAKAN PENDAPAT TERTULIS Endah Kurnianingsih.....	426
PENGEMBANGAN E-MODUL IPA SMP BERBASIS KEARIFANLOKAL BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN KIMIA Eny Enawaty	430
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LINGKUNGAN SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR DARI RUMAH Erni Yantini	437

PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM MATERI PERSAMAAN KUADRAT PADA KELAS X SMA NEGERI 1 NANGA PINOH KABUPATEN MELAWI Erwina, Ichsan, Aisyah	440
PENGEMBANGAN PEMAHAMAN KONSEP OPERASI ALJABAR DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Ester Dian Laba Ona	447
PENGUNAAN TEKNIK MNEMONIC TIPE KATA KUNCI BERBANTU MEDIA STICKY NOTES DALAM MENULIS PUISI Fironika Deran Garoda	453
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TARI JEPIN TALI BUI UNTUK MATERI SENI TARI TINGKAT SMA KOTA PONTIANAK Imma Fretisari, Winda Istiandini, Nurmila Sari Djau	459
MOODLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Ira Kusumawati.....	466
PEMANFAATAN APLIKASI BACA BERITA (BaBe) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MEMBACA TEKS BERITA Istiana.....	474
PENGEMBANGAN MEDIA SPIDOL UJI ELEKTROLIT (SPIDULIT) UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN KIMIA KELAS X DI SMAN SUKADANA Luh Beti Karmia, Masriani, Rody Putra Sartika.....	482
EFEKTIVITAS MEDIA BONEKA JARI DAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA KETERAMPILAN BERBICARA MEMERANKAN ISI FABEL Lus Antika Vinesia Virginia Chikita	491
PENERAPAN MEDIA BELAJAR DAN SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH PERBATASAN (MAN 1 EMPANANG) Miftahul Khairat	500
PODCAST: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS AUDIO PADA ERA DIGITAL Muhammad Galih Prasidi.....	505
CERPEN LOKALITAS KALIMANTAN BARAT SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH Musfeptial	510
VIDEO SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA MASA PANDEMI COVID 19 Nurmila Sari Djau, Winda Istiandini, Imma Fretisari	515

PERAN <i>E-LEARNING</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMIC COVID-19 Nurul Ramadhaniati	521
PENERAPAN MODEL <i>E-LEARNING</i> BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS Panggah Ridho Barakaalahu.....	526
PEMANFAATAN <i>SMARTPHONE</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA Pauziah	533
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATERI PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA MAHASISWA PRODI FISIKA FKIP UNTAN Purwanti, Awanis Hidayati	540
PENGUNAAN APLIKASI MOODLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN <i>E-LEARNING</i> (DARING) MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMA Ratna Bintari.....	557
IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR <i>MICROSOFT TEAMS</i> DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH SISWA PERHOTELAN SMK NEGERI 2 SAMBAS Retno Wulandari	562
PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN CERITA DIFABEL Rizky Purwanti.....	570
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODOO Rohimah	576
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GCR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SMA Sariyani.....	581
PERANAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS UNTUK GENERASI Z. Sri Ajeng Jatry Ningsih	588
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL : SARANA PENGENALAN ISTILAH KEKINIAN TERKAIT PANDEMI COVID-19. Wahyu Damayanti.....	595
PENGEMBANGAN BUKU AJAR TARI JEPIN TALIBUI UNTUK SISWA SMA. Winda Istiandini, Imma Fretisari, Nurmila Sari Djan.....	602
ANALISIS KEBUTUHAN MODUL SEJARAH LOKAL BERBASIS MUATAN KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT KALIMANTAN BARAT DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. Andang Firmansyah, Edwin Mirzachaerulsyah, Astrini Eka Putri.....	608

GENDER DAN PENDIDIKAN. Ayu Gintari.....	615
KEBIJAKAN PEMBELAJARAN SEKOLAH RAMAH ANAK DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER ANTI KEKERASAN. Diana Sari.....	622
BAHASA INDONESIA DI RUANG PUBLIK SEKOLAH SARANA SISWA BELAJAR BAHASA INDONESIA. Evi Novianti.....	631
MERDEKA BELAJAR: PENTINGNYA KECAKAPAN LITERASI BACA-TULIS Harianto.....	636
KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DI ERA RESESI DAN PANDEMI COVID-19 DI SMAIT AL MUMTAZ. Imam Wahyudi.....	642
DILEMA DARING DAN LURING MASA PANDEMI COVID-19. Irvan Supriadi.....	651
MERDEKA BELAJAR DAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID- 19: STUDI PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK Juniardi Sucinda.....	659
UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI DAERAH PERBATASAN PADA KETERAMPILAN ABAD 21. Lili Redia Fahmi.....	665
PENGAJARAN MUATAN LOKAL BAHASA DAERAH KALIMANTAN BARAT : PELUANG DAN TANTANGAN. Martina.....	671
KEBIJAKAN PEMBELAJARAN BARU DAN DAMPAK PANDEMI COVID-19 PADA PENDIDIKAN DI INDONESIA. Muhammad Sood.....	679
PENTINGNYA LITERASI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Mustika Sari, Afandi, Reni Marlina.....	685
COVID-19 : MERDEKA BELAJAR. Novelia Meida Kusuma, Setio Rini Try Aditya.....	690
MASA STUDI SEKOLAH VOKASI 2 TAHUN DITAMBAH 1 TAHUN PELATIHAN BERSERTIFIKASI: SEBUAH WACANA KEBIJAKAN. Novi Muharrami.....	693

PENINGKATAN KUALITAS PESERTA DIDIK MELALUI PROGRAM PENDIDIKAN VOKASI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK). Nur Sriyanti.....	698
IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN Nurul Jannah.....	703
IMPLEMENTASI DAN RELEVANSI KETERAMPILAN PADA ABAD 21 DAN PENGEMBANGAN KARAKTER. Endang Sukowati.....	708
INTEGRASI PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH Patrisia Rahayu Utami.....	716
PENTINGNYA DIPOSISI BERPIKIR KRITIS DI ERA DISRUPSI INFORMASI: SEBUAH KAJIAN KONSEPTUAL. Radila, Kurnia Ningsih, Afandi.....	724
DAMPAK EKONOMI DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19 Rezka Yulianty Ananda.....	729
KEBIJAKAN KEPALA SEKOLAH DALAM EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING Tanti Yosepha.....	734
PERAN BAHASA INGGRIS BAGI LULUSAN KEJURUAN DI ERA INDUSTRI 4.0 Temardi.....	741
PENGEMBANGAN IMPLEMENTASI SEKOLAH SEHAT BERKARAKTER Wahyuni Budiarto, Eko Setyo Wibowo.....	744
ANALISIS PEMBELAJARAN TEMATIK PADA KURIKULUM 2013 DI SD MULIA DHARMA PONTIANAK. Yuliana Langki.....	751
EFEKTIFITAS REMEDIASI BENTUK UMPAN BALIK DALAM MENGATASI KESALAHAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN. Djumin.....	756
PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KONSEPSI MORFEM DERIVASI BAHASA INGGRIS Eusabinus Bunau.....	763
ANALISIS STRATEGI MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU DI KELAS VII SMP NEGERI 11 KOTA PONTIANAK. Fea Muhjanah.....	773
EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (PEMBATIK) DALAM KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH. Fransiska Ika.....	778

PENGARUH PROGRAM MAHASIWA WIRAUUSAHA TERHADAP MINAT BERWIRAUUSAHANYA MAHASISWA PADA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK. Haliza Sastri.....	790
KONTRIBUSI PENGELOLAAN LABORATORIUM TERHADAP EFEKTIVITAS PRAKTIKUM KARTOGRAFI TEMATIK PRODI GEOGRAFI PADA MASA PANDEMI COVID 19. Ihsan Nurhakim, Yoga Prasetya AN., Ajun Purwanto, Ivan Veriansyah.....	797
PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI Lestari Esterida Siagian.....	803
PENILAIAN BERORIENTASI PADA KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN DARING. Maika Wida Safitri.....	811
DEVELOPMENT OF MATHEMATIC THINKING ABILITIES IN EXPONENTIAL MATERIALS IN SMA. Nasri Tupulu.....	817
PENGARUH METODE PERKALIAN LATTICE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI OPERASI PERKALIAN BILANGAN BULAT. Neli Apriandini, Musa, Dwi Oktaviana.....	822
ADAPTASI DARI PANDEMI: URGensi INTEGRASI PEMBELAJARAN ONLINE DAN OFFLINE DALAM SISTEM PENDIDIKAN. Rachmi Dwi Rianti.....	831
PERAN KEGIATAN KEPRAMUKAAN DALAM MENANAMKAN SIKAP SOLIDARITAS ORGANIK PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA. Ragil Tri Novitasari, Iwan Ramadhan.....	840
ORIENTASI PENDIDIKAN ABAD 21. Rizky Oktiyadi.....	847
ANALISIS PROSES BELAJAR MENGAJAR BERBASIS LITERASI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI MA ISLAMIAH PONTIANAK. Rusdiana, Sulistyarini, Iwan Ramadhan.....	851
EFEKTIVITAS APLIKASI ZOOM DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SMA. Labora Nora Sagita.....	860
PERANAN TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI Marsiana Sela Triani.....	869
UPAYA PENDIDIK TERHADAP PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ONLINE. Meutia Eka Tirtasary.....	876

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS PADA MATERI HIDROLISIS GARAM. Neni Yuliandari, Masriani, Rahmat Rasmawan.....	886
PENERAPAN METODE RESITASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN DAN KONEKSI MATEMATIK SISWA DALAM MEMAHAMI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI. Nia Magdalena.....	895
PEMANFAATAN WATTPAD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CERITA PENDEK. Ninuk Eri Jayanti.....	904
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) BERBASIS APLIKASI E-LEARNING MADRASAH MATA PELAJARAN EKONOMI MASA PANDEMI COVID-19DI MAN INSAN CENDEKIA SAMBAS. Nurleni.....	911
PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI). Subhan Syah.....	922
PENGUNAAN MEDIA ONLINE EDMODO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS IKLAN,SLOGAN,DAN POSTER. Umni Yati.....	931
PENGARUH PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR GURU BERBANTUAN SMARTPHONE TERHADAP PROSES BELAJAR SISWA DI KELAS XI SMA NEGERI 1 PONTIANAK. Vita Kusnul Fauzi.....	935
EKSPLORASI LOGARITHMS HEXAGONAL JIGSAW UNTUK MELATIH KONSEP LOGARITMA SISWA. Wahyu Dwi Saputra.....	945
INTEGRASI ENERGIZER BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCES DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA. Wahyudi.....	950
PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS STEM TERHADAP PEMAHAMAN BIOTEKNOLOGI KELAS IX A SMP 14 SINGKAWANG. Wahyuni.....	962
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN <i>POD CAST</i> PADA MATERI ULASAN. Wulan Okta Vianingsih.....	970
PEMANFAATAN INTERNET DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SELAMA PANDEMI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 13 SUNGAI PALAI A KECAMATAN SEMPAROK. Yuliati.....	976

ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI INFORMASI MAHASISWA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 PERPUSTAKAAN FKIP UNTAN DALAM MENYUSUN TUGAS AKHIR. Sisilya Saman Madeten, Sahidi.....	984
PEMBELAJARAN LIMIT FUNGSI DENGAN TAKSONOMI SOLO. Sri Asih Agustin.....	992
PARADIGMA LAYANAN TENAGA ADMINISTRASI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SMK NEGERI 2 BUNGURAN TIMUR NATUNA. Subbihi.....	998
ANALISIS PERAN RELAWAN ORGANISASI AKU BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK PEMULUNG DI TPAS BATU LAYANG. Tiara Fahmiyatul Ulmi, Imran , Iwan Ramadhan.....	1005
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19. Abdul Halim.....	1014
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INTERAKTIF e-LEARNING MASA PANDEMI COVID-19 Ajeng Purwanti.....	1021
DESKRIPSI KETERAMPILAN KERJA ILMIAH SISWA MELALUI PRAKTIKUM PEMBUATAN TAPE DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK. Dewi Susanti Erika, Masriani, Rahmat Rasmawan.....	1026
MENJEMBATANI KETERAMPILAN ABAD 21 MENGGUNAKAN BLENDED LEARNING BERBANTUAN MEDIA SOSIAL. Dina Nurfitriani, Jesisca, Rofiana Kusuma Pinawadhani, Afandi.....	1035
MEMBERDAYAKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI ERA ABAD 21. Eka Adha Apriliani, Afandi, Reni Marlina.....	1045
PENGUNAAN TAKSONOMI MARZANO DALAM MEMBUAT SOAL HOTS: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. Erika Feranda, Kurnia Ningsih, Afandi.....	1053
PENGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM KEGIATAN REFLEKSI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. Khairullah.....	1062
PEMANFAATAN G SUITE FOR EDUCATION UNTUK PROSES PEMBELAJARAN YANG KOLABORATIF. Kharisma Ananda Pertiwi, Nurhidayah, Afandi.....	1069
PELUANG DAN TANTANGAN PENGUNAAN TEKNOLOGI PADA SISTEM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19. Kiki Hindayani.....	1077

PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING METHOD DI SEKOLAH PEDESAAN

Abdul Rozi

Universitas Tanjungpura

Email: Rozi45ozi@gmail.com

Abstract

The aim of this non-research scientific article is to discuss the use of learning methods in schools in rural areas. This background is because many teachers in Pedasan schools still use the old method in carrying out the teaching and learning process, namely the notes and lecture methods so that most students are bored when listening to teacher explanations and tend to be less active and facile when implementing learning activities in the classroom. This must be considered by every teacher in teaching in class and must pay attention to students who are less active, therefore teachers must be creative in creating an attractive classroom atmosphere. To activate students in learning activities, it is necessary to use an interesting method so that students do not feel bored in class, there are many methods that can be used by teachers to increase student activity in the learning process to create an interesting atmosphere so that students do not fall apart. One of the models that can be used by the teacher is the problem solving method (problem solving method). This method can increase the thinking power of students actively and can solve problems in their life besides that students can get used to applying knowledge of attitudes and skills. Dam makes students motivated to be active in studying in their respective classes.

Keyword: *Learning Methods, Problem Solving Method, Rural School*

Abstrak: Tujuan penulisan artikel ilmiah non penelitian ini untuk membahas penggunaan metode pembelajaran di sekolah di daerah pedesaan. Latar belakang penulisan ini dikarenakan banyak guru di sekolah pedasan yang masih menggunakan metode lama dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yakni metode mencatat dan ceramah sehingga kebanyakan siswa yang bosan saat mendengarkan penjelasan guru dan cenderung kurang aktif dan fasip pada saat pelaksanaan kegiatan belajar dalam kelas. hal ini yang harus di pahami oleh setiap guru dalam mengajar di kelas dan harus banyak memperhatikan siswa yang kurang aktif maka dari itu guru harus kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menarik. untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar maka perlu penggunaan metode yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan di kelas, banyak metode yang dapat di gunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menarik sehingga siswa tidak fukum. Salah satu model yang dapat di gunakan oleh guru adalah metode Pemecahan Masalah (Problem solving method) metode ini dapat meningkatkan daya pikir siswa secara aktif dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya selain itu siswa dapat membiasakan menerapkan pengetahuan sikap dan keterampilannya. Dam membuat siswa termotivasi untuk giat dalam belajar di kelas masing masing.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, *Problem Solving Method*, Sekolah Pedesaan

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang di alami oleh siswa sebagai peserta didik. Proses belajar yakni di mana ada interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas.

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” Daryanto (2013:5)

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah” proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” pembelajaran sebagai proses belajar yang di bangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pengetahuan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Kebanyakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah pedesaan masih menggunakan metode yang monoton dan cenderung membuat siswa malas dan tidak aktif di kelas dan akibatnya siswa kebanyakan ngomong sendiri, tidur di kelas dan bahkan materi yang di sampaikan oleh guru tidak diserap dengan baik oleh siswa dan hanya sebagian siswa saja yang memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang di sampaikan.hal ini yang harus diperhatikan oleh guru sebagai pendidik khususnya guru yang mengajar di sekolah pedesaan, dimana menjadi tenaga pendidik di sekolah pedesaan harus kreatif dan inovatif dengan keterbatasan sumber dan metode pembelajaran.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, guru harus memperhatikan metode pembelajaran yang tepat, isi dari materi, dan mengetahui kemampuan siswa untuk menganalisis, memecahkan masalah dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran menyenangkan. Dengan metode –metode yang di gunakan oleh guru di sekolah maka setiap materi-materi yang akan di sampaikan kepada peserta didik bisa di cermati oleh siswa di setiap proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara guru menyampaikan materi di kelas, materi yang di sampaikan harus dimengerti dan dapat dipahami oleh keseluruhan siswa yang ada di dalam kelas, pembelajaran yang di lakukan oleh guru di sekolah harus meningkatkan mutu pendidikan dalam hal pembelajaran banyak yang bisa di lakukan untuk meningkatkan nilai pembelajaran dalam setiap mata pelajaran.

Dalam pendidikan, tujuan pembelajaran tidak hanya mengubah perilaku siswa, akan tetapi tujuan pembelajaran yakni membentuk sikap dan mental sehingga menjadi seseorang yang profesional. Fokus pembelajaran bukan dilihat dari substansi pelajaran tetapi pada cara belajar. Sedangkan strategi dan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada di dalam kelas, pada saat ini banyak strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Model pembelajaran *problem solving method* merupakan pembelajaran yang berbasis memecahkan masalah dan juga disebut sebagai model saintifik sebagai mana menurut permendikbud No 103 Tahun 2014 bahwa pembelajaran saintifik mengacu pada beberapa langkah di antaranya siswa dapat mengamati, mananya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan. Sedangkan model pembelajaran *problem solving method* adalah”adalah model pembelajaran yang mengarah pada pemecahan masalah dengan metode ini siswa dapat menyelesaikan masalah yang di alaminya” Jzamarah dan Zain (2010 :91-92).

Adapun yang menjadi fokus penulisan artikel non penelitian adalah penggunaan model pembelajaran *problem solving method* untuk meningkatkan keaktifan, berpikir siswa dan

intraksi dalam kelas sehingga siswa tidak bosan dalam menerima materi yang di berikan oleh guru sebagai pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah cara yang di lakukan oleh seorang tenaga pendidik untuk menciptakan suasana yang menarik dengan menyusun beberapa konsep dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang terjadinya interaksi antar guru dan siswa Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Istilah model pembelajran amat dekat dengan strategi pembelajaran. Sofan Amri (2013) dalam bukunya mendefinisikan strategi, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, a. yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: a) pemilihan materi pelajaran (guru dan siswa); b) penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok); c) cara menyajikan materi pelajaran (induktif atau deduktif, analitis atau sintesis, formal atau non formal); dan d) sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen)
2. Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan.
3. Metode pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya.
4. Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa. Misalnya teknik mengajarkan perkalian dengan penjumlahan berulang dan atau dengan teknik yang lainnya.

“Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan perencanaan materi dan model model atau metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai pedoman untuk menciptakan Susana yang menyenangkan” Trianto (2010 :51).

“Kerangka konseptual melalui prosedur sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang melukiskan model pembelajaran sebgai pedoman bagi para pengajar dalam melaksanakan apa yang direncanakan untuk aktivitas belajar” (Saefuddin dan Berdiati, 2014:48).

Upaya untuk meningkat hasil belajar maka perlu menggunakan model model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan kepada siswa, hal ini agar siswa dapat memahami dan dapat memecahkan masalah yang di alamin pada saat terjadinya proses belajar dikelas. Setiap materi yang akan ajarkan kepada siswa tidak semua bisa menggunakan satu metode saja maka dari itu diperlukan inovasi dan kreasi oleh seorang pendidik untuk menciptakan suasana yang menarik dan meningkatkan semangat dan aktifitas siswa di kelas.

Perkembangan peserta didik akan terjadi perubahan interaksi dengan situasi lingkungan dengan penggunaan model pembelajaran yang di rancang atau didesain sehingga menggambarkan suatu proses dan terperinci” (Sukmadinata dan Syaodih, 2012:151).

B. Pengertian *problem solving method*

Problem solving method adalah model pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam proses belajar, pada proses pembelajaran ini siswa dituntut untuk merumuskan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari di dalam kelas dan siswa juga belajar untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. "*Problem solving method* adalah metode pembelajaran yang mengarah pada berpikir kritis, inovatif, kritis yang dimaksud disini yaitu siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi di kelas sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru" Nelly Wediawati dkk (2020:10).

Pada pelajaran yang menggunakan masalah siswa diharapkan berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan materi atau permasalahan yang diberikan oleh guru, untuk memecahkan masalah yang harus dilakukan oleh siswa adalah dengan menggali atau mencari informasi untuk dianalisis kemudian menentukan solusi untuk permasalahan yang diberikan oleh guru, dari informasi yang didapat siswa dapat menemukan jawaban dari permasalahan tersebut sehingga siswa berfikir secara kritis.

Djamarah dan Zain (2010:91-92) "*problem solving method* merupakan metode memecahkan masalah dimulai dari mencari data untuk disimpulkan, metode ini juga disebut sebagai metode berfikir" jadi penggunaan metode ini bukan hanya sekedar mengajar yang berfokus pada guru akan tetapi juga berfokus pada siswa sehingga siswa aktif dalam kegiatan belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode selama ini yang dipakai oleh pendidik. Maka perlu variasi dan penggunaan model atau metode pembelajaran di sekolah.

Sebelum menggunakan model pembelajaran maka setiap guru harus menyiapkan materi yang sesuai dengan model tersebut, setelah menentukan model yang sesuai dengan materi tersebut guru perlu melakukan langkah-langkah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah pembelajaran *problem solving method* di antara yaitu:

1. ada materi yang berbentuk masalah yang akan dipecahkan oleh siswa. Masalah yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan berfikir siswa.
2. Mencari data, jadi siswa mencari informasi tentang masalah yang ada dengan membaca, bertanya dan mencari lingkungan hidupnya kemudian di rumuskan.
3. Menentukan jawaban dari permasalahan tersebut, jawaban didapat dari cara mencari informasi dan membaca buku
4. Menguji jawaban yang telah didapat apakah sesuai dengan masalah yang diberikan oleh guru dalam hal ini perlu diadakan diskusi dengan teman-teman sekelas atau teman sekelompok apabila itu kerja kelompok sehingga jawaban tersebut benar-benar sesuai dengan masalah yang dibahas di kelas
5. Menarik kesimpulan, siswa menyimpulkan hasil jawabannya dan mempresentasikan di depan sehingga siswa aktif dan berfikir kritis untuk menanggapi masalah yang dibahas di kelas dan guru memfasilitasi pembelajaran tersebut. Djamarah (2013:91-92).

Untuk menciptakan suasana kelas yang efektif maka pendidik harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan cara menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang diajarkannya, karena setiap model dan metode pembelajaran tidak semuanya bisa digunakan untuk semua materi yang diajarkan yang ada di sekolah. Maka dari itu perlunya menyusun dan merencanakan model atau metode yang akan digunakan. Setiap model dan metode pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya.

Menurut Tabrani (2020:5) kelebihan pembelajaran *problem solving method*

1. Masalah yang diangkat bisa menyangkut dalam kehidupan sehari-hari dan bisa dihubungkan dengan pelajaran.
2. Dapat merangsang peserta didik untuk menggunakan kemampuan intelektualnya serta daya pikirnya, untuk memecah masalah dari berbagai informasi yang didapatnya.
3. Metode ini melatih peserta didik untuk memecahkan masalah secara cermat dan dapat menghadapi berbagai macam masalah yang dialaminya.
4. Metode ini bisa melatih siswa untuk berfikir secara kritis dan sistematis dengan menghubungkan masalah lainnya.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran problem solving method adalah sebagai berikut:

1. Model ini hanya cocok digunakan untuk sekolah SMP, SMA, SMU, SMK dan Perguruan Tinggi namun untuk SD hanya bisa digunakan untuk pelajaran yang tingkat permasalahannya sesuai dengan kemampuan siswa tersebut, karena dalam pemilihan masalah harus disesuaikan dengan tingkat pengetahuan serta pengalaman siswa, dan tingkat kemampuan siswa.
2. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model problem solving method lebih banyak menggunakan waktu sehingga berbenturan dengan jam pelajaran lain, karena memerlukan waktu yang banyak untuk menggunakan model ini.
3. Yang biasanya siswa banyak mendengarkan pelajaran dari guru dengan model ini siswa dituntut untuk mencari dan menyelesaikan masalah dengan mencari informasi dan membaca serta lebih banyak berdiskusi di dalam proses belajar. (Djamarah, 2013:92-93).

Setiap kelemahan pembelajaran dapat diatasi oleh seorang guru dengan menggabungkan metode dan model pembelajaran yang lainnya, artinya penggunaan model dan metode pembelajaran di sekolah tidak harus satu metode saja, namun bisa dengan beberapa model dan metode pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran perlunya model dan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga proses pembelajaran berjalan dengan apa yang diinginkan. Agar siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah tidak merasa bosan dan mengantuk pada saat terjadi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Untuk menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran problem solving method, dengan menggunakan model ini siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara berfikir kritis dan menggunakan kemampuan yang dimilikinya. Materi yang akan diberikan kepada siswa harus sesuai dengan metode yang akan digunakan, karena setiap model dan metode pembelajaran ada kelebihan dan kekurangannya, untuk mengatasi kelemahan metode tersebut perlu melakukan kombinasi model pembelajaran dan model pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Saefudin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, N.S. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suprihatiningrum, Jamil (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Trianto (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- <https://www.kompasiana.com/azizahrattunnisa/599664e67312150b54080654/penerapan-metode-problem-solving-dalam-pembelajaran-matematika?page=all>
- <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2017/06/metode-pemecahan-masalah-problem-solving.html>

PENGEMBANGAN KONSEP PECAHAN OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ananda Rizky Amelia

Program Magister Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: anandarizkyamelia07@gmail.com

Abstract

This study is an experimentation of the implementation of mathematics learning on fractions through the butterfly method and aims to: (1) determine whether the understanding of the fraction concept of addition and subtraction operations using the butterfly method is better than students using conventional learning. (2) knowing the attitudes of students towards the use of the butterfly method in learning the fraction concept of addition and subtraction operations. Concept development is carried out by first understanding the concept of fractions in addition and subtraction, namely between two fractions with the same denominator, then further developed to get the concept of two fractions with different denominators using the butterfly method. The butterfly method is a visual and alternative method for teaching addition and subtraction of fractions in which the diagonal and horizontal multiplication of the denominator and numerator are used and to construct a visual way by drawing butterflies on both fractions with different denominators. The result is to show the breadth and depth of the fraction concept of addition and subtraction operations.

Keywords: *Development, Fraction Concept, Addition And Subtraction Operations, Butterfly Method.*

Abstrak: Penelitian ini merupakan eksplorasi pelaksanaan pembelajaran matematika materi pecahan melalui metode kupu-kupu dan bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah pemahaman konsep pecahan operasi penjumlahan dan pengurangan yang pembelajarannya menggunakan metode kupu-kupu lebih baik daripada peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional. (2) mengetahui sikap peserta didik terhadap penggunaan metode kupu-kupu dalam pembelajaran konsep pecahan operasi penjumlahan dan pengurangan. Pengembangan konsep dilakukan dengan cara memahami sebuah konsep pecahan pada penjumlahan dan pengurangan terlebih dahulu yaitu antara dua pecahan dengan penyebut yang sama kemudian dikembangkan lagi menjadi untuk mendapatkan konsep dua pecahan dengan penyebut yang berbeda menggunakan metode kupu-kupu. Metode kupu-kupu adalah metode visual dan alternatif untuk mengajar penjumlahan dan pengurangan pecahan di mana perkalian diagonal dan horizontal penyebut dan pembilang digunakan serta untuk menyusun cara visual dengan menggambar kupu-kupu pada kedua pecahan dengan cara berbeda penyebut. Hasilnya adalah menunjukkan keluasaan dan kedalaman konsep pecahan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Kata Kunci: Pengembangan, Konsep Pecahan, Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan, Metode Kupu-Kupu.

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika di tanah air Indonesia saat ini sedang mengalami perubahan paradigma baru dimana pendidikan saat ini masih diharapkan lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Peserta didik harus aktif dalam pengembangan pengetahuan. Dalam mengembangkan potensi peserta didik

pada pendidikan matematika harus diperlukan kemampuan bernalar, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kebiasaan kerja keras dan mandiri, jujur berdisiplin, memiliki sikap sosial yang baik serta berbagai keterampilan dasar (Kania, 2018: 2). Di dalam draf panduan Kurikulum 2013 mata pelajaran matematika, terdapat tujuan peserta didik yang mana salah satunya adalah dapat memahami konsep matematika, dimana peserta didik menjelaskan keterkaitan antarkonsep dari antar materi dan menggunakan konsep secara tepat, cermat, luwes, akurat, dan efisien. Dalam belajar matematika, peserta didik harus memahami dua hal pokok tentang matematika: 1) peserta didik harus memahami konsep, prinsip, hukum, aturan, dan kesimpulan yang diperolehnya; 2) peserta didik harus memahami cara untuk memperoleh semua itu (Sulityawati, 2003). Hal ini juga dipertegas oleh pernyataan Hudoyo (2001: 135) belajar matematika berarti belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur tersebut.

Dalam pengembangan konsep pecahan mengenai operasi penjumlahan pada pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama bukanlah hal yang sulit untuk dikembangkan. Karena bentuk operasi penjumlahan dan pengurangan telah diajarkan kepada peserta didik sejak Sekolah Dasar, dan langkah-langkah yang dilakukan tidak jauh berbeda. Hanya saja operasi penjumlahan dan pengurangan pada materi pecahan ada beberapa konsep lain yang harus dipahami.

Namun, kenyataan dilapangan yang terjadi bahwa masih banyak peserta didik yang belum menguasai cara penyelesaian masalah pada operasi penjumlahan dan pengurangan pada materi pecahan dikarenakan kurangnya pemahaman konsep yang digunakan. Hal ini dialami pula peserta didik SMP Negeri 12 Pontianak. Dari hasil observasi pendahuluan kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan pada peserta didik masih rendah. Peserta didik SMP Negeri 12 Pontianak, masih banyak kesalahan yang dilakukan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang terkait dengan operasi pecahan khususnya penjumlahan dan pengurangan dengan penyebut yang berbeda. Peserta didik saat diberikan dengan penyebut yang sama. Peserta didik akan mudah menyelesaikan apabila diberikan soal pecahan dengan penyebut yang berbeda, peserta didik kesulitan menyelesaikannya.

Melalui pemeriksaan lembar jawaban hasil ulangan peserta didik, ditemukan letak kesalahan yang dilakukan peserta didik ketika mengoperasikan khususnya penjumlahan dan pengurangan pada materi pecahan, yaitu:

- 1) Salah ketika mengoperasikan dengan penyebut berbeda. Peserta didik cenderung langsung mengoperasikan dua pecahan tersebut tanpa menyamakan penyebut dahulu.
 - 2) Peserta didik lupa dengan materi Kelipatan Persekutuan terKecil (KPK) di kalangan tingkat SMP.
 - 3) Salah ketika peserta didik mengubah pecahan sederhana ke pecahan biasa. Cenderung peserta didik menjumlahkan angka pada pecahan sederhana.
 - 4) Salah dalam berhitung
- Kesalahan yang dilakukan ini disebabkan peserta didik tidak memahami konsep-konsep operasi pecahan khususnya penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Walle (2006: 26) pemahaman dapat didefinisikan sebagai ukuran kualitas/ kuantitas hubungan suatu ide dengan ide yang telah ada. Salah satu aspek yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika materi pecahan khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan adalah dengan cara metode kupu-kupu.

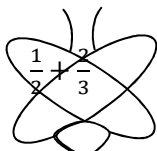
Metode kupu-kupu ialah teknik yang dapat menyelesaikan operasi pecahan khususnya penjumlahan dan pengurangan yang penyebutnya berbeda dengan cepat dan benar. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis menganggap penting untuk mengkaji "Pengaruh Metode Kupu-Kupu terhadap Konsep Pecahan pada Peserta Didik Kelas VII".

HASIL DAN PEMBAHASAN

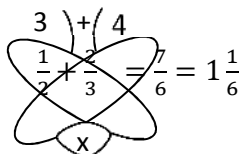
Pengembangan Konsep Pecahan Operasi Pecahan Penjumlahan dan Pengurangan dengan Metode Kupu-Kupu

Metode kupu-kupu ialah teknik yang dapat menyelesaikan operasi pecahan dengan dua pecahan yang penyebutnya berbeda dan menyerupai bentuk kupu-kupu. Langkah-langkah cara menggunakan metode kupu-kupu pada materi pecahan penjumlahan dan pengurangan dengan dua pecahan penyebut berbeda ialah:

- 1) Buatlah gambar kupu-kupu diantara dua pecahan tersebut. Seperti dibawah ini.



- 2) Kalikan pembilang pecahan bagian kiri dengan penyebut pecahan bagian kanan. Hasilnya diletakkan diatas pembilang pecahan bagian kiri.
- 3) Kalikan pembilang pecahan bagian kanan dengan penyebut pecahan bagian kiri. Hasilnya diletakkan diatas pembilang pecahan bagian kanan.
- 4) Tulis operasi yang digunakan antara dua antena kupu-kupu.
- 5) Tulis lambang kali di antara penyebut bagian kiri dan penyebut bagian kanan.
- 6) Operasikan hasil kali antara pembilang dan penyebut dan letakka di samping kupu-kupu sebagai pembilang.
- 7) Kalikan penyebut bagian kiri dan penyebut bagian kanan. Hasilnya diletakkan disamping kupu-kupu sebagai penyebut.
- 8) Sederhanakan jika hasil operasi pecahan bisa di sederhanakan. Seperti dibawah ini.



$$\frac{1}{2} + \frac{2}{3} = \frac{7}{6} = 1 \frac{1}{6}$$

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan : 1) Dengan cara melihat masalah pada soal tersebut apakah soal dengan penyebut yang sama atau berbeda. Jika berbeda bisa langsung dapat menggunakan metode kupu-kupu; 2) pengembangan konsep pecahan dengan metode kupu-kupu dapat meningkatkan pemecahan masalah MATEMATIKA dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

1. Diharapkan cara belajar siswa menjadi lebih baik dan mampu belajar secara maksimal dengan menggunakan metode kupu-kupu.
2. Penulis menyarankan kepada Guru maupun calon guru untuk menerapkan metode kupu-kupu yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Hudoyo, H. 2001. **Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika**. Malang: UNM Malang.
- Kania, Nia. 2018. **Alat Peraga untuk Memahami Konsep Pecahan**. Jurnal *The Original Research of Mathematics*, vol. 2, no. 2.
- Sulistiyawati, D. 2003. **Diagnosis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pembagian Pecahan Bentuk Cerita Kelas I A SLTP Negeri 4 Malang**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang.
- Walle, John A. Van De, Karp, Karen S, dan Bay-Williams, Jennifer M. 2010. **Elementary and Middle School Mathematics Teaching Developmentally, 7 th edition**. New York: Pearson Education.

KAJIAN INTERPRETASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PROPORSI PADA MATERI BANGUN DATAR

Brian Gumilang Putra

Program Magister Pendidikan Matematika, Universitas Tanjungpura

Email: brian_gumilang1@yahoo.co.id

Abstract

Interpretation skills are very important for teachers because they are closely related to communication and problem solving skills, to be able to communicate a problem, a teacher needs to have interpretation skills in the form of pictures, graphs, diagrams or in other forms. With interpretation, difficult and complicated problems can be seen more easily and more simply. The concepts of ratio and proportion are fundamental to mathematics and are important in many other fields of knowledge. Many phenomena can be expressed as multiple proportional relationships between certain variables, often leading to new and unique entities. The intrinsic difficulty experienced by teachers in understanding the concepts of ratio and proportion, combined with a general lack of instruction for teachers, ultimately results in teachers with negative attitudes towards teaching mathematics. Solutions that can be done by adding insight to the teacher about interpretation, solving the problem of proportions in two-dimensional figure.

Keywords: *Interpretation, Solve The Problem, Proportion Problem, Two Dimensional Figure*

Abstrak: Kemampuan interpretasi sangat penting bagi guru karena erat kaitannya dengan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah, untuk dapat mengkomunikasikan suatu permasalahan, seorang guru perlu memiliki kemampuan interpretasi baik berupa gambar, grafik, diagram maupun dalam bentuk lainnya. Dengan interpretasi, permasalahan yang sulit dan rumit dapat dilihat dengan lebih mudah dan lebih sederhana. Konsep rasio dan proporsi adalah dasar matematika dan penting dalam banyak bidang pengetahuan lainnya. Banyak fenomena yang bisa diungkapkan sebagai beberapa hubungan proporsional antara variabel tertentu, sering mengarah ke beberapa entitas baru dan unik. Kesulitan intrinsik yang dialami oleh guru memahami konsep rasio dan proporsi, dikombinasikan dengan kekurangan umum instruksi untuk guru, pada akhirnya menghasilkan guru dengan sikap negative terhadap pengajaran mata pelajaran matematika. Solusi yang dapat dilakukan dengan menambah wawasan guru tentang interpretasi, menyelesaikan masalah proporsi pada materi bangun datar.

Kata Kunci: Interpretasi, Menyelesaikan Masalah, Masalah Proporsi, Bangun Datar

PENDAHULUAN

Kemampuan memecahkan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematika sangat penting bagi siswa. Pentingnya pemecahan masalah matematika ditegaskan dalam NCTM (2000: 52) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut tidak boleh dilepaskan dari pembelajaran matematika. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan dari pembelajaran matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan interpretasi guru dalam menyelesaikan masalah

Kemampuan interpretasi sangat penting bagi guru karena erat kaitannya dengan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah, untuk dapat mengkomunikasikan suatu permasalahan, seorang guru perlu memiliki kemampuan interpretasi baik berupa gambar, grafik, diagram maupun dalam bentuk lainnya. Dengan interpretasi, permasalahan yang sulit dan rumit dapat dilihat dengan lebih mudah dan lebih sederhana.

Konsep rasio dan proporsi adalah dasar matematika dan penting dalam banyak bidang pengetahuan lainnya. Banyak fenomena yang bisa diungkapkan sebagai beberapa hubungan proporsional antara variabel tertentu, sering mengarah ke beberapa entitas baru dan unik. (Ben-Chaim, 2012:1)

Studi di seluruh dunia telah menunjukkan bahwa sebagian besar matematika sebelum dan dalam masa kerja guru tidak hanya memiliki pemahaman yang tidak memadai tentang konten matematika dasar pengetahuan, mereka juga tidak memiliki kemampuan pedagogik-didaktik dasar untuk matematika mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah. (Ben-Chaim, 2012:1)

Kesulitan intrinsik yang dialami oleh guru pra dan guru dalam masa jabatan memahami konsep rasio dan proporsi, dikombinasikan dengan kekurangan umum instruksi untuk guru, pada akhirnya menghasilkan guru dengan sikap negative terhadap pengajaran mata pelajaran ini, terutama di antara mereka yang mengajar matematika di sekolah dasar. (Ben-Chaim, 2012:1)

Sayangnya, kebanyakan lembaga pengajaran di seluruh dunia tidak menyediakan guru ditakdirkan untuk mengajar matematika di sekolah dasar atau menengah setiap sistematis, instruksi mendalam dan komprehensif tentang topik matematika ini dari perspektif psikodidaktik. (Ben-Chaim, 2012:1)

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat tulisan mengenai: (1) Apa pengertian interpretasi, (2) Apa pengertian interpretasi dalam menyelesaikan masalah, (3) Bagaimana masalah proporsi, (4) Bagaimana masalah proporsi pada bangun datar. Tujuan karya tulis ini mendeskripsikan tentang kemampuan interpretasi dalam menyelesaikan masalah proporsi pada bangun datar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian

Kata kajian menjadi berarti “proses, cara, perbuatan mengkaji; penyelidikan (pelajaran yang mendalam); penelaahan (KBBI 1999:431)

Interpretasi

Interpretasi mempunyai tiga macam pemahaman yaitu pengubahan (translation) yang dalam matematika memiliki makna mengubah soal kata kata ke dalam simbol dan sebaliknya, pemberian arti (interpretation) misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan, dan pembuatan ekstrapolasi (extrapolation), misalnya memperkirakan kecenderungan dari diagram (Ruseffendi, 2006).

Pemberian arti interpretasi adalah kemampuan memaknai masalah yang diberikan, mengubah informasi dari masalah dalam bentuk cara lain seperti bentuk tabel, diagram, simbol, dan gambar, serta menyimpulkan hasil dari masalah yang diberikan (Ruseffendi, 2006). Matematika mengartikan interpretasi sebagai kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu yang sudah didapatkan atau di rekam, diubah atau dapat disusun dalam bentuk atau cara lain seperti grafik, tabel, diagram dan simbol. Interpretasi atau penafsiran juga merupakan kemampuan menghubungkan dua konsep yang berbeda, dan kemampuan membedakan yang pokok dan yang bukan pokok (Sudjana, 2013).

Interpretasi berarti bahwa siswa dapat memperoleh makna dalam konteks yang konkret, serta mengubah banyak representasi menjadi ungkapan-ungkapan verbal (O'Callaghan, 1998).

Berdasarkan ketiga pendapat diatas, dapat disimpulkan secara harfiah interpretasi atau kemampuan menafsirkan adalah kemampuan memahami ide yang dapat diubah dalam bentuk lain, misalnya dalam bentuk grafik, tabel, diagram, gambar, simbol, dan dapat berupa verbal. Istilah interpretasi dapat merujuk pada proses penafsiran yang sedang berlangsung atau hasilnya. Mengadopsi dari pendapat yang telah dipaparkan Ruseffendi (2006) mengenai interpretasi yang sudah dibahas, maka diperoleh indikator kemampuan interpretasi siswa pada matematika yaitu memahami masalah yang diberikan, mengubah informasi dari masalah dalam bentuk cara lain yang telah direkam sendiri, dan menyimpulkan jawaban atau masalah yang sudah diberikan.

Menyelesaikan masalah

1. Pengertian pemecahan masalah

Polya (1985) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Pemecahan masalah dalam hal ini (McGivney dan DeFranco, 1995) meliputi dua aspek, yaitu masalah menemukan (problem to find) dan masalah membuktikan (problem to prove).

Sedangkan kegiatan pemecahan masalah itu sendiri merupakan kegiatan manusia dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya (Dahar, 1989; Dees, 1991).

Utari (1994) menegaskan bahwa pemecahan masalah dapat berupa menciptakan ide baru, menemukan teknik atau produk baru. Bahkan di dalam pembelajaran matematika, selain pemecahan masalah mempunyai arti khusus, istilah tersebut juga mempunyai interpretasi yang berbeda.

Dari beberapa pengertian pemecahan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan kegiatan atau usaha dalam rangka mencari Langkah dari hasil atau ide berkenaan dengan tujuan yang akan dicapai. Pemecahan masalah ini adalah suatu proses kompleks yang menuntut seseorang untuk mengkoordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan intuisi dalam rangka memenuhi tuntutan dari suatu situasi. Sedangkan proses pemecahan masalah merupakan kerja memecahkan masalah, dalam hal ini proses menerima tantangan yang memerlukan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam istilah sederhana, masalah adalah suatu perjalanan seseorang untuk mencapai solusi yang diawali dari sebuah situasi tertentu.

2. Kriteria pemecahan masalah

Tidak semua soal matematika dapat dikategorikan sebagai soal pemecahan masalah, walaupun soal tersebut berupa soal cerita yang penyelesaiannya memerlukan perhitungan matematika. Jika suatu soal diberikan pada siswa dan siswa langsung tahu cara pemecahannya, maka soal tersebut tidak termasuk soal yang bertipe pemecahan masalah.

3. Langkah-langkah pemecahan matematika

Secara umum strategi pemecahan masalah yang sering digunakan adalah strategi yang dikemukakan oleh Polya (1973). Menurut Polya untuk mempermudah memahami dan menyelesaikan suatu masalah, terlebih dahulu masalah tersebut disusun menjadi masalah-masalah sederhana, lalu dianalisis (mencari semua kemungkinan langkah-langkah yang akan ditempuh), kemudian dilanjutkan dengan proses sintesis (memeriksa kebenaran setiap langkah yang dilakukan).

langkah-langkah pemecahan masalah matematika yang dikemukakan oleh Polya, satu persatu sebagai berikut.

- a. Memahami masalah
- b. Merencanakan cara penyelesaian
bila perlu perlu pemecah masalah mengikuti langkah-langkah berikut.

- 1) mengumpulkan data/informasi dengan mengaitkan persyaratan yang ditentukan untuk analisis
 - 2) jika diperlukan analisis informasi yang diperoleh dengan menggunakan analogi masalah yang pernah diselesaikan
 - 3) apabila ternyata “macet”, perlu dibantu melihat masalah tersebut dari sudut yang berbeda.
- c. Melaksanakan rencana
 - d. Melihat kembali

Masalah Proporsi

konsep "proporsi" sering digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam matematika dan bidang lainnya. Masalah proporsional melibatkan situasi di mana hubungan matematis bersifat multiplikatif (sebagai lawan dari aditif) dan memungkinkan pembentukan dua rasio yang sama di antara keduanya (Ben-Chaim, 2012:37-41). Kemampuan untuk memecahkan Masalah tersebut menunjukkan adanya penalaran yang proporsional, yang mengarah ke pemikiran abstrak.

Proporsi adalah konsep matematika, yang menyatakan kesetaraan dua rasio atau fraksi. Ini merujuk pada beberapa kategori melebihi total. Ketika dua set angka, naik atau turun dalam rasio yang sama, mereka dikatakan berbanding lurus satu sama lain.

Tipe Masalah Proporsi Lamon (Rangrall dan Swafford, 2010:255) mengidentifikasi empat perbedaan tipe masalah proporsi, yaitu:

1. Bagian terhadap keseluruhan.
2. Penetapan hubungan.
3. Mengenal ukuran
4. Perkembangan (keadaan penyusutan atau pertambahan)

Strategi yang digunakan dalam menyelesaikan rasio dan masalah proporsi. Menurut (Ben-Chaim, 2012:37-41) strategi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah rasio dan proporsi yaitu strategi dapat dibagi menjadi strategi pra-formal dan formal (dengan persamaan proporsional).

1. Strategi pra-formal untuk menyelesaikan masalah rasio dan proporsi adalah tipikal anak-anak di sekolah dasar yaitu
 - a. Strategi intuitif.
 - b. Strategi aditif.
 - c. Pembagian berdasarkan rasio.
 - d. Menemukan unit (terkadang menggunakan tabel yang sesuai).
 - e. Menentukan bagian dari keseluruhan
 - f. Masalah Nilai Hilang. Masalah nilai yang hilang adalah perpanjangan dari tabel, dan seringkali sangat efektif
2. Strategi Formal - Rumus Proporsi. Menggunakan strategi formal yaitu menggunakan rumus proporsi

Bangun Datar

Bangun datar adalah suatu bidang datar yang tersusun oleh titik atau garis-garis yang menyatu membentuk bangun 2 dimensi yang mempunyai keliling dan luas. Bangun datar merupakan sebuah aksioma di bidang ilmu matematika khususnya geometri analitik, karena hal ini dapat terbukti dengan sendirinya tanpa melakukan pembuktian matematika lebih lanjut [H.S.M. Coxeter, "Introduction to geometry", Wiley (1969) pp. 178].

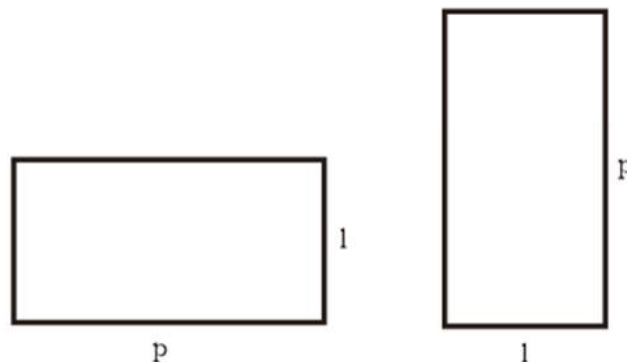
Berikut jenis-jenis dan rumus bangun datar yang umum digunakan dalam pembelajaran matematika, yaitu: segitiga, persegi, persegi panjang, ajar genjang, belah ketupat, layang-

layang, trapesium, dan lingkaran. Dalam makalah ini hanya membahas persegi Panjang saja yaitu

Persegi Panjang adalah bangun datar 2 dimensi yang mempunyai 2 pasang sisi sejajar yang sama Panjang dan mempunyai 4 titik sudut siku-siku.

p = panjang, l = lebar.

Nama	Rumus
Luas (L)	$L = p \times l$
Keliling (Kll)	$Kll = 2 \times (p + l)$
Panjang (p)	$p = L \div l$
	$p = (Kll \div 2) - l$
Lebar (l)	$l = L \div p$
	$l = (Kll \div 2) - p$
Diagonal (d)	$d = \sqrt{p^2 + l^2}$



Contoh masalah proposisi pada bangun datar

persegi panjang

keliling sebuah persegi Panjang adalah 70 dengan Panjang p dan lebar l, dengan perbandingan Panjang dan lebar adalah 3:4, berapa Panjang dan lebar.

Kesimpulan

Dari pembahasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa

1. Interpretasi atau kemampuan menafsirkan adalah kemampuan memahami ide yang dapat diubah dalam bentuk lain, misalnya dalam bentuk grafik, tabel, diagram, gambar, simbol, dan dapat berupa verbal. Istilah interpretasi dapat merujuk pada proses penafsiran yang sedang berlangsung atau hasilnya.
2. Kemampuan interpretasi dalam menyelesaikan masalah merupakan serangkaian kegiatan untuk menemukan ide baik berupa symbol atau verbal dalam rangka mencari Langkah dari hasil atau berkenaan dengan tujuan yang akan dicapai
3. Masalah proporsional melibatkan situasi di mana hubungan matematis bersifat multiplikatif (sebagai lawan dari aditif) dan memungkinkan pembentukan dua rasio yang sama di antara keduanya. Kemampuan untuk memecahkan Masalah tersebut menunjukkan adanya penalaran yang proporsional, yang mengarah kepemikiran abstrak.
4. Contoh masalah proporsi pada bangun datar yaitu keliling sebuah persegi Panjang adalah 70 dengan Panjang p dan lebar l, dengan perbandingan Panjang dan lebar adalah 3:4, berapa Panjang dan lebar

Interprerasi merupakan sebuah pemahaman suatu permasalahan matematika yang akan disampaikan kepada siswa guru disarankan memiliki banyak alternatif cara untuk memahami suatu permasalahan, sehingga tidak terkendala dalam proses pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Ben-Chaim, David (et al). 2012. Ratio and Proportion Research and Teaching in Mathematics Teachers' Education (Pre- and In-Service Mathematics Teachers of Elementary and Middle School Classes). Rotterdam: Sense Publishers
- Branca, N.A. 1980. Problem solving as a goal, process and basic skills. In S Krulik and R.E. reys (eds). Problem solving in school mathematics. Washinting, DC : NCTM



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter.

- Polya , G., 1985., How to Solve It: A new aspect of mathematics method (2 ed). Princeton, N.J., Princeton University Press.
- Ruseffendi. 2006. Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2013. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

PENGEMBANGAN KONSEP BANGUN DATAR SEGIEMPAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Darsih Yusmiarti

Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Tanjungpura,

Email : darsih.fkip@gmail.com

Abstract

This scientific paper is the result of thinking about the concept of square shapes in junior high school, where in the learning process students still have problems understanding the concepts of rectangular shapes. The tendency of students to only memorize formulas so that it is easy to forget when solving a problem. The purpose of this paper is to obtain a model of the breadth and depth of the concept of a flat area developed using the tangram. Concept development is carried out by first understanding a concept of area, namely the area of a rectangle, which is then developed again from the concept of the area of a rectangle to get another flat area concept using Tangram. The result is to show the breadth and depth of the concept of the area of a flat area.

Keywords : *Development, Concept, Area, Two-Dimentional Figure, Tangram*

Abstrak: Karya tulis ilmiah ini merupakan hasil pemikiran mengenai konsep bangun datar segiempat di SMP yang mana pada proses pembelajarannya peserta didik masih mengalami masalah dalam memahami konsep – konsep bangun datar segiempat. Kecenderungan peserta didik hanya menghafal rumus – rumus sehingga gampang lupa ketika akan menyelesaikan suatu permasalahan. Tulisan ini bertujuan memperoleh model keluasaan serta kedalaman konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan menggunakan tangram. Pengembangan konsep dilakukan dengan cara memahami sebuah konsep luas terlebih dahulu yaitu luas persegi panjang yang kemudian dari konsep luas persegi panjang ini dikembangkan lagi untuk mendapatkan konsep luas bangun datar yang lain dengan menggunakan Tangram. Hasilnya adalah menunjukkan keluasaan dan kedalaman konsep luas daerah bangun datar.

Kata Kunci : Pengembangan, Konsep, Luas Daerah, Bangun Datar Segiempat, Tangram

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi Bangun Datar di kelas VII merupakan materi prasyarat pada materi bangun ruang di kelas VIII. Akan tetapi, pada proses pembelajarannya sering ditemukan beberapa masalah dimana peserta didik sukar memahami dan menguasai materi tersebut. Pada saat belajar matematika, peserta didik lebih sering menghafal konsep matematika dan definisinya tanpa mengetahui serta memahami maknanya. Akibatnya peserta didik gampang lupa dengan rumus yang akan digunakan untuk mengerjakan soal karena hanya menghafal. Maka dari itu, pemahaman konsep diperlukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah matematika maupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. Pada proses belajar matematika, peserta didik perlu dibimbing dalam hal mengembangkan kemampuan koneksi matematika yang menghubungkan untuk mencapai suatu pemahaman yang bermakna sehingga muncul pemahaman yang menyeluruh tentang matematika yang juga dapat digunakan dalam konteks di luar matematika.

Untuk materi bangun datar ini sudah pernah didapatkan ketika peserta didik berada ditingkat SD. Namun pada kenyataannya ketika peserta didik mempelajari bangun datar di SMP masih banyak peserta didik yang tidak ingat dengan rumus – rumus pada bangun datar, karena peserta didik terbiasa menghafal suatu rumus dan definisi yang disajikan oleh guru secara langsung tanpa mengetahui bagaimana proses rumus tersebut diperoleh. Ini dikarenakan pemahaman sebuah konsep oleh peserta didik masih kurang. Maka dari itu dirasa perlu untuk mengembangkan konsep bangun datar segiempat.

Pada buku siswa yang digunakan peserta didik, paparan untuk konsep luas bangun datar segiempat masih dirasa kurang bisa untuk memahami konsep. Hal ini terjadi karena peserta didik cenderung diarahkan untuk memahami konsep luas bangun datar segiempat dengan cara menampilkan sebuah persegi dengan berbagai macam ukuran mulai dari 1 satuan panjang sampai 5 satuan panjang. Kemudian peserta didik diminta menentukan berapa ukuran sisi pendeknya dan berapa ukuran sisi panjangnya. Setelah itu peserta didik diminta menentukan berapa keliling dan luasnya. Dari nilai keliling dan luas yang didapat kemudian peserta didik diminta untuk menentukan rumus dari persegi tersebut jika panjang sisinya adalah s . Hal yang sama juga dilakukan untuk luas segiempat lainnya.

Dari hal diatas penulis merasa bahwa cara tersebut masih belum bisa untuk memahami konsep luas bangun datar segiempat kepada peserta didik karena kurang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik kurang terlibat aktif seluruhnya, karena hanya yang pintar saja yang bisa mengikuti. Menurut Erwin (dalam Nurliani, 2019) bahwa untuk mengajarkan materi bangun datar, hal utama adalah mengajarkan konsep bangun datar agar peserta didik tidak mudah lupa, maka perlu melibatkan peserta didik dalam mengkonstruksi masalah. Maka dari itu, pada penulisan makalah ini penulis menawarkan suatu model pengembangan konsep yang menggunakan Tangram untuk memahami konsep luas bangun datar segiempat pada peserta didik.

Mengapa dengan Tangram? Karena Tangram mampu untuk mengatasi masalah – masalah yang sudah dipaparkan di atas. Peserta didik dituntut untuk memahami konsep bangun datar segiempat dimana hanya dengan menguasai satu konsep saja yaitu persegi panjang, peserta didik dapat menemukan konsep bangun datar yang lain. Kegiatan eksplorasi, berpikir kreatif, dan kemampuan untuk berdebat, menghasilkan dugaan serta melaksanakan proyek – proyek tentang geometri merupakan hal utama yang ditekankan dari membelajarkan geometri pada peserta didik (AH. Abdullah dan Zakaria, 2012). Pada proses pembelajaran “mengalami” juga merupakan kegiatan belajar bukan hanya sekedar mengingat (Hamalik O., 2008). Artinya kegiatan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas (proses) dengan tujuan memperoleh suatu pengetahuan. Tangram merupakan salah satu komponen dari media pembelajaran. Menurut Indriana (2011), Media pembelajaran digunakan karena fungsinya sebagai perantara, wadah, dan penyambung informasi pembelajaran. Karena karakteristik mata pelajaran matematika menuntut pada kemampuan logis, analitis, sistematis, kritis serta membutuhkan pemikiran kreatif maka media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika (Juhartutik, 2012). Menurut Widodo (2010), bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari logika (cara berpikir) dan pola – pola yang abstrak. Media pembelajaran yang digunakan untuk membelajarkan bangun datar adalah menggunakan media Tangram.

Menurut Nurdiansyah, I., Muhsetyo, G., & Qohar, A (2018), mengatakan tangram adalah media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep matematis pada pecahan, serta mengintegrasikan hubungan pada geometri termasuk luas dan keliling. Tangram membantu pemahaman peserta didik dalam bidang geometri termasuk luas dan keliling segiempat (Kriegler, 1991 ; Rigdon et al., 2000). Tangram berpengaruh pada kemampuan pemahaman konsep sesuai dengan penelitian bahwa terdapat pengaruh antara

pemahaman konsep matematis siswa menggunakan model CINTA berbantu Tangram lebih baik daripada menggunakan model CINTA pada peserta didik kelas V MIN (Fataturrohman, dkk., 2017).

Tangram digunakan karena kepingan – kepingan tangram dapat disusun ulang menjadi berbagai bentuk bangun datar. Tangram digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami cara membentuk bangun geometri serta menentukan luasnya (Annisah, S., 2014: 13). Hal ini sesuai dengan pernyataan Bohing & Althouse (1997) yang dikutip Widyasari dan Wirda (2018: 227) melalui media tangram, peserta didik terbantu untuk mengembangkan kemampuan kosakata geometri, identifikasi bentuk bangun datar, mengklasifikasi serta mencari hubungan antar ketujuh bangun tersebut. Tangram yang akan digunakan dikembangkan sesuai tujuan dari penulisan karya ilmiah ini yaitu mempermudah dalam memahami konsep luas daerah bangun datar. Kesulitan belajar peserta didik menjadi pertimbangan dalam pembelajaran ini, maka dari itu tangram yang digunakan pada materi bangun datar, berfokus pada bangun segiempat.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa untuk mengajarkan konsep luas bangun datar kepada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dengan mengembangkan sebuah konsep luas bangun datar yaitu luas pesergi panjang berbantuan media tangram sehingga diperoleh luas bangun datar segiempat yang lain. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menuliskan makalah yang berjudul

“PENGEMBANGAN KONSEP BANGUN DATAR SEGIEMPAT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keluasan konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan melalui penggunaan tangram?
2. Bagaimana kedalaman konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan melalui penggunaan tangram?

C. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini untuk memperoleh model keluasan dan kedalaman konsep luas daerah bangun datar segiempat yang dikembangkan menggunakan tangram.

D. Manfaat Penulisan

1. Merupakan suatu model pembelajaran untuk memperluas dan memperdalam konsep luas bangun datar segiempat yang dikembangkan menggunakan tangram
2. Merupakan suatu model pengembangan konsep luas bangun datar segiempat yang dikembangkan menggunakan tangram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebenaran suatu konsep ditunjukkan dari akibat logis pada kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsepnya sangat kuat dan jelas. Karena sifatnya yang abstrak dan dibangun dari sebuah proses penalaran deduktif maka matematika berperan sebagai suatu bahan kajian yang perlu dikembangkan. Maka dari itu penguasaan keterampilan matematika harus dibangun dari keterampilan sebelumnya. Materi prasyarat harus dipahami peserta didik sebelum berpindah pada bahasani berikutnya. Oleh karena itu, penanaman sebuah konsep yang baik perlu diperhatikan pada pembelajaran matematika.

A. Konsep Matematika

Karena tidak dapat dilihat dan didengar secara fisik maka sebuah konsep adalah abstrak. Maka dari itu, diperlukan cara – cara agar dapat memahami konsep tersebut dengan memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan secara berarti.

Konsep matematika terdiri atas konsep primer dan sekunder.

Pada tulisan ini, konsep matematika yang digunakan adalah konsep sekunder. Konsep sekunder berhubungan dengan konsep matematika. Dimana salah satu cara untuk mengkomunikasikan konsep sekunder adalah memperagakan dengan contoh. Misalnya, guru hendak menjelaskan bangun – bangun datar segiempat seperti persegi panjang, persegi, jajargenjang, trapesium, belah ketupat dan jajar genjang. Maka guru mengatakan bahwa benda – benda tersebut adalah “benda bangun datar segiempat”. Sebagai contoh guru hendak menyampaikan konsep layang – layang, maka guru menjelaskan bentuk layang – layang dengan membuat sketsa layang – layang dan kemudian bertanya kepada peserta didik “apakah seperti ini ?”.

B. Hakikat Geometri dan Pengukuran

Guru akan terbantu pada proses pengajaran dalam mengajarkan konsep geometri jika hakikat geometri dapat dipahami dengan baik. Pengetahuan tentang geometri sangat diperlukan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada kehidupan sehari hari. Mengembangkan konsep – konsep geometri dapat dilakukan peserta didik akan dengan mengamati berbagai bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik belajar geometri dengan jalan mengamati daripada dengan jalan mengadakan analisis yang kompleks.

C. Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar Segiempat Menggunakan Tangram

Pembelajaran bangun datar khususnya pada materi luas daerah bangun datar harus dirancang sebegitu mungkin agar dapat membelajarkan peserta didik dalam menemukan rumus luas daerah bangun datar tersebut. Namun yang sering terjadi di lapangan, guru masih kurang tepat dalam memberikan pembelajaran tersebut. Rumus luas bangun datar sering ditampilkan secara langsung oleh guru pada saat pembelajaran materi tersebut. Peserta didik jarang, bahkan tidak sama sekali dilibatkan dalam menemukan sendiri rumus dari sebuah bangun datar.

Pemahaman konsep adalah hal yang penting pada sebuah proses pembelajaran yang telah dilalui oleh peserta didik untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran pemahaman konsep selanjutnya. Artinya secara hirarki, peserta didik belajar matematika harus berurutan dan secara bertahap. Untuk mempelajari materi matematika pokok bahasan luas bangun datar segiempat, juga dilakukan secara berurutan dan bertahap. Dari kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat memahami konsep luas bangun datar segiempat yang dikembangkan menggunakan tangram untuk digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

Untuk mempelajari konsep luas bangun datar segiempat ini, diawali dengan mempelajari konsep persegi panjang terlebih dahulu. Jika konsep luas persegi panjang sudah dipahami oleh peserta didik, selanjutnya peserta didik dapat mengembangkannya dengan membentuk bangun datar lain sehingga membentuk persegi panjang. Tangram digunakan untuk menganalogikan bagian – bagian bangun datar segiempat lainnya menjadi persegi panjang. Karena tangram adalah media pembelajaran konkret yang dapat digunakan pada pembelajaran konsep luas bangun datar segiempat. Selain itu dengan tangram, juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi penemuan konsep luas bangun datar.

Tangram adalah permainan puzzle berasal dari Cina yang merupakan potongan satu buah persegi menjadi tujuh buah bangun geometri yang setiap potongannya disebut tans (Tian, 2012). Ketujuh bangun potongan tersebut terdiri lima buah segitiga siku – siku (2 buah besar, 1 buah sedang dan 2 buah kecil), satu buah persegi dan satu buah jajargenjang. Sigh (dalam Abdullah et al, 2013), menyatakan Tangram sebagai stimulus manipulative learning dan media pembelajaran yang membantu peserta didik berpikir geometris dan proses bernalar. Tangram sebagai manipulative aids, merupakan salah satu media pembelajaran untuk membangun konsep geometri (Lin, et al, 2011). Tangram membuat peserta didik membangun konsep geometri melalui aktivitas categorizing, comparing, dan mengeksplorasi puzzle untuk menyelesaikan masalah dalam konteks geometri (Abdullah et al, 2013).

Tangram disajikan dalam bentuk potongan – potongan bangun geometri yang terbuat dari kerta karton berwarna sebagai benda konkret yang dapat digunakan peserta didik untuk mengkonstruksi bangun – bangun datar lainnya. Penyusunan metode dan proses pembelajaran dapat terbantu dengan menggunakan tangram.

Manfaat yang diharapkan dari penggunaan Tangram dalam mengembangkan konsep luas bangun datar segiempat adalah : (1) merupakan suatu model pembelajaran untuk memperluas dan memperdalam konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan menggunakan tangram, (2) merupakan suatu model pengembangan konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan menggunakan tangram.

Kelebihan dari tangram sehingga digunakan dalam pengembangan konsep luas bangun datar segiempat ini adalah : (1) tampilan yang warna – warni sehingga menarik peserta didik dan termotivasi untuk dalam belajar tentang luas bangun datar segiempat, dan (2) bahan yang digunakan untuk membuat tangram ini sangat terjangkau dan mudah ditemukan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa pengembangan konsep luas bangun datar segiempat menggunakan tangram ini diawali dengan pemahaman konsep luas persegi panjang yang dikuasai oleh peserta didik dengan baik.

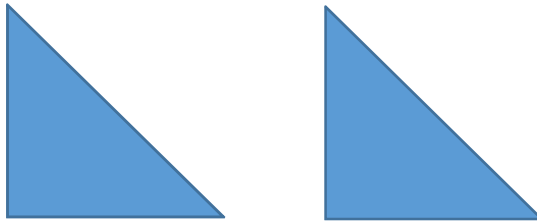
1. Bentuk dari potongan – potongan tangram

- Lima buah segitiga siku – siku sama kaki (2 ukuran besar, 2 ukuran kecil dan 1 ukuran medium)

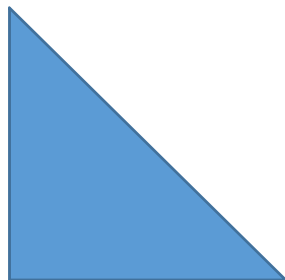
□ Ukuran Besar



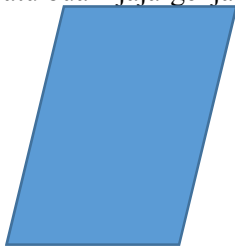
• Ukuran Kecil



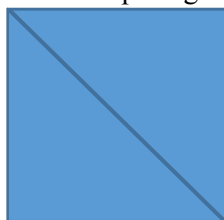
- Ukuran Medium



- b. Satu buah jajargenjang



- c. Satu buah persegi

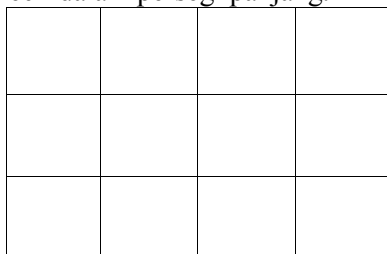


2. Luas Daerah Persegi Panjang

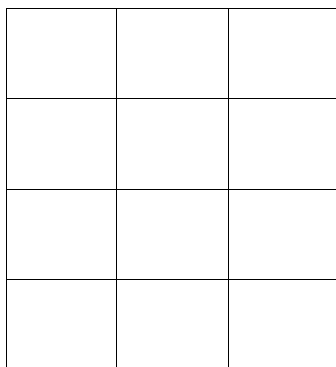
Luas bangun – bangun datar sebarang yang memiliki panjang sisinya berbeda, dapat dicari dengan cara pembentukan bagian – bagian bangun datar tersebut menyerupai bangun datar segiempat. Persegi panjang dalam hal ini merupakan bangun datar utama yang menjadi petunjuk utama sebagai asal mula dari bangun – bangun datar lainnya. Bangun datar lainnya merupakan perubahan dari persegi panjang.

Persegi panjang sama seperti persegi karena memiliki bentuknya yang teratur. Tetapi pada persegi panjang terdapat sisi yang lebih panjang dari sisi lainnya.

Untuk mendapatkan luas persegi panjang sebagai bangun datar utama untuk mendapatkan luas bangun datar lainnya maka peserta terlebih dahulu diminta membuat sebuah persegi panjang yang disusun dari 12 persegi kecil satu satuan luas. Dalam hal ini peserta didik dianggap sudah menguasai tentang ciri – ciri persegi panjang yaitu memiliki panjang sisi yang berbeda. Maka aktifitas peserta didik diharapkan terlihat seperti gambar 1 dan 2 yang menyusun persegi kecil dalam persegi panjang.

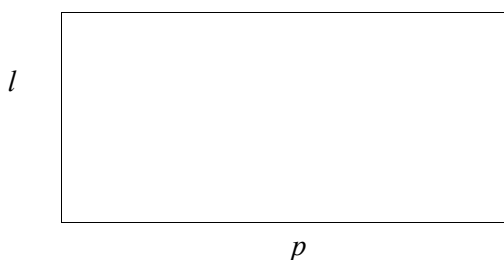


Gambar 1.



Gambar 2.

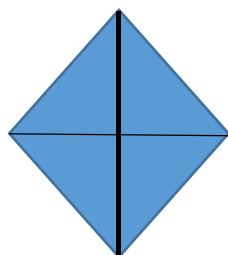
Selanjutnya peserta didik diminta untuk menghitung banyak persegi kecil pada kolom dan baris dari kedua gambar di atas. Sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri banyaknya persegi kecil pada masing – masing yang merupakan hasil dari *banyak persegi pada 1 kolom x banyak persegi pada 1 baris*, yang merupakan luas daerah persegi panjang. Dimisalkan sisi yang panjang adalah p dan sisi yang pendek adalah l maka luas daerah persegi panjang adalah $p \times l$



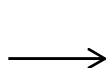
$$\text{Luas Daerah Persegi Panjang} = p \times l$$

Berikut adalah paparan luas daerah bangun datar yang diubah menjadi bangun datar persegi panjang dengan menggunakan Tangram :

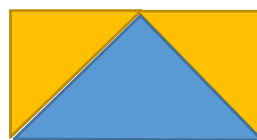
a. Luas Daerah Belah Ketupat



Gambar 3



$\frac{1}{2} d_2$



d_1

Gambar 4

Langkah kerja menemukan konsep luas daerah Belah Ketupat menggunakan Tangram yaitu :

1. Peserta didik diarahkan untuk membentuk bangun datar belah ketupat menggunakan tangram (gambar 3)
2. Peserta didik diarahkan untuk memindahkan potongan belah ketupat yang dianalogikan persegi panjang (gambar 4)
3. Karena diketahui *luas persegi panjang* = $p * l$ maka

$$\begin{aligned} \text{Luas Daerah Belah Ketupat} &= p * l \\ &= d_1 * \frac{1}{2} d_2 \\ &= \frac{1}{2} * d_1 * d_2 \end{aligned}$$

b. Luas Daerah Jajargenjang



Gambar 5



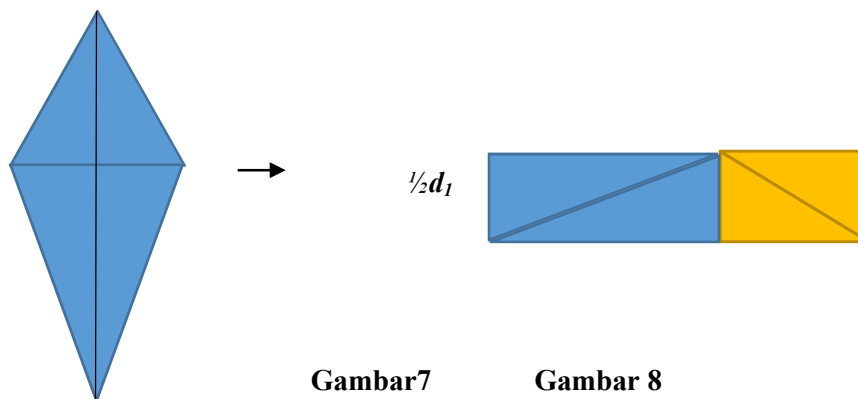
Gambar 6

Langkah kerja menemukan konsep luas daerah Jajargenjang menggunakan Tangram yaitu :

1. Peserta didik diarahkan untuk membentuk bangun datar jajargenjang menggunakan tangram (gambar 5)
2. Peserta didik diarahkan untuk memindahkan potongan jajargenjang yang dianalogikan persegi panjang (gambar 6)
3. Karena diketahui *luas persegi panjang* = $p * l$ maka

$$\begin{aligned} \text{Luas Daerah Jajargenjang} &= p * l \\ &= a * t \end{aligned}$$

c. Luas Daerah Layang – Layang



Gambar 7

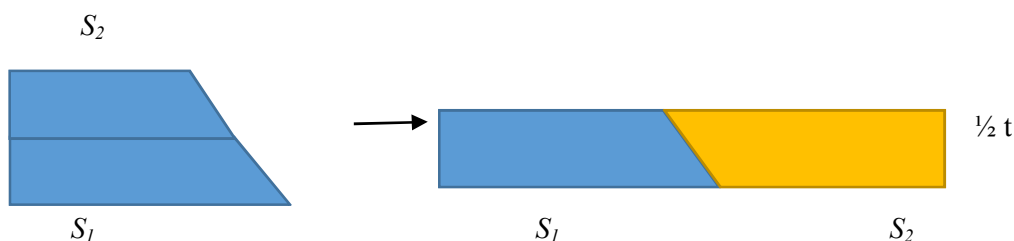
Gambar 8

Langkah kerja menemukan konsep luas daerah Layang - Layang menggunakan Tangram yaitu :

1. Peserta didik diarahkan untuk membentuk bangun datar layang – layang menggunakan tangram (gambar 7)
2. Peserta didik diarahkan untuk memindahkan potongan layang – layang yang dianalogikan persegi panjang (gambar 8)
3. Karena diketahui *luas persegi panjang* = $p \cdot l$ maka

$$\begin{aligned} \text{Luas Daerah Layang - Layang} &= p \cdot l \\ &= d_1 \cdot \frac{1}{2} d_2 \\ &= \frac{1}{2} \cdot d_1 \cdot d_2 \end{aligned}$$

d. Luas Daerah Trapesium



Gambar 9

Gambar 10

Langkah kerja menemukan konsep luas daerah Trapesium menggunakan Tangram yaitu :

1. Peserta didik diarahkan untuk membentuk bangun datar trapesium menggunakan tangram (gambar 9)
2. Peserta didik diarahkan untuk memindahkan potongan trapesium yang dianalogikan persegi panjang (gambar 10)
3. Karena diketahui *luas persegi panjang* = $p \cdot l$ maka

$$\begin{aligned} \text{Luas Daerah Trapesium} &= p \cdot l \\ &= (S_1 + S_2) \cdot \frac{1}{2} t \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2} * \text{Jumlah sisi sejajar} * t$$

Penggunaan tangram dalam mengembangkan konsep bangun datar didukung dengan penelitian lain seperti yang dilakukan Barutu. A, (2012) Penelitian tersebut mengenai penerapan metode permainan dengan berbantuan tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian (Sarjiman, 2005) diperoleh hasil bahwa pembelajaran pengenalan bangun geometri sederhana dengan peragaan benda konkrit mampu meningkatkan pemahaman dan sekaligus prestasi peserta didik tentang pengetahuan bangun geometri sederhana.

KESIMPULAN DAN SARAN

Konsep luas bangun datar bisa dilakukan dengan mengembangkan sebuah konsep bangun datar menggunakan tangram. Konsep luas daerah persegi panjang dapat digunakan sebagai acuan utama bagi peserta didik untuk menemukan sendiri konsep bangun datar segiempat lainnya. Peserta didik terlebih dahulu memahami konsep luas daerah persegi panjang dengan baik yang kemudian peserta didik mengembangkannya dengan menganalogikan bangun datar lainnya menjadi bentuk persegi panjang menggunakan tangram. Dari tulisan ini, harapan penulis adalah dapat membantu peserta didik memahami konsep luas bangun datar dengan mudah, menghasilkan suatu model pembelajaran yang dapat memperluas dan memperdalam konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan menggunakan tangram, dan menghasilkan suatu model pengembangan konsep luas daerah bangun datar yang dikembangkan menggunakan tangram.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. Rozzali. Lu Chong, Chin and Moi Siew, Nyet. (2013). “*Facilitating Students’ Geometric Thinking Through Van Hiele’s Phase-Based Learning using Tangram*”. Journal online of Social Sciences 9 (3).
(<http://www.thescipub.com/jss.toc>). Diakses pada 14 Maret 2016.
- AH, Abdullah & Zakaria, Effandi. (2012). “*The Activities Based on Van Hiele’s Phase-Based Learning: Experts’ and Preservice Teachers’ View*”s. Journal of Mathematics and Statistics 8 (3): 385-395, ISSN 1549-3644.
(<https://www.researchgate.net>). Diakses 23 Februari 2016.
- Annisah, Siti. 2014. *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*. Jurnal Tarbawiyah Vol II No 1 Edisi Januari-Juli.
<file:///C:/Users/ACER/Downloads/Documents/356-49-636-1-10-20170220.pdf>.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berutu, Alaris. (2012). *Penerapan Metode Permainan dengan Menggunakan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan T.A 2011/2012*. Tesis. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Bohning, G., & Althouse, J. K. (1997). *Using tangrams to teach geometry to young children*. Early Childhood Education Journal, 24(4), 239–242.
- Fataturrohman, A., Masykur, R., & Suherman. (2017). *Pengaruh Model Cinta Berbantu Media Tangram Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. UIN Raden Intan Lampung.
<file:///C:/Users/ACER/Downloads/18-43-1-PB.pdf>.
- Hamalik. O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Indriana, Dini. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Jurgensen, R.C., Brown R.G., dan king, Alice M. 1983. *Geometry Teacher's Edition*. Boston: Houghton Mifflin Company
- Juhartutik. (2012). "Menjadi Guru Matematika Kreatif dan Berwawasan Pendidikan Karakter". Jurnal (online) Kreano. Halaman 14. Tersedia (journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view)
- Kriegler, S. (1991). *The Tangram, It's More Than an Ancient Puzzle*. The Arithmetic Teacher, Vol 38 No 9. 38 – 43.
- Lin, C.P., Y.J. Shao, L.H. Wong, Y.J. Li and J. Niramitranon. (2011). "The impact of using synchronous collaborative virtual tangram in children's geometric". Turkish Online J. Educ.Technol., 10: 250-258.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Noraini, I. (2005). *Pedagogy in Mathematics Education*. 1st Edn., Utusan Publication, Kuala Lumpur.
- Nurdiansyah I., Muhsetyo G., Abd. Qohar. (2018). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbantuan Tangram Bercirikan Open-Ended*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Vol 3, No, 6.
<file:///C:/Users/ACER/Downloads/Documents/11264-16896-1-SM.pdf>
- Nurliani, (2019). *Pemahaman Konsep Luas Segitiga Pada Siswa Tunarungu Dengan Media Tangram*. Diploma thesis, UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
<http://repository.radenfatah.ac.id/6237/>
- Rigdon, D., Raleigh, J., & Goodman, S. (2000). *Tackling Tangrams. Teaching Children Mathematics*, Vol 6 No 5, 304 – 305.
- Suherman, Erman, M.S., Kahfi, Sri Sudaryati. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tian, X.X., (2012). *The Art and Mathematics of Tangrams*. Bridges 2012: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture.
- Widodo (2010). Peran Penelitian Matematika dalam Upaya Pembentukan Karakter Bangsa. Makalah Utama pada *Booklet Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta*, 27 November 2010.

PENGEMBANGAN CONTOH KONSEP PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT MENGUNAKAN MULTI REPRESENTASI

Deni Winda Sari

Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: deniwindasari4@gmail.com

Abstract

In today's world of education, new breakthroughs are needed in attracting students' attention to learn in different ways. The role of the teacher is very important in providing knowledge to students, not only providing information and understanding, but it needs to be considered from aspects such as observing, analyzing, interpreting, applying concepts, and others. So that students are able to develop their own understanding and knowledge. From the explanation above, it can be connected that there is a connection with the implementation of the curriculum that is being implemented, namely the 2013 curriculum, which requires a scientific approach which includes 5M, namely, observing, asking, trying, reasoning and communicating. The solution offered to help students who have difficulty with the addition of integers is by giving examples of the concept of adding integers using multi representations. Multiple representations are a way of retranslating a concept in different formats. In this case, the developed multi representation contains several activities, namely observing, asking, reasoning, trying and communicating in verbal, visual and symbolic forms. Therefore, the purpose of writing this article is to determine the form of presenting examples of the concept of adding integers using multiple representations.

Keywords: *Concept Examples, Sum Of Whole Numbers, Multi-Representation*

Abstrak : Didalam dunia pendidikan yang sekarang ini diperlukan terobosan baru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda. Peran guru sangat penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tidak hanya sekedar memberikan informasi dan pemahaman saja namun perlu diperhatikan dari aspek-aspek seperti mengamati, menganalisis, menafsir, menerapkan konsep, dan lainnya. Agar siswa mampu mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Dari penjelasan diatas dapat dihubungkan bahwa ada keterkaitan dengan penerapan kurikulum yang sedang dilaksanakan yaitu kurikulum 2013, dimana memerlukan pendekatan saintifik yang meliputi 5M yaitu, mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Solusi yang ditawarkan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan pada masalah penjumlahan bilangan bulat adalah dengan pemberian contoh konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan multi representasi. Multi representasi adalah cara menjabarkan ulang konsep dalam format yang berbeda-beda. Dalam hal ini multi representasi yang dikembangkan memuat beberapa kegiatan yakni mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan dalam bentuk verbal, visual dan simbolik. Oleh sebab itu tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bentuk penyajian contoh konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan multi representasi.

Kata Kunci: Contoh Konsep, Penjumlahan Bilangan Bulat, Multi Representasi

PENDAHULUAN

Matematika merupakan satu diantara ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi baik dilihat dari aspek terapannya maupun aspek penalarannya, Soedjadi (2000). Kemudian, dipertegas lagi oleh Permendikbud nomor 59 Tahun 2014, yang mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk membekali peserta didik agar dapat menghargai manfaat matematika dalam kehidupan dengan cara meningkatkan rasa ingin tahu, perhatian, berminat mempelajari matematika, ulet dalam pemecahan masalah. Mengingat peran penting pembelajaran matematika seperti yang dikemukakan sebelumnya diharapkan peserta didik di setiap jenjang pendidikan dapat menguasai pelajaran matematika dengan baik. Namun, saat ini tujuan pembelajaran matematika belum tercapai secara maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di beberapa jenjang pendidikan.

Di dalam dunia pendidikan yang sekarang ini diperlukan terobosan baru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda. Peran guru sangat penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tidak hanya sekedar memberikan informasi dan pemahaman saja namun perlu diperhatikan dari aspek-aspek seperti mengamati, menganalisis, menafsir, menerapkan konsep, dan lainnya. Agar siswa mampu mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Ada keterkaitan dengan penerapan kurikulum yang sedang dilaksanakan yaitu kurikulum 2013, dimana memerlukan pendekatan saintifik berupa mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Untuk mengajar matematika secara efektif dapat dilakukan oleh guru dengan memahami apa yang siswa ketahui dan apa yang siswa perlukan untuk belajar agar mempermudah guru memberikan tantangan dan mendukung siswa dapat belajar dengan maksimal (NCTM, 2000:20). Selain mengajar guru juga mempunyai peran belajar. Guru tidak dapat mengajar secara efektif jika kurang memahami isi pikiran siswa yang sejalan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, karena siswa harus belajar matematika dengan pemahaman dan dapat menumbuhkan pengetahuan baru dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Jadi, guru wajib mengetahui tentang apa yang ada didalam struktur kognitif siswa, sehingga ia dapat merencanakan proses belajar mengajar termasuk merancang contoh konsep yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Kecenderungan siswa setelah mengerjakan soal tidak dapat memahami konsep secara maksimal karena siswa belum melakukan abstraksi, siswa masih berada pada masalah konkrit dan pemahaman instrumen, siswa baru mengetahui contoh-contoh namun belum bisa mendeskripsikannya. Diduga juga contoh-contoh yang digunakan oleh guru dalam belajar belum mencerminkan sebuah konsep yang dapat membuat siswa paham akan materi yang dijelaskan oleh guru.

Representasi yang di ajarkan terkadang hanya dijadikan pelengkap untuk penyelesaian masalah matematika. Namun, berbagai jenis masalah dapat selesai menggunakan representasi yang berbeda-beda, oleh sebab itu erat kaitannya antara masalah dan representasi. Representasi di jadikan sebagai salah satu standar proses belajar matematika karena representasi sangat berperan dalam mengembangkan dan mengoptimalkan kompetensi matematis siswa (NCTM, 2000). Dengan demikian penggunaan representasi akan berdampak positif bagi siswa, dan untuk menjadikan lingkungan belajar matematika yang menyenangkan dan bermakna, serta mempersiapkan siswa untuk lebih berkompeten di setiap jenjang pendidikan maupun diluar lingkungan pendidikan.

Oleh karena itu, satu diantara langkah yang harus dilakukan adalah dengan membuat contoh konsep menggunakan multi representasi. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk membuat artikel dengan judul “Pengembangan Contoh Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Multi Representasi”. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk penyajian contoh konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan multi representasi. Adapun

manfaat yang di harapkan dari artikel ini adalah untuk dapat dijadikan acuan untuk merancang contoh-contoh konsep berbasis multi representasi, dapat dijadikan bahan untuk memulai pembelajaran atau menanamkan konsep sebuah materi kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep

Matematika merupakan kegiatan yang ada di kehidupan manusia dan merupakan alat yang dapat mempermudah manusia. Kedua pandangan ini sangat perlu di sesuaikan dengan perkembangan yang ada dilingkungan pendidikan maupun peserta didik itu sendiri (Soedjadi, 2000). Banyak hal yang dipelajari dalam matematika diantaranya tentang konsep-konsep mulai dari konsep yang sederhana hingga konsep yang paling kompleks. Objek dasar yang dipelajari dalam matematika adalah abstrak, sehingga matematika dapat di sebut objek mental atau fikiran (Hasratuddin, 2014).

Konsep merupakan dasar dari proses berfikir yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi yang dapat mengatur fikiran, menunjukan objek, dan aktivitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konsep adalah sesuatu yang dapat diterima dalam fikiran baik ide yang bersifat umum maupun bersifat abstrak. Gagne (Russefendi, 2016: 142) mengungkapkan bahwa konsep dalam matematika adalah suatu ide abstrak yang dapat membantu kita dalam mengelompokkan objek-objek kedalam contoh maupun bukan contoh.

Penjumlahan Bilangan Bulat

Operasi hitung bilangan bulat merupakan cara melakukan perhitungan pada bilangan bulat dengan membilang menggunakan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, hal ini di jadikan sebagai dasar dalam pembelajaran matematika. Bilangan bulat terdiri atas bilangan bulat positif, bilangan bulat negatif, dan bilangan nol.

Sifat-sifat penjumlahan bilangan bulat meliputi:

(a) Sifat komutatif ; (b) Unsur identitas pada penjumlahan, Bilangan nol (0) disebut identitas (netral) pada penjumlahan; (c) Sifat asosiatif ; (d) Invers jumlah atau lawan suatu bilangan; (e) Bersifat tertutup.

Multi Representasi

Representasi merupakan suatu proses kognitif secara internal dari ide-ide matematika yang nantinya akan membentuk skema melalui pengalaman sebagai pengembangan proses berfikir yang dapat berupa gambar, simbol, lambang, dan yang dapat mewakili sesuatu yang lainnya. Salah satu komponen standar proses adalah kemampuan representasi, sasaran representasi dalam pembelajaran matematika di uraikan dalam NCTM (Hudiono, 2010:10). Tujuan utama dari program pembelajaran yang di arapkan dapat di kuasai oleh siswa yaitu: (a) Menggunakan representasi untuk mengkomunikasikan ide-ide matematika; (b) menerapkan representasi matematika untuk memecahkan masalah; (c) Menggunakan representasi untuk model dan menginterpretasikan matematika.

Representasi diperlukan untuk mempelajari matematika yang abstrak dan dapat digunakan sebagai peragaan konsep matematika. Ini menunjukkan bahwa representasi merupakan penjabaran konkrit dari ide matematika abstrak untuk menggambarkan pemikiran yang terjadi dari pengalaman dan kehidupan siswa. Representasi merupakan satu diantara standar proses karena mampu menjabarkan konsep dalam bentuk yang bervariasi dan melakukan translasi untuk membangun suatu konsep dan berfikir matematika, ide-ide matematika yang disajikan dengan berbagai jenis representasi dapat mempermudah siswa dalam memahami matematika, dan siswa harus diberikan banyak latihan agar dapat memahami konsep dengan maksimal serta dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah.

Didalam *Principle and a Standards for School Mathematics* representasi dicantumkan sebagai komponen standar proses karena dalam berfikir dan mengkomunikasikan ide matematika siswa perlu merepresentasikan hasil dari pemikirannya kedalam berbagai cara. Dan pada kenyataannya semua objek dalam matematika semuanya bersifat abstrak dan untuk memahami ide abstrak memerlukan multi representasi (Artinah, 2017). Representasi pada dasarnya terdiri atas dua yaitu representasi internal dan representasi eksternal. Representasi internal adalah berfikir tentang ide matematika yang memungkinkan pemikiran seseorang dapat berfungsi atas dasar ide yang atau aktifitas mental yang ada di dalam fikiran, sedangkan representasi eksternal adalah berfikir tentang ide matematika kemudian akan di komunikasikan dan dapat dilihat wujudnya. Di antara representasi internal dan eksternal saling berhubungan dan terjadi timbal balik ketika di hadapkan dengan suatu masalah.

Selanjutnya Bruner dalam teorinya mengemukakan belajar matematika akan lebih berhasil jika dalam pembelajaran siswa diarahkan pada konsep, struktur yang termuat didalam materi yang di ajarkan. Bruner dalam (Hudiono, 2010:17) juga mengungkapkan ada tiga tahapan dalam proses belajar yang akan dilewati oleh anak, yaitu: (a) Tahap enaktif (verbal/cerita), merupakan tahapan pembelajaran menggunakan benda konkrit, nyata dan dalam bentuk cerita; (b) Tahap ikonik (visual/gambar), yaitu tahap pembelajaran yang direpresentasikan dalam bentuk visual, gambar, atau diagram; (c) Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak.

Dari pandangan Bruner dapat di simpulkan bahwa siswa seharusnya belajar melalui pengalaman dan dapat memanipulasi gambar atau model yang memungkinkan siswa dapat memahami dalam memahami baik konsep, prinsip, aturan dan teori. Berpijak dari uraian sebelumnya, belajar yang bermakna tidak akan terwujud jika hanya belajar dengan membaca buku atau mendengarkan cerita tentang pengalaman orang lain yang belum dapat dipastikan nilai kebenarannya. Dapat dikatakan konstruktivisme adalah hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang, yang artinya bahwa siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan mereka dan pengetahuan tersebut merupakan bentuk mereka sendiri.

Penyajian Contoh Konsep

Bentuk penyajian contoh konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan Multi Representasi di sajikan dalam bentuk soal yang bervariasi:

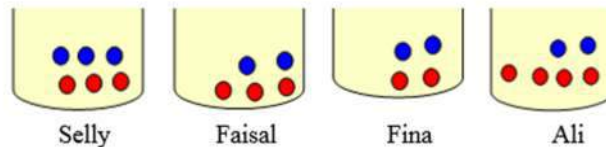
1. Suatu soal yang direpresentasikan dengan verbal atau bahasa dan gambar yang dikaitkan dengan operasi penjumlahan bilangan bulat.

Suhu ruangan kamar Dino adalah 37°C dan suhu ruangan tempat penyimpanan ikan 21°C di bawah suhu ruangan kamar Dino. Suhu kedua ruangan diketahui setelah diukur menggunakan thermometer ruangan, yang tampak dalam gambar dibawa ini.



Berapakah suhu ruangan belajar Dino yang suhunya 7°C diatas jumlah suhu ruangan kamar Dino dan tempat penyimpanan ikan?

2. Suatu soal yang direpresentasikan dengan verbal atau bahasa dan gambar dan verbal atau bahasa yang berkaitan dengan operasi penjumlahan bilangan bulat.



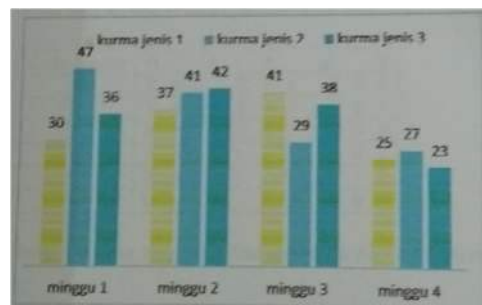
Gambar diatas merupakan kantong-kantong yang berisi bola berwarna merah dan biru yang berhasil ditemukan oleh Selly, Faisal, Fina, dan Ali dalam permainan yang di adakan oleh sekolah dalam rangka HUT sekolah mereka. Sebelum permainan mereka tidak diberi informasi mengenai nilai dari bola merah dan bola biru yang ternyata nilai untuk satu bola merah adalah (+2) dan satu bola biru adalah (-1). Tentukan siapakah yang memperoleh nilai paling tinggi dan sekaligus sebagai pemenang dalam pertandingan tersebut!

3. Suatu soal yang direpresentasikan dengan verbal atau bahasa, gambar dan grafik yang berkaitan dengan operasi penjumlahan bilangan bulat.

Pak Budi adalah salah satu penjual kurma di salah satu pasar tradisional di Singkawang, selama bulan ramadhan toko pak Budi sangat ramai dikunjungi pembeli, di toko pak Budi banyak sekali jenis kurma yang dijual. Namun yang sangat laris ada 3 jenis.

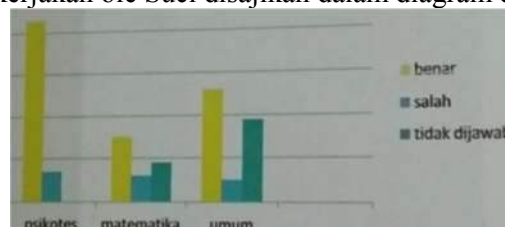


Hasil penjualan tiga jenis kurma pak Budi selama Ramadhan terlihat pada grafik di bawah ini.



Kurma jenis manakah yang paling banyak terjual?

4. Suatu soal yang direpresentasikan dengan verbal atau bahasa, dan grafik:
Suci mengikuti 3 tes yang diadakan sebuah perusahaan yaitu tes Psikotes, Matematika, dan Pengetahuan Umum. Soal tes tersebut berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 50 tes Psikotes, 30 Matematika, dan 50 Pengetahuan Umum. Jawaban benar diberi nilai 5, jawaban tidak benar diberi nilai -2 dan soal yang tidak dijawab diberikan skor nol (0). Perolehan soal yang dikerjakan oleh Suci disajikan dalam diagram dibawah ini.

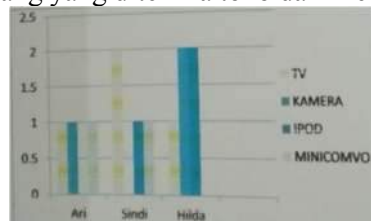


Jika jawaban benar 40 soal Psikotes, 20 soal Matematika, dan 30 Pengetahuan dan jawaban salah 10 soal Psikotes, 4 Matematika, dan 15 Pengetahuan Umum dan sisanya adalah tidak dijawab. Tentukan nilai yang diperoleh oleh Suci !

5. Suatu soal yang direpresentasikan dengan gambar, verbal atau bahasa dan grafik yang berkaitan dengan operasi penjumlahan bilangan bulat.



Sebuah toko elektronik mengadakan obral besar-besaran sesuai dengan gambar di atas. Sila, Lita dan Vela berbelanja ditoko elektronik tersebut, dan membeli beberapa barang yang berbeda, jika banyak barang masing-masing mereka beli ditampilkan dalam grafik dibawa ini tentukan jumlah uang yang diterima toko dari mereka bertiga.

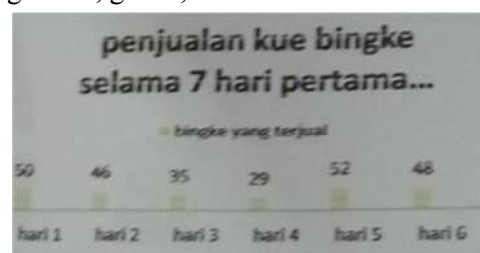


6. Suatu soal yang direpresentasikan dengan grafik dan verbal atau bahasa yang berkaitan dengan operasi penjumlahan bilangan bulat.



Grafik diatas menunjukan besar pengeluaran dan pemasukan Bu Tejo selama satu bulan. Dimana pemasukan yang diperoleh berasal dari gaji Bu Tejo sebagai PNS dan hasil arisan yang diikuti Bu Tejo beserta rekan sekantornya, hasil usaha sampingan yang digeluti Bu Tejo sebagai penjahit. Sedangkan pengeluaran bulanan untuk keperluan keluarga dan biaya sekolah. Bu Tejo berniat untuk menabung bulan ini. Dari daftar pemasukan dan pengeluaran bulanan tertera di dalam grafik. Apakah Bu Tejo bisa menabung pada bulan ini sesuai dengan arapannya? Jika bisa berapakah uang yang ditabung oleh Bu Tejo?

7. Suatu soal yang direpresentasikan dengan gambar, grafik, dan verbal atau bahasa:



Berdasarkan gambar dan grafik diatas tentukan berapakah besar penghasilan yang diperoleh selama 3 hari pertama jika kue dijual dengan harga Rp 13.500 perkotaknya ?

KESIMPULAN DAN SARAN

Peran guru sangat penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tidak hanya sekedar memberikan informasi dan pemahaman saja namun perlu diperhatikan dari aspek-aspek seperti mengamati, menganalisis, menafsir, menerapkan konsep, dan lainnya. Agar siswa mampu mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya sendiri dengan pemberian contoh konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan multi representasi. Bentuk penyajian contoh

konsep penjumlahan bilangan bulat menggunakan Multi Representasi di sajikan berupa soal yang bervariasi. Multi representasi merupakan merepresentasikan ulang suatu konsep matematika kedalam beberapa format yang berbeda-beda, dapat menggunakan representasi verbal, visual dan simbolik.

DAFTAR RUJUKAN

- Artinah, T. (2017). *Penerapan Pembelajaran Diskursus Multi Representasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VII. Skripsi Sarjana Pendidikan FMIPA UPI*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- BSNP. 2014. *Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Kemendikbud. Jakarta.
- Hasratuddin. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. Jurnal Didaktik Matematika Vol.1, No.2 September 2014.
- Hudiono, B. (2010). *Peran Pembelajaran Diskursus Multi Representasi Terhadap Pengembangan Kemampuan Matematika Dan Daya Representasi Pada Siswa SLTP*. Jurnal Cakrawala Kependidikan. 8(2): halaman 101-203.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: Author. <https://epdf.tips/queue/principles-and-standards-for-school-mathematics.html> (Diakses tanggal 10 september 2020)
- R.Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Indonesia*. (Jakarta: Dep.Pendidikan Matematika)
- Ruseffendi, E. (2016). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

INOVASI PEMBELAJARAN DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP KESETARAAN DAN KEADILAN DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN FINLANDIA

Devi Safitri

Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: devisyaf97@gmail.com

Abstract

Finland's education policy has emphasized the principles of equality in the development of its education system since the early 19th century. There are three main factors that make education in Finland the best education in the world, namely: 1) the teacher factor; 2) process factors; and 3) cultural factors. In Finland, the teacher is considered a very important profession and is highly valued. From the process side, education in Finland prioritizes the importance of early detection and intervention of obstacles that students will encounter, besides that the education system in Finland does not impose a ranking of educational institutions, but implements an inclusive system which considers all students to have the same ability and equal in obtaining education. Then from the cultural side, people in Finland really value education. These three things ultimately make education in Finland the best in the world. If you look at these facts, the question arises about how education is in Indonesia. As a large country with the fifth most populous population in the world, it seems that Indonesia has a lot to learn from the nordic country of Poland about its education system, so that later this system can be applied to become a new innovation in learning in Indonesia.

Keywords: *Education, Teacher, Process, Culture, Learning Innovation.*

Abstrak: Kebijakan pendidikan Finlandia telah menegaskan mengenai prinsip-prinsip kesetaraan dalam pengembangan sistem pendidikannya sejak awal abad ke-19. Ada tiga faktor utama yang kemudian membuat pendidikan di Finlandia menjadi pendidikan terbaik di dunia, yaitu: 1) faktor guru; 2) faktor proses; dan 3) faktor budaya. Di negara Finlandia, guru dianggap sebagai profesi yang sangat penting sehingga sangat dihargai. Dari sisi proses, pendidikan di negara Finlandia mengutamakan pada pentingnya deteksi dan intervensi dini pada hambatan yang akan ditemui siswa, selain itu sistem pendidikan di Finlandia tidak memberlakukan pemerinkatan istitusi pendidikan, tetapi menerapkan sistem inklusif yang menganggap semua siswa memiliki kemampuan yang sama dan setara dalam memperoleh pendidikan. Kemudian dari sisi budaya, masyarakat di Finlandia sangat menghargai pendidikan. Ketiga hal inilah yang akhirnya membuat pendidikan di Finlandia sebagai yang terbaik di dunia. Jika melihat fakta tersebut, muncullah pertanyaan mengenai bagaimana pendidikan di Indonesia. Sebagai negara besar dengan jumlah penduduk terpadat ke-5 di dunia, tampaknya Indonesia harus banyak belajar dari negara nordik Filandia mengenai sistem pendidikannya, agar nanti sistem ini dapat diterapkan menjadi inovasi baru dalam pembelajaran di Indonesia.

Kata kunci: Pendidikan, Guru, Proses, Budaya, Inovasi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Globalisasi dan hadirnya era pengetahuan menuntut adanya perubahan yang dinamis pada karakter dan fungsi pendidikan. Era yang ditandai dengan perubahan serba cepat dan tidak tentu serta bergesernya definisi modal dari kepemilikan barang menjadi kepemilikan pengetahuan dan intelektual mempengaruhi segenap lini dan aspek kehidupan. Kondisi ini mau tidak mau berpengaruh pada kebijakan pendidikan, proses pembelajaran, dan menuntut adanya inovasi

pembelajaran. Struktur sekolah dan materi-materi yang diajarkan menjadi usang dan tidak lagi relevan dengan kondisi ekonomi dan lingkungan, serta tantangan zaman yang saat ini berkembang pesat. Demi meningkatkan keunggulan serta merespon kebutuhan era global bagi terciptanya masyarakat yang kompetitif, inovasi pembelajaran yang menyeluruh perlu mendapatkan perhatian dan kebijakan serius dari pemerintah. Terkait dengan hal tersebut, beberapa negara di dunia telah menerapkan berbagai bentuk kebijakan di bidang pendidikan yang diharapkan mampu menjawab tantangan pada perkembangan era globalisasi saat ini.

Saat ini kita bisa melihat fakta yang ada, yakni Indonesia berada pada posisi yang tergolong rendah di peringkat pendidikan dunia. Fakta ini tercatat pada 2018 yang disusun oleh *International Student Assessment* (PISA). Posisi Indonesia berada di bawah negara tetangga (Malaysia dan Brunei Darussalam). Menurut *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) telah menunjukkan kualitas pendidikan dunia. Berdasarkan pemerinkatan ini ada baiknya para pengajar dan pembuat kebijakan di Indonesia untuk banyak belajar dari kebijakan-kebijakan dan praktik-praktik yang telah dibuktikan keberhasilannya di negara lain.

Berbicara mengenai inovasi pembelajaran, sudah sepatutnya Indonesia belajar dari negara-negara lain dengan sistem pendidikan terbaik yang telah diakui dunia. Finlandia tampaknya sudah tidak diragukan lagi mengenai sistem pendidikan terbaiknya. Pendidikan di negara Finlandia telah dikenal dunia luas sebagai sistem pendidikan yang paling sukses. Kurang dari kurun waktu 10 tahun, Finlandia telah membuktikan bahwa mereka mampu menciptakan sistem pendidik terbaik dan yang paling sukses di dunia. Bukti kesuksesan ini telah banyak dirilis sejak 2012. Kunci sukses pendidikan di Finlandia sebenarnya terdapat pada sistem pendidikan gratisnya.

Satu di antara poin utama dari sistem pendidikan di negara Finlandia adalah tidak diberlakukannya sistem tinggal kelas maupun pemerinkatan institusi pendidikan. Akan tetapi, sistem yang mereka tawarkan adalah sistem inklusif yang menganggap semua peserta didik mendapatkan hak yang sama dan dianggap setara dalam menempuh pendidikan. Tampaknya prinsip kesetaraan tersebut perlu menjadi contoh bagi banyak negara-negara termasuk Indonesia sendiri.

Sistem pendidikan dengan prinsip kesetaraan ini tampaknya sudah mulai diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia. Sistem yang dimaksudkan di sini adalah sistem perankingan yang sudah mulai dihapuskan pada beberapa sekolah di Indonesia. Banyak kalangan yang menganggap bahwa sistem ini sudah banyak merugikan peserta didik. Sistem perankingan ini dinilai menjadi beban tersendiri bagi siswa yang berada di urutan bawah karena mereka dianggap gagal. Tidak hanya itu, sistem ini juga berisiko bagi siswa-siswa yang berada di urutan atas karena dipercaya akan menciptakan beban mental tersendiri karena akan menjadi masalah apabila ranking teratas berubah karena nilai yang tidak memuaskan pada semester yang akan datang. Hal inilah yang akhirnya membuat sistem perankingan yang sudah lumrah dalam pendidikan di Indonesia ini kemudian dihapuskan.

Berdasarkan peringkat pendidikan di dunia, Indonesia berada diperingkat atau urutan yang termasuk rendah dalam perkembangan pendidikannya. Saat ini Indonesia berada di ranking 57 dari 65 negara-negara di dunia. Data ini diperoleh dari *versi Organisation for Economic Cooperation and Development* atau biasa disingkat OECD. Maka oleh sebab itu, sangat perlu diterapkan sistem pendidikan yang mengutamakan prinsip kesetaraan, di mana semua siswa dianggap sama dan memiliki hak yang setara dalam menempuh pendidikan. Sistem perankingan adalah satu di antara masalah yang disadari perlu dihapuskan, agar merdeka belajar itu dirasakan oleh semua peserta didik tanpa terkecuali.

Filosofi bahwa semua siswa berhak atas kehidupan yang baik dan setara itu diterapkan pada banyak segi sistem pendidikan di Finlandia. Anak-anak yang tinggal di Finlandia

berkesempatan mengakses pendidikan tanpa memandang status ekonomi keluarganya. Martabat tiap manusia dengan rupa dan latar belakang apa pun adalah sama-sama berharga. Masyarakat beradab dan inklusif diciptakan dan dipelihara melalui pendidikan inklusif. Di Finlandia, inklusivitas pendidikan itu selaras dengan masyarakatnya yang menjamin kesetaraan dan keadilan sosial bagi seluruh warganya.

Semua profesi di Finlandia dihargai setara oleh negara. Oleh karenanya, pilihan profesi apapun tetap menjamin kesejahteraan hidup warganya. Pendidikan di Finlandia membebaskan siswa-siswinya memilih mata pelajaran yang mereka inginkan, tanpa memaksa mereka untuk harus menyukai semua mata pelajaran. Selain itu, mereka juga dapat memilih jalur pendidikan tertentu sesuai dengan pilihan profesi yang mereka inginkan kelak. Pilihan apapun dari siswa tidak akan mengundang stigma atau perdebatan. Hal ini jelas berbeda dengan di Indonesia, satu di antara contoh fenomena yang sering ditemui adalah seorang siswa yang memilih kelas IPS dan Bahasa, atau bersekolah di SMK dicap kurang pandai atau kurang beruntung. Stigma inilah yang mau tidak mau harus dirubah di pendidikan Indonesia.

Sejatinya dunia pendidikan menganggap tidak ada siswa yang bodoh atau siswa kurang beruntung. Melainkan yang benar adalah siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda pada aspek yang berbeda pula. Berdasarkan teori *Multiple Intelligence*, banyak sekali membahas mengenai hal ini. Sebagai contoh, dapat kita lihat ada siswa yang cerdas di bidang musik, ada siswa yang cerdas di bidang olahraga, atau ada juga yang cerdas di bidang matematika. Setiap anak tentu memiliki bakat dan keahlian di bidang tertentu. Akan tetapi, sangat disayangkan karena tampaknya dunia pendidikan Indonesia berambisi menciptakan orang-orang yang bisa melakukan segala hal. Padahal jika dikaitkan dengan dunia kerja pun sebenarnya tidak ada jaminan untuk siswa yang dinilai pandai dan selalu ranking teratas di sekolahnya akan lancar di dalam karir ke depan. Bahkan seorang pemilik banyak hak paten yang telah membangun perusahaan raksasa bernama *General Electric*, yakni Thomas Alva Edison pernah dicap bodoh di sekolahnya. Selain itu, seorang jenius abad ke-20, Albert Einstein sendiri bukanlah siswa istimewa di sekolahnya.

Hakikatnya sasaran dari pendidikan kesetaraan adalah melayani orang-orang yang memilih pendidikan kesetaraan, bukan hanya orang yang dianggap kurang beruntung dan termarginalkan. Dengan ini, dapat dikatakan bahwa pendidikan kesetaraan sudah menjadi pilihan. Pemahaman pembelajaran dalam pendidikan kesetaraan ini juga tidak hanya untuk mempelajari mengenai konsep, teori, dan fakta. Akan tetapi, lebih mementingkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan menuntut pendidik atau tutor yang memiliki kredibilitas, penguasaan pengetahuan, serta pengalaman mengenai model-model maupun strategi pembelajaran pada pendidikan kesetaraan. Bukan hanya sekadar merekrut tenaga pendidik yang berasal dari pendidikan formal (universitas).

Tak hanya persoalan pada prinsip kesetaraan, budaya jujur dan bertanggungjawab yang ditanamkan pada sekolah-sekolah di Finlandia merupakan miniatur budaya masyarakatnya. Misalnya, perlengkapan alat tulis dan alat bantu pembelajaran lain disediakan dengan bebas di sekolah tanpa pengawasan ketat. Tapi pencurian tak pernah terjadi. Adanya magang profesi di berbagai institusi saat menempuh sekolah menengah di Finlandia memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggungjawab secara profesional serta mencicipi pengalaman kerja pada profesi yang ingin ia jalani kelak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesetaraan dan Keadilan Pendidikan di Finlandia

Finlandia sangat mengutamakan prinsip kesetaraan dan keadilan dalam pendidikannya. Hal itu dibuktikan dengan tidak diberlakukannya sistem tinggal kelas seperti yang ada di Indonesia. Hal ini dilakukan tentu bukan tanpa alasan, menurut pemerintah Finlandia, menjaga

kesehatan mental peserta didik adalah kewajiban yang harus dilakukan. Selain itu, sistem penilaian terstruktur seperti pembagian raport dan pemberian beban tugas kepada siswa tidak termasuk dalam kurikulum pendidikan Finlandia. Finlandia percaya bahwa sebuah pencapaian dari proses pembelajaran akan dapat diketahui melalui kegiatan matrikulasi yang diadakan sebelum masuk ke perguruan tinggi. Di sinilah siswa membuat sendiri kompetensi-kompetensi apa yang hendak mereka capai. Kegiatan pembelajaran juga mengedepankan pada proses yang bertahap dan terencana dengan matang.

Berbicara mengenai perbandingan sistem pendidikan yang ada di Indonesia, tentu hal ini cukup berbeda. Dapat dilihat jika di Indonesia sendiri begitu kental dengan adanya perankingan dan tidak naik kelas. Selain itu, perbedaan yang paling mencolok antara pendidikan di Indonesia dengan pendidikan di Finlandia adalah hari efektif sekolah. Di Finlandia, hari efektif sebanyak 190 hari/tahun sedangkan di Indonesia sendiri hari efektif sekolah sebanyak 230 hari/tahun dan dinilai sangat melelahkan. Perbedaan ini tentu sangat mencolok, sementara itu suasana kegiatan belajar mengajar di Finlandia dikenal sangat fleksibel dan nyaman. Finlandia sendiri mengusung konsep pengembangan keterampilan melalui proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

Finlandia sangat serius dalam masalah peningkatan mutu pendidikannya, sehingga tidak heran jika Finlandia mendapat angka yang prestisius dalam pendidikan internasional. Peningkatan mutu ini melalui hubungan internasional yang dapat dilakukan melalui beberapa cara. Satu di antaranya adalah pelatihan bertaraf internasional dengan menghadirkan narasumber-narasumber dari luar negeri, pertukaran pelajar antarnegara, dan lain sebagainya. Indonesia sendiri juga sudah melakukan hubungan internasional pada jenjang pendidikan tinggi. Karena seyogyanya hal ini penting diberlakukan pada semua tingkatan maupun jenis pendidikan di Indonesia secara menyeluruh tanpa terkecuali.

Pendidikan dasar hingga tinggi di Finlandia tampak sungguh-sungguh dirancang untuk menyiapkan siswa-siswinya kelak menjadi terampil dan mandiri di dunia kerja, atau membuka lapangan kerja (Adiputri, 2019: 196). Gagasan itu barangkali terdengar *common-sense*. Namun hal yang jelas sangat berbeda dari masyarakat Finlandia dan Indonesia adalah tentang keselarasan kesetaraan dalam pendidikan maupun kesetaraan di masyarakat secara luas.

Peserta didik hanya menghabiskan waktu kurang dari 30 jam seminggu di sekolah. Setiap 45 menit belajar, mereka beristirahat. Aktivitas fisik di luar ruangan sangat didorong. Peserta didik di Finlandia biasanya menguasai tiga bahasa: Bahasa Inggris, Finnish, atau Bahasa ibu/Eropa lainnya. Tidak ada sistem ranking untuk nilai para siswa. Jika anak mengalami kesulitan belajar, ia akan mendapatkan kelas tambahan.

Peserta didik dengan bakat menonjol dapat mengikuti kelas-kelas yang lebih sesuai, misalnya kelas musik, kelas olahraga, tanpa mengurangi penguasaan materi umum. Kelas-kelas agama minoritas pun diselenggarakan, tak terkecuali agama Islam. Kelas pekerjaan rumah tangga diajarkan di pendidikan menengah tanpa memandang gender siswa sebab masyarakatnya meyakini pekerjaan rumah tangga harus dilakukan semua orang.

Badan Nasional Pendidikan Finlandia mengatur beragam dimensi proses pendidikan, alih-alih strukturnya, termasuk mengelola kurikulum nasional berbasis riset. Penerapan kurikulum baru dilakukan secara bertahap dan bertahun-tahun. Ujian nasional hanya dilakukan pada akhir tahapan sekolah menengah umum maupun kejuruan. Hasil ujian tidak digunakan untuk menghukum sekolah-sekolah, tetapi memberikan bantuan yang diperlukan. Pada akhir masa sekolah, para siswa akan menguasai delapan kompetensi kunci (di dalamnya termasuk keterampilan digital dan kompetensi sosial/sipil) dan tujuh keterampilan transversal (Adiputri, 2019:44).

Tingkatan-tingkatan maupun keterbelahan sosial di Indonesia tercipta dan terpelihara melalui perbedaan mutu, orientasi dan gaya pendidikan di setiap sekolah dan wilayah.

Eksklusivitas dalam proses pendidikan itu membuat siswa-siswi Indonesia merasa asing dengan orang-orang di luar lingkungannya meski masih di negeri sendiri. Budaya menghargai perbedaan, memelihara kejujuran dan bertanggungjawab yang ditanamkan di sekolah sulit mendapatkan penguatan di luar sekolah manakala masyarakat di kehidupan sehari-hari menunjukkan hal sebaliknya.

Prinsip kesetaraan dan keadilan bagi seluruh peserta didik menjadi tombak utama Finlandia dalam mengeluarkan kebijakan pendidikannya. Di mana stratifikasi dihilangkan, seperti sekolah favorit, perankingan, kelas unggulan bagi siswa yang cerdas, dan lain-lain. Tentu hal ini dilakukan karena dianggap justru menghancurkan mentalitas dan semangat siswa dalam menempuh pendidikan. Sedangkan bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus tetap berada di kelas biasa memaksa Finlandia untuk menghadirkan tenaga pendidik yang sangat profesional, karena Finlandia menganggap semua siswa sama dan berhak mendapat pendidikan yang sama pula. Finlandia juga memperkenalkan pendidikan untuk semua lapisan masyarakat tanpa terkecuali, atau yang populer disebut “long life education”. Berdasarkan semua itu, Finlandia secara tegas menghapus segala bentuk ketimpangan dan ketidakadilan dalam sistem pendidikannya dengan mengusung prinsip kesetaraan dan keadilan.

Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi digratiskan oleh pemerintah Finlandia. Sementara itu, fasilitas juga sangat memadai, tenaga pendidik sangat profesional dengan gelar terakhir minimal S2 untuk semua jenjang pendidikan. Di Finlandia, kelas-kelas dibatasi antara 15 sampai 20 siswa sehingga guru bisa lebih mudah memperhatikan perkembangan tiap siswanya. Dalam pemberian nilai, guru di Finlandia melihat dari bagaimana proses siswa belajar di kelas, bukan dari hasil praktis yang didapat. Sehingga ujian nasional dihapuskan dan diganti dengan hasil evaluasi siswa belajar di kelas, dan setiap siswanya mendapat sertifikat nasional yang nantinya dapat digunakan untuk menentukan arah pendidikan selanjutnya.

Pendidikan dengan mengedepankan prinsip kesetaraan dan keadilan yang diusung oleh Finlandia ini, bisa dikatakan sangat efektif, efisien, dan berhasil. Finlandia sendiri telah mendapat banyak reaksi positif serta pujian dari berbagai negara di belahan dunia. Finlandia juga sangat konsisten untuk melawan sistem pendidikan global yang dikenal hanya berasaskan pada kompetisi dengan mengganti sistem kesetaraan dan keadilan bagi seluruh peserta didik.

Pendidikan Inklusif di Indonesia

Pendidikan inklusif termasuk sesuatu yang baru di Indonesia. Sebenarnya ada beberapa pengertian mengenai pendidikan inklusif, di antaranya pendidikan inklusi adalah sebuah pendekatan yang berusaha mentransformasi sistem pendidikan dengan meniadakan hambatan atau kendala yang dianggap dapat menghalangi peserta didik untuk berpartisipasi penuh dalam pendidikan. Hambatan yang ada bisa terkait dengan masalah status sosial, etnik, kemiskinan, gender, dan lain sebagainya. Dengan kata lain, pendidikan inklusif adalah suatu layanan pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus yang kemudian dididik bersama-sama dengan anak lainnya (normal) guna memaksimalkan potensi yang ada. Sebenarnya, sekolah inklusi adalah sekolah reguler yang mengintegrasikan siswa reguler dengan siswa berkebutuhan khusus dalam suatu program pendidikan yang sama.

Pendidikan inklusif bukan hanya untuk memenuhi target pendidikan dasar, melainkan lebih banyak keuntungannya bagi kesejahteraan anak, tidak hanya sekadar memenuhi hak-hak asasi manusia dan hak-hak anak berkebutuhan khusus. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan inklusi yang menganggap semua siswa berhak memperoleh hak yang sama dalam dunia pendidikan. Pendidikan inklusi berusaha merealisasikan perubahan keyakinan pada masyarakat. Dengan demikian, anak-anak yang berkebutuhan khusus tentu akan merasa nyaman, tenang, memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, merasa dihargai, disayangi, dilindungi dan bertanggung jawab.

Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus di Indonesia seringkali diasosiasikan bagi mereka yang memiliki keterbatasan diri, baik bersifat fisik, mental, kognitif, sensoris, dan lain sebagainya. Dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan yang merata serta adil dirasakan bagi seluruh peserta didik, maka konsep pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus ini harus diperluas lagi dengan kewajiban penyelenggaraan kelas-kelas khusus di sekolah-sekolah yang disediakan bagi siswa yang memerlukan kebutuhan khusus dalam proses pembelajaran.

Menurut Stubbs (2002:9) mengatakan bahwa pendidikan inklusif merupakan suatu strategi yang tepat untuk mempromosikan pendidikan universal yang efektif dan efisien, karena dipercaya dapat menciptakan sekolah yang responsif terhadap keberagaman karakteristik dan kebutuhan anak. Di samping itu, pendidikan inklusif di dasarkan pada hak-hak asasi manusia, model sosial, dan sistem yang disesuaikan pada anak, bukan anak yang menyesuaikan pada sistem. Selanjutnya, pendidikan inklusif dapat dipandang sebagai pergerakan yang menjunjung tinggi nilai-nilai, keyakinan, dan prinsip-prinsip utama yang berkaitan dengan anak, pendidikan, keberagaman, dan proses partisipasi.

Pendidikan inklusif menjadi satu di antara solusi terbaik dalam dunia pendidikan, guna mewujudkan kesetaraan dan keadilan pendidikan di Indonesia. Pendidikan inklusi mencerminkan pendidikan yang diperuntukkan bagi semua siswa tanpa terkecuali, baik siswa dengan keterbatasan fisik, mental, komunikasi, finansial, dan lain-lain. Pelaksanaan pendidikan inklusi ini dipercaya akan mampu mendorong terjadinya suatu perubahan yang lebih positif, dan pada akhirnya mampu membentuk sebuah kelompok masyarakat yang tidak diskriminatif dan menjadi akomodatif bagi semua orang.

Kustawan (2013:13) mengatakan bahwa pendidikan inklusi adalah sebuah paradigma yang humanis dan falsafah pendidikan yang dapat mengakomodasi semua peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, pendidikan inklusi adalah pendidikan yang tidak diskriminatif, serta memberikan layanan terhadap semua peserta didik tanpa memandang kondisi intelektual, mental, fisik, sosial, emosi, finansial, jenis kelamin, suku, budaya, tempat tinggal, bahasa, dan lain sebagainya.

Proses belajar mengajar di awal semester adalah guru harus segera mengidentifikasi siswa yang berkebutuhan khusus dengan melaksanakan evaluasi yang akurat. Setelah itu, guru dengan cepat dapat mengambil keputusan untuk memindahkan ke kelas-kelas khusus. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik nantinya mampu meningkatkan kemampuan akademis secara optimal sesuai dengan kapasitas intelektual masing-masing. Hingga pada akhirnya peserta didik dapat kembali ke kelas reguler dengan proses belajar mengajar seperti biasa. Inilah mengapa konsep kesetaraan dan keadilan menjadi sangat penting dikembangkan agar nantinya peserta didik dapat kompetisi maupun kualitas.

Sebenarnya proses belajar mengajar yang terfokus pada kompetisi hanya akan menyisakan para siswa berkebutuhan khusus sebagai siswa dengan kemampuan SDM yang tersingkirkan. Padahal semua anak memiliki hak untuk meningkatkan kualitas diri dan itu harus dijamin oleh negara. Oleh sebab itu, sudah sewajarnya guru secara sistematis harus siap dengan berbagai perbedaan potensi setiap siswanya.

Sistem Inovasi Nasional Negara Finlandia

Berdasarkan publikasi yang diterbitkan *Information Technology Innovation Foundation* pada 2011, Finlandia bertengger pada peringkat kedua (2), di bawah Singapura. Suatu pencapaian yang konsisten, prestisius dan spektakuler. Singkatnya, dengan berbagai piranti alat ukur lembaga manapun, Finlandia tidak dapat dipungkiri merupakan suatu negara yang telah berhasil di dalam membangun sistem inovasi. Keberhasilan itu juga membuktikan secara nyata betapa ilmu pengetahuan, teknologi dan inovasi telah menjadi suatu alat yang dapat memajukan dan menyejahterakan masyarakat Finlandia.

Sistem inovasi ini merupakan suatu kesatuan dari sehimpunan aktor, jaringan, lembaga, dan proses interaksi produktif yang mempengaruhi arah perkembangan pendidikan dan kecepatan inovasi pembelajaran. Dalam rangka mengembangkan sistem inovasi pembelajaran, disadari bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) merupakan bagian tak terpisahkan dan menjadi sangat penting. Kita bisa belajar dari pengalaman-pengalaman negara yang telah berhasil, beberapa faktor yang sangat menentukan keberhasilan suatu negara dalam membangun dan memperkuat sistem inovasinya adalah sebagai berikut.

Faktor pertama adalah kemampuan dalam mengembangkan serta memperkuat basis iptek yang nantinya akan berdampak pada perbaikan ekonomi, sosial, dan budaya. Kemampuan tersebut memungkinkan alokasi dan pemanfaatan sumber daya secara efektif. *Faktor kedua* adalah kemampuan untuk menciptakan iklim bisnis yang kondusif. Ini sangat penting dilakukan jika mengingat keberhasilan dalam persaingan antarpelaku ekonomi semakin ditentukan berdasarkan kemampuan inovatif dalam menghasilkan sebuah produk (barang dan jasa) yang bermutu. Dan *faktor ketiga* adalah kemampuan memperkuat daya dukung inovasi. Bisa dilihat bersama bahwa kemajuan iptek tidak hanya bergantung pada pelaku yang terlibat langsung, melainkan juga pihak-pihak lain seperti ketersediaan pembiayaan, profesionalisme, sumber daya, perlindungan hukum, standardisasi, penentuan persyaratan, pengawasan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kepada dorongan yang dilakukan secara konstan dan terstruktur pada ketiga faktor tersebut memungkinkan sinergi yang akan membentuk lingkungan kondusif bagi pertumbuhan kapasitas inovatif dan pelayanannya dalam kegiatan kohesi ekonomi dan kemajuan sosial budaya. Sehingga ke depannya tercipta suatu peningkatan atau kemajuan daya saing dan kohesi sosial yang akan memperkuat proses pembelajaran dari waktu ke waktu.

Berkaca pada pengalaman sistem inovasi nasional negara Finlandia. Dapat dilihat bahwa sistem inovasi ini erat kaitannya dengan pelatihan dan pendidikan sebagai ilmu dasar seorang peneliti dalam melakukan riset. Dalam sebuah riset, peneliti akan mempelajari kebutuhan-kebutuhan apa saja yang sedang menjadi isu utama dalam permasalahan nasional. Selain itu, upaya ini juga dianggap akan memberikan pengaruh pada keputusan serta sasaran utama dalam melakukan riset atau penelitian. Ilmu pengetahuan selama ini dipandang sebagai suatu konsep dasar yang berguna untuk mengembangkan karya-karya yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Sistem ini terdiri dari input, proses, output, serta umpan balik. Kegiatan riset atau penelitian ini merupakan satu di antara langkah atau usaha untuk mengubah kualitas input serta memberikan dampak pada perubahan-perubahan yang akan terjadi dimasa depan (output).

Pemerintah Finlandia sangat membebaskan bagi para peneliti untuk menemukan dan kemudian mengembangkan suatu inovasi dalam bentuk apapun yang nantinya dipercaya memberi pengaruh bagi inovasi pendidikan negaranya. Respons positif inilah yang menjadi satu di antara sektor yang krusial dalam keberhasilan pengembangan sistem pendidikan negara Finlandia. Sebab, pengembangan terhadap sistem pendidikan dan inovasi mutakhir adalah cerminan dari kualitas pendidikan yang dapat menjadikan suatu negara dikatakan berhasil. Deni menjamin pelaksanaan riset inovasi nasional yang bermutu ini, Finlandia tentu saja membutuhkan aktor-aktor strategis seperti industri, lembaga, universitas, serta pemerintah. Keterkaitan dan interaksi positif pada setiap sektor penting ini telah dibuktikan mampu memberikan pengaruh positif pada pengembangan sistem pendidikan dan kemajuan negara Finlandia.

Reformasi Pendidikan dan Profesi Guru

Berbicara mengenai keberhasilan sistem pendidikan di Finlandia, tentu saja tidak terlepas dari komitmen dasar yang kuat dan konsisten pemerintahnya untuk bersama-sama mereformasi pendidikan dan profesi guru. Tidak hanya pada soal karir dan kesejahteraan, tetapi dimulai dari

sumber daya manusia (SDM) calon tenaga pendidik, dan mengangkat profesi guru sebagai profesi yang profesional, penting, bermartabat tinggi, sehingga pada akhirnya menjadi satu di antara profesi paling diimpikan bagi para anak muda.

Proses perekrutan tenaga pendidik di negara Finlandia dimulai sejak seseorang pertama kali mendaftar pendidikan guru di universitas maupun perguruan tinggi dengan seleksi yang kompetitif. Jika dihitung dengan skala nasional, dapat dikatakan sekitar kurang dari 9% pendaftar yang dapat diterima. Sebenarnya penilaiannya tidak hanya sebatas pada aspek akademik semata, tetapi yang paling utama adalah kepribadian, interpersonal, dan komitmen moral seperti apa dari calon tenaga pendidik jika nantinya diberikan kesempatan untuk mengajar. Sebab, guru adalah pemimpin tertinggi dalam sistem pendidikan. Jika negara mampu meningkatkan kualitas calon guru, sistem pendidikan bagi calon guru, dan profesi guru maka bukan tidak mungkin reformasi pendidikan nasional Indonesia akan berjalan dengan cepat. Karena kemampuan intelektual yang tinggi dan tanggung jawab moral dari semua calon guru ini nantinya akan sangat berpengaruh terhadap kualitas peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan di antaranya yaitu nilai-nilai kerjasama serta kolaborasi positif sangat penting dilakukan dalam pengelolaan pendidikan di Finlandia. Sistem pendidikan di negara Finlandia juga tidak memberlakukan pemerinkatan institusi pendidikan seperti di Indonesia, melainkan menggunakan sistem pendidikan inklusif yang menganggap semua peserta didik dianggap sama dan setara dalam haknya untuk mendapatkan pendidikan, dan itu semua harus dijamin oleh negara. Pendidikan di Finlandia juga tidak menerapkan sistem tinggal kelas maupun perankingan serta tidak adanya pemberian beban tugas yang banyak untuk siswa. Sementara itu kualifikasi tenaga pendidik di Finlandia juga sangat diperhatikan. Di Finlandia guru harus memiliki gelar minimal S2, peserta didik juga harus mengikuti pendidikan dasar minimal usia 7 tahun. Jika berkaca pada hal tersebut, agaknya bertentangan dengan pelaksanaan pendidikan yang selama ini dijalankan di Indonesia. Di Indonesia sendiri, tampaknya masih sangat mengutamakan persaingan atau kompetisi dan seperti memaksa siswa harus menguasai semua mata pelajaran, kemudian adanya sistem tinggal kelas dalam pendidikan di Indonesia yang dianggap sangat merugikan peserta didik dan menjadi beban mental tersendiri. Selain itu, pemberian tugas di Indonesia masih menjadi agenda rutin setiap tatap muka, dan kualifikasi guru minimal D4 dengan kualifikasi peserta didik memasuki pendidikan dasar minimal 6 tahun atau bisa 5,5 tahun jika disertai rekomendasi tertulis psikolog profesional.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputri, Ratih D. 2019. *Sistem Pendidikan Finlandia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kustawan, Dedi. 2012. *Pendidikan Inklusif Dan Upaya Implementasinya*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Stubbs, Sue. 2008. *Inclusive Education: Where There Are Few Resources*. "The" Atlas Alliance.
- Walker, Timothy D. 2017. *Teach Like Finland*. Jakarta: Grasindo.

PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *BLENDED LEARNING* DENGAN MEDIA WEBEX MEETINGS

Diah Novarini Rahayu

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: diahnovarinirahayu@student.untan.ac.id

Abstract

The development of learning innovations using the blended learning method with the media of webex meetings aims to (1) be able to access knowledge and internet-based learning at any time without a limited place and time so that it is more efficient (2) make learning easier and more interesting (3) create a more learning process interactive and innovative. Blended learning is useful for combining face-to-face learning and online-based learning into one integrated mixture. This method is very useful to increase efficiency for classroom instruction and can allow it to increase discussion or learn information that is outside the classroom. Therefore, to facilitate online learning, it can be integrated with webex media meetings. This application can help the learning process or meetings without doing face-to-face meetings, this application can also help the learning process to be more effective, practical and flexible before learning takes place in the classroom.

Keywords: *Learning Innovation, Blended Learning, Webex Meetings*

Abstrak

Pengembangan inovasi pembelajaran menggunakan metode *blended learning* dengan media webex meetings bertujuan untuk (1) dapat mengakses pengetahuan dan pembelajaran berbasis internet setiap saat tidak terbatas tempat dan waktu sehingga lebih efisien (2) membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik (3) menciptakan proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif. *Blended learning* ini berguna untuk memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis online menjadi satu campuran yang terintegrasi. Metode ini sangat berguna untuk menambah efisiensi bagi kelas instruksi dan dapat memungkinkannya peningkatan diskusi atau mempelajari informasi yang berada di luar ruang kelas. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembelajaran secara online maka dapat dipadukan dengan media webex meetings. Aplikasi ini bisa membantu proses pembelajaran atau pertemuan tanpa melakukan tatap muka langsung, aplikasi ini juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, praktis dan fleksibel sebelum diberlangsungkannya pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran, *Blended Learning*, Webex Meetings

PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan salah satu penyakit berbahaya dan menular yang disebabkan oleh jenis corona virus. Meskipun kebanyakan menyerang pada lansia, tetapi sebenarnya virus ini juga bisa menyerang siapa saja, dan tidak ada batasan usia bagi orang-orang yang terinfeksi virus ini. Corona virus bisa mengakibatkan gangguan infeksi pernapasan, hilangnya indera perasa atau penciuman, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) untuk pertama kalinya ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan begitu cepat dan luas. Bahkan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia hanya dalam rentang waktu beberapa bulan saja. Sehingga World Health Organization (WHO) memutuskan wabah ini sebagai pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020.

Hal tersebut mendorong beberapa negara untuk menetapkan kebijakan diberlakukannya *lockdown* dalam rangka pencegahan penyebaran covid-19. Di Indonesia sendiri, mulai menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua aktivitas yang dilakukan di luar rumah sementara waktu harus dihentikan sampai kasus ini dikatakan mulai membaik.

Maraknya wabah corona virus telah mendesak seluruh komponen pendidikan di Indonesia untuk memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ dianggap sebagai solusi yang tepat untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran di tengah pandemi. PJJ sendiri telah menghadirkan pembelajaran daring dan luring untuk dapat diimplementasikan. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan di mana pendidik dan peserta didik terhubung dalam jaringan internet (online). Sedangkan pembelajaran luring (luar jaringan) merupakan pembelajaran yang terputus dari jaringan internet (offline).

Mengingat pada masa pandemi, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan yang besar saat ini. Dampak dari pandemi covid-19 pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar-mengajar tetap berjalan dengan efektif meskipun peserta didik tidak berada di sekolah. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, para pendidik dituntut untuk mendesain metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran daring (online). Pendidik juga dituntut untuk dapat kreatif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam penyampaian bahan ajar.

Tenaga pendidik dapat melakukan proses belajar-mengajar dengan menerapkan metode *blended learning*, yang memanfaatkan metode ini untuk memadukan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran daring (berbasis online) menjadi satu campuran yang terintegrasi. Dengan metode *blended learning* para pendidik dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan efektif, baik dari segi waktu maupun tenaga. Secara praktis, *blended learning* berarti bahwa pembelajaran secara tatap muka yang berlangsung dalam kelas juga dilengkapi dengan format elektronik lainnya (*e-learning*) untuk membuat suatu program pembelajaran yang optimal. Metode ini sangat efisien untuk diterapkan dalam kelas instruksi dan memungkinkan pengembangan proses diskusi atau meninjau informasi di luar ruangan kelas. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembelajaran secara online maka media *webex meetings* dapat digunakan. Aplikasi ini bisa membantu proses pembelajaran atau pertemuan tanpa perlu melakukan tatap muka langsung, aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, praktis dan fleksibel sebelum dilaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

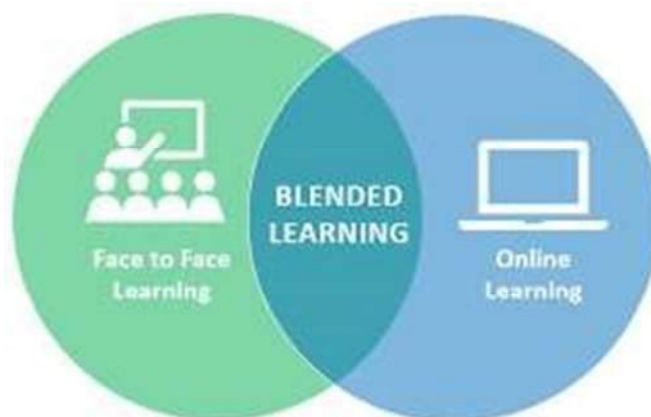
Blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode, model, pendekatan, maupun media pembelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dalam hal ini, penerapan pembelajaran online dapat mengatasi kurangnya waktu pembelajaran saat kelas tatap muka. *Cisco webex meeting* adalah salah satu media konferensi yang dapat dimanfaatkan dalam metode *blended learning* agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Mumpuni & Ismanto, 2019).

Pengembangan inovasi pembelajaran menggunakan metode *blended learning* dengan media *webex meetings* bertujuan untuk (1) dapat mengakses pengetahuan dan pembelajaran berbasis internet setiap saat tidak terbatas tempat dan waktu sehingga lebih efisien (2) membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik (3) menciptakan proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dan harus dilakukan oleh setiap para pendidik. Inovasi pembelajaran adalah sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen pendidikan yang diperlukan dan dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif. Dengan terciptanya suatu inovasi pembelajaran maka kita sebagai pendidik sebaiknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran seperti itu dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang hendak dicapai dan pendidik juga dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang esensial pada peserta didik untuk mengarah kepada tercapainya tujuan pembelajaran. Begitu juga di masa pandemi ini, institusi pendidikan dituntut untuk mengembangkan inovasi terbaru yang harus dipakai untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran selama pandemi.

Blended learning merupakan gabungan beberapa pendekatan, metode, model, ataupun media pembelajaran menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh (Moskal, Dziuban, & Hartman, 2013). Seperti yang ditunjukkan gambar 1, *blended learning* digunakan untuk memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (berbasis online) menjadi satu campuran yang terintegrasi. Ketika berbagai pembelajaran tersebut digabungkan menjadi satu pembelajaran yang utuh tentang topik tertentu, maka pembelajaran tersebut sudah bisa disebut *blended learning*.



Gambar 1 Konsep *Blended Learning*

Ada beberapa alternatif model *blended learning* yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut (Anitah, 2009:261)

- 1) Model kelas murni. Pada opsi ini, semua kegiatan belajar-mengajar disampaikan di dalam kelas, tetapi tugas-tugas yang telah diberikan kepada peserta didik dapat diakses melalui internet/web.
- 2) Peserta didik belajar melalui online learning-pertemuan kelas-online learningpertemuan kelas untuk keterampilan-keterampilan lanjut-pertemuan kelas
- 3) (aplikasi praktis).
- 4) Kegiatan kelas-online learning-keterampilan lanjutan-aplikasi praktis di lapangan.
- 5) Pertemuan kelas-pertemuan kelas-aplikasi praktis-ementoring-pengalaman lapangan.

Keempat alternatif model *blended learning* ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, implementasi model *blended learning* dapat diterapkan sesuai dengan keadaan setiap sekolah.

Kurikulum 2013 telah menyarankan agar pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah dapat diterapkan di dalam kelas, antara lain *discovery learning*, *inquiry learning*, *problem based learning*, dan *project based learning* (Slameto, 2015). Untuk itu, pendidik dikenalkan pada berbagai integrasi pembelajaran online pada model-model pembelajaran saintifik. Tabel 1 menunjukkan integrasi pembelajaran tersebut. Model-model pembelajaran pada tabel tersebut memiliki bagian daring yang berbedabeda. Meskipun berbeda, tujuan model-model tersebut mendaringkan sebagian sintaksnya adalah sama, yakni, mengefisensikan waktu pembelajaran di dalam kelas.

Tabel 1 Integrasi pembelajaran online

Model Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Teknis
<i>Guided Discovery</i>	• Pemberian stimulus • Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement) • Data collection • Data processing • Pembuktian (verification) • Menarik simpulan/generalisasi	Daring Daring Luring Luring Luring Luring
<i>Guided Inquiry</i>	• Orientasi masalah • Mengorganisasi • Pengumpulan data • Menguji hipotesis • Membuat kesimpulan	Daring Daring Luring Luring Luring
<i>Problem Based Learning</i>	• Orientasi peserta didik pada masalah • Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar • Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok • Mengembangkan dan menyajikan hasil karya • Refleksi dan evaluasi proses pemecahan masalah	Daring Luring Luring Luring Daring
<i>Project Based learning</i>	• Pertanyaan mendasar • Mendesain perencanaan produk • Menyusun jadwal pembuatan • Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek • Menguji hasil • Evaluasi pengalaman belajar	Luring Luring Luring Daring Luring Luring

Selanjutnya adalah pengenalan media yang dapat mendukung *blended learning*, yaitu media cisco webex meeting. Cisco webex meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk video conference dalam pembelajaran jarak jauh. Cisco webex meeting, sebagaimana aplikasi video conference lainnya, memungkinkan berbagi tampilan layar dengan anggota kelas. Berikut ini (gambar 2) adalah tampilan sisco webex meeting



Gambar 2 Tampilan Cosco Webex Meetings

Penggunaan aplikasi video conference sangat bergantung dengan skenario pembelajaran yang disusun (Bower, Dalgarno, Kennedy, Lee, & Kenney, 2015). Pembelajaran dengan video conference memiliki kelebihan karena dapat menghubungkan pendidik dan peserta didik dari jarak jauh tanpa perlu berada di satu tempat yang sama. Di sisi lain, pembelajaran dengan cara tersebut membatasi interaksi sosial yang terjadi saat proses belajar mengajar. Teori belajar Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar seorang manusia tidak terlepas dari interaksi sosial, baik itu dengan pendidik atau pun teman sejawatnya. Seorang peserta didik memang bisa belajar secara mandiri, namun menurut Vygotsky anak akan jauh lebih berkembang jika ia belajar disertai dengan berinteraksi bersama orang lain (Daniels, 2016). Oleh karena itu, metode *blended learning* dengan media webex meetings lebih relevan untuk diterapkan pada masa pandemic covid-19 ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pandemi covid-19 memang memberikan berbagai dampak yang sangat signifikan diberbagai aspek terutama pendidikan, namun situasi ini tidak menjadikan surut semangat para pendidik dan peserta didik untuk tetap melaksanakan kegiatan belajarmengajar secara daring (online). Solusi yang dapat dilakukan adalah pendidik dituntut untuk mendesain metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media berbasis internet. Tenaga pendidik dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode blended learning, yang digunakan untuk memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (berbasis online) menjadi satu campuran yang terintegrasi. Metode ini sangat efisien untuk diterapkan dalam kelas instruksi dan memungkinkan pengembangan proses diskusi atau meninjau informasi di luar ruangan kelas. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembelajaran secara online maka media webex meetings dapat digunakan. Aplikasi ini bisa membantu proses pembelajaran atau pertemuan tanpa bisa melakukan tatap muka langsung, aplikasi ini dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif, praktis dan fleksibel sebelum dilaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Pengembangan inovasi pembelajaran menggunakan metode blended learning dengan media webex meetings bertujuan untuk (1) dapat mengakses pengetahuan dan pembelajaran berbasis internet setiap saat tidak terbatas tempat dan waktu sehingga lebih efisien (2) menciptakan pembelajaran lebih mudah dan menarik (3) menciptakan proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Daniels, H. (2016). *Vygotsky and Pedagogy*. In Vygotsky and Pedagogy (pp. 1–198). Doi: 10.4324/9781315617602
- Moskal, P., Dziuban, C., & Hartman, J. (2013). *Blended Learning: A Dangerous Idea?*. *Internet and Higher Education*, 18, 15–23. doi: 10.1016/j.iheduc.2012.12.001
- Mumpuni, N. D., & Ismanto, B. (2019). *Model Manajemen Pembelajaran Online Pada Pendidikan dan Pelatihan Guru Pendamping Muda PAUD*. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 6(2), 206–213. doi: 10.24246/j.jk.2019.v6.i2.p206-213
- Slameto, S. (2015). *Rasional dan Elemen Perubahan Kurikulum 2013*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5(1), 1–9. doi: 10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p1-9

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH MATA
PELAJARAN PRODUKTIF KOMPETENSI KEAHLIAN
TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI SMK NEGERI 4 PONTIANAK**

Eko Setyo Wibowo¹, Wahyuni Budiarto²

¹Mahasiswa Pascasarjana Magister Administrasi Pendidikan Universitas Negeri Tanjungpura

²LPMP Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia

Email : ekosetyo@student.untan.ac.id

Email : wahyuni.budiarto@gmail.com

Abstrak

Along with the Covid-19 pandemic that hit Indonesia, Learning process that occurred in school experienced a change in the point of the teaching and learning process changing from face to face learning to distance learning in accordance with the implementation of social distancing policies directed by the task force to accelerate the handling of Covid-19. Media Learning that can be used in distance learning is a variety of applications that can be use by teachers. The purpose of this study was to determine the effectiveness of implementation of distance learning in productive subjects of Industrial Electronics Engineering in SMKN 4 Pontianak which are expected to be used as evaluation materials to make distance learning activities better. This research uses quantitative research methods with descriptive quantitative design. Data collection by using an online questionnaire with Google Form to students in Industrial Electronics Engineering in SMKN 4 Pontianak. The result from the indicators is distance learning in productive subjects is effective enough to do.

Keywords : *Effectiveness, Distance Learning, Productive Subjects.*

Abstrak

Seiring dengan terjadinya pandemi Covid-19 yang melanda di Indonesia, proses pembelajaran yang terjadi pada sekolah mengalami perubahan. Proses kegiatan belajar mengajar berubah dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, sesuai dengan penerapan kebijakan social distancing yang diarahkan oleh Satuan Tugas Percepatan Penanganan Covid-19. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh ada berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak yang diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat berjalan lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan kuantitatif deskriptif. Untuk pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner secara daring menggunakan aplikasi *Google Form* terhadap peserta didik kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak. Adapun hasil dari indikator-indikator yang diteliti adalah pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran produktif cukup efektif untuk dilakukan.

Kata Kunci : *Efektivitas, Pembelajaran Jarak Jauh, Mata Pelajaran Produktif.*

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 diperkirakan pertama kali mewabah di Wuhan, Tiongkok pada akhir Desember 2019 (Shereen : 2020). Kejadian infeksi virus Covid-19 diluar Tiongkok pertama kali yang

dilaporkan terjadi pada 16 Januari 2020. Pemerintah Indonesia pertama kali melaporkan adanya WNI positif terinfeksi virus Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020. Kemudian menyebar ke Iran, Italia, Turki, Patai Gading, Honduras dan Bolivia, yang hingga akhirnya *World Health Organization (WHO)* menyatakan penyebaran Covid-19 sebagai kejadian pandemi global pada 11 Maret 2020 (Kompas :2020).

Dalam rangka upaya untuk memutus rantai penularan virus Covid-19 di Indonesia, Presiden Indonesia mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial melalui Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Sehingga efek dari berlakunya Peraturan Pemerintah ini, mengubah hampir semua aspek kehidupan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat berinteraksi dan berkomunikasi dalam cara yang baru menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Merujuk pada Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Sehingga dalam masa darurat pandemi virus Covid-19, kegiatan belajar mengajar berubah dari kegiatan tatap muka menjadi belajar dari rumah melalui kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.

Seiring belum meredanya pandemi virus Covid-19 di Provinsi Kalimantan Barat, maka Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat mengeluarkan Surat Edaran Nomor : 421/1487/DIKBUD-A pada tanggal 9 Juli 2020 sebagai panduan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMA/SMK yang berada dalam binaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat. Oleh karenanya proses kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 4 Pontianak juga dilakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh, dalam upaya untuk memberikan layanan pendidikan kepada para peserta didik ditengah penyebaran virus Covid-19 guna meningkatkan kompetensi peserta didik.

Pembelajaran jarak jauh merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa bertatap muka atau bertemu secara langsung dalam ruangan atau tempat yang sama. Merujuk pada SE Sekjen Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 proses pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan menggunakan dua cara yaitu : (1) pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dalam jaringan (daring), dan (2) pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di luar jaringan (luring). Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan mengandung arti bahwa proses pembelajaran dilakukan menggunakan media teknologi informasi, memerlukan gawai untuk dapat mengakses sumber belajar yang tersedia di internet. Sedangkan pembelajaran jarak jauh luar jaringan mengandung arti bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa perlu menggunakan media teknologi informasi, jadi sumber belajar dapat berupa modul belajar mandiri, buku cetak atau media cetak, alat peraga dan media belajar yang tersedia di lingkungan sekitar peserta didik. Pemilihan pendekatan mana yang diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh hendaknya memperhatikan beberapa faktor diantaranya, keterjangkauan sistem belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, penguasaan teknologi informasi.

Pembelajaran efektif menurut Supardi (2013) ialah kombinasi usaha yang melibatkan unsur manusia, material, fasilitas perlengkapan serta prosedur yang diarahkan dalam usaha mengubah

perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Sedangkan menurut pendapat Hamalik (2001) pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar mandiri atau melakukan kegiatan sebebasbebasnya bagi peserta didik untuk belajar. Yang mana tujuan dari pemberian kesempatan belajar mandiri dan aktivitas seluas-luasnya ialah untuk membantu peserta didik dalam usahanya untuk dapat memahami yang dipelajarinya.

Pendapat John Carroll yang dikutip oleh Supardi (2013) menyatakan efektivitas pembelajaran tergantung pada lima faktor yaitu : 1) sikap; 2) kemampuan memahami instruksi pembelajaran; 3) ketekunan; 4) kesempatan; 5) kualitas instruksi pembelajaran. Sehingga untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang sedang berlangsung dapat dilihat pada sikap dan kemauan belajar peserta didik, kesiapan peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta kualitas dari materi yang dipelajari. Apabila indikator-indikator tersebut terdapat dalam proses pembelajaran maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut berjalan efektif.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak memberikan akun aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media belajar bagi seluruh peserta didik dan guru yang berada dalam lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak. Dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh yang berlangsung tidak diwajibkan harus menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. Guru bebas memilih media pembelajaran yang dikuasai, dan menyesuaikan dengan dukungan ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga ada berbagai media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran diantaranya adalah, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, *blog*, dan aplikasi lainnya.

Menurut Supriadie (2012) guru dalam pendidikan berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa kegiatan pembelajaran dan sumber inspirasi belajar bagi peserta didik. Rusman (2013) juga memandang guru sebagai faktor yang sangat dominan atas keberhasilan pendidikan karena peranan utama proses pembelajaran yang menjadi inti dalam proses pendidikan secara keseluruhan dipegang oleh guru. Oleh karenanya dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh, guru diharapkan menguasai materi yang diampu, menguasai metode maupun media pembelajaran yang digunakan, sehingga merangsang dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.

Mata pelajaran (mapel) produktif pada kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri, masuk pada ranah kognitif C3 (implementasi) hingga C6 (membuat). Sehingga kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif merupakan kombinasi pembelajaran antara teoritis dan praktikum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas kegiatan pembelajaran jarak jauh pada mapel produktif di kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dalam melakukan penelitian ini. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2019) merupakan metode penelitian yang menggunakan dasar filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, analisis data dilakukan secara kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dan deskriptif dimana penelitian dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri,

baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain (Sugiyono : 2017).

Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri, pada bulan September dan Oktober 2020. Untuk mengukur efektivitas pembelajaran jarak jauh maka merujuk pada indikator kegiatan pembelajaran efektif dapat dilihat pada indikator sebagai berikut:

1. Sikap dan Kemauan Belajar Peserta didik
 - a. Kemandirian belajar
 - b. Motivasi belajar
 - c. Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran
2. Kesiapan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran
 - a. Interaksi antara peserta didik dan guru dalam pembelajaran
 - b. Sikap dan perilaku guru dalam mengajar
 - c. Durasi waktu kegiatan pembelajaran
3. Mutu dari materi
 - a. Isi dari materi pembelajaran
 - b. Sumber belajar
 - c. Penggunaan media untuk pembelajaran produktif
 - d. Penggunaan internet dan gawai dalam pembelajaran
 - e. Kemudahan untuk melakukan evaluasi belajar mandiri

Untuk mengukur variabel penelitian ini, menggunakan instrumen penelitian kuesioner / angket tertutup menggunakan media daring *google form* berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk angket yang akan dibagikan berupa kuesioner, sedangkan alternatif jawaban digunakan skala pengukuran *Likert* dengan bentuk modifikasi empat pilihan alternatif jawaban sesuai dengan derajat kriteria keefektifan pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan pada mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak.

Penggunaan Skala likert dalam kuesioner menurut Sugiyono (2017) ialah digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Kemudian dari variabel yang akan diukur kemudian dijabarkan menjadi indikator variabel, dan dari indikator variabel menjadi titik awal dalam penyusunan item-item instrumen yang bisa berupa pernyataan-pernyataan ataupun pertanyaan-pertanyaan.

Tabel 1. Standar Gradasi Pengukuran

76 - 100%	Sangat Setuju	Efektif
51 - 75%	Setuju	Cukup Efektif
26 - 50%	Tidak Setuju	Kurang Efektif
0 - 25%	Sangat Tidak Setuju	Tidak Efektif

Populasi sasaran penelitian ini adalah peserta didik tingkat XI dan tingkat XII kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak sejumlah 86 orang, dengan rincian 58 jenis kelamin laki-laki dan 28 jenis kelamin perempuan.

Menurut Sugiyono (2017:91) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya berdasarkan pada pendapat Arikunto (2006) mengenai penentuan sampel, maka peneliti mengambil sampel 100 % atau dari keseluruhan

populasi dengan menimbang kemampuan dan kesiapan penulis. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 86 orang.

Untuk dapat menarik kesimpulan maka data yang diperoleh dalam penelitian perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Menurut W. Lawrence Neuman (2014), pengertian uji validitas ialah *how well an empirical indicator and the conceptual definition of the construct that the indicator is supposed to measure "fit" together*. Sejuahmana indikator empiris dan konsep definisi yang seharusnya membentuk indikator tersebut dapat diukur secara "pas" bersama-sama. Pengertian reliabilitas menurut Donald Ary, dkk(2010) ialah, *the degree of consistency with which it measures whatever it is measuring*. Tingkatan konsistensi dalam mengukur apapun yang diukur.

Langkah selanjutnya setelah uji validitas dan reliabilitas, kemudian dilakukan uji prosentase. Tujuan dari uji prosentase adalah untuk mengetahui efektifitas kegiatan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak. Berikut rumus dari uji presentase.

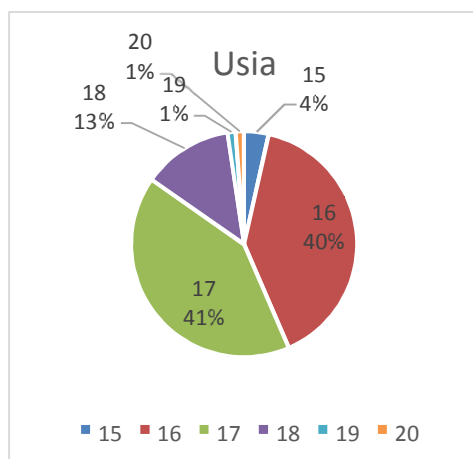
$$P = \frac{\text{Nilai yang diperoleh tiap indikator}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{skor ideal} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden



Gambar 1. Jenis Kelamin Responden



Gambar 2. Usia Responden

Analisis Data

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pert1	53.24	54.493	.285	.318	.758
Pert2	53.43	53.236	.375	.368	.752
Pert3	53.33	53.893	.292	.473	.757
Pert4	53.38	54.027	.293	.413	.757
Pert5	53.30	54.072	.261	.461	.760
Pert6	53.33	53.163	.364	.514	.752
Pert7	53.26	54.569	.258	.301	.759
Pert8	53.14	54.427	.280	.375	.758
Pert9	53.34	53.520	.366	.429	.753
Pert10	53.34	53.991	.247	.381	.761
Pert11	53.40	53.983	.326	.393	.755
Pert12	53.37	53.554	.355	.537	.753
Pert13	53.24	54.704	.220	.248	.762
Pert14	53.23	53.498	.383	.472	.752
Pert15	53.42	54.787	.227	.304	.762
Pert16	53.19	53.847	.340	.265	.754
Pert17	53.45	53.404	.389	.519	.751
Pert18	53.48	54.299	.257	.353	.760
Pert19	53.28	53.662	.364	.463	.753

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pert1	53.24	54.493	.285	.318	.758
Pert2	53.43	53.236	.375	.368	.752
Pert3	53.33	53.893	.292	.473	.757
Pert4	53.38	54.027	.293	.413	.757
Pert20	53.23	52.275	.427	.462	.748
Pert21	53.38	53.933	.338	.329	.754
Pert22	53.31	54.430	.273	.379	.758

Dari hasil uji validitas yang ditampilkan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *Corrected Item- Total Correlation* setiap butir pertanyaan kuesioner yang diwakili oleh Pert1 hingga Pert22 bernilai paling kecil 0,220 pada Pert 13. Bila dibandingkan dengan nilai r-Tabel dengan probabilitas 0,05 untuk jumlah sampel 86 sebesar 0,213. Sehingga seluruh pertanyaan pada kuesioner bernilai valid karena *Corrected Item-Total Correlation* > 0,213.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.764	.768	22

Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* yang ada pada tabel 3 menunjukkan nilai 0,768, sehingga instrumen kuesioner pada penelitian ini memiliki nilai reliabilitas tinggi.

Uji Prosentase

Tujuan dari uji prosentase adalah untuk mengetahui efektifitas kegiatan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak. Berikut hasil perhitungan dari uji prosentase dan pembahasannya.

1. Sikap dan kemauan belajar peserta didik

Berdasarkan rekapitulasi tabel kuesioner efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan rumus yang telah ditentukan, maka diketahui efektivitas pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{1292}{6 \times 4 \times 86} \times 100\%$$

$$P = 62,6 \%$$

Dari hasil perhitungan analisis data yang telah dihitung, maka didapatkan data efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan indikator sikap dan kemauan belajar peserta didik adalah menunjukkan kategori Cukup Efektif dengan hasil sebesar 62,6 persen.

2. Kesiapan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan rekapitulasi tabel kuesioner efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan rumus yang telah ditentukan, maka diketahui efektivitas pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{1317}{6 \times 4 \times 86} \times 100\%$$

$$P = 63,8 \%$$

Dari hasil perhitungan analisis data yang telah dihitung, maka didapatkan data efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan indikator kesiapan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah menunjukkan kategori Cukup Efektif dengan hasil sebesar 63,8 persen.

3. Mutu dari materi

Berdasarkan rekapitulasi tabel kuesioner efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan rumus yang telah ditentukan, maka diketahui efektivitas pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{2195}{10 \times 4 \times 86} \times 100\%$$

$$P = 63,8 \%$$

Dari hasil perhitungan analisis data yang telah dihitung, maka didapatkan data efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan indikator mutu dari materi adalah menunjukkan kategori Cukup Efektif dengan hasil sebesar 63,8 persen. Rata-rata dari ketiga indikator efektivitas pembelajaran jarak jauh mata pelajaran produktif yang dilakukan di kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 4 Pontianak menunjukkan nilai 63,4 % , dan masuk kedalam kategori Cukup Efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil perhitungan analisis data yang telah dihitung, pengolahan data, dan pembahasan, maka pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Efektivitas sikap dan kemauan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh mata pelajaran Produktif pada kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak menunjukkan hasil pada kategori Cukup Efektif.
2. Efektivitas kesiapan peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran Produktif pada kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak menunjukkan hasil pada kategori Cukup Efektif.
3. Efektivitas mutu materi belajar kegiatan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran Produktif pada kompetensi keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak menunjukkan hasil pada kategori Cukup Efektif.

Secara keseluruhan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh pada mata pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Teknik Elektronika Industri Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak masuk dalam kategori Cukup Efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ary, Donald., dkk. (2010). *Introduction to Research in Education 8th edition*, Wardsworth Cengage Learning.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Neuman, W. Lawrence. (2014). *Social Research Methods : Qualitative and Quantitative Approaches 7th edition*, Pearson Education Limited.
- Peraturan Pemerintah No. 21 Tahun 2020 *Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. 31 Maret 2020. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 91. Jakarta.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Shereen, M. A., Khan, S., Kazmi, A, Bashir, N., & Siddique, R. (2020). COVID19 infection: Origin, transmission, and characteristics of human coronaviruses. *Journal of Advanced Research*, 24, 91-98. <https://doi.org/10.1016/j.jare.2020.03.005>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Prakteknya*. Bandung : Rajawali Pers.
- Supriadi, Didi., Darmawan, D. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Tamtomo, B. A. (2020) Infografik : Timeline Wabah Virus Corona, Maret 13, 2020 diakses pada 30 September 2020 dari <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/13/070400265/infografik-timeline-wabah-virus-corona>

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGUNAKAN METODE TUTOR SEBAYA

Fa'iq Irsyad

Universitas Tanjungpura

Email: erickmarantika87@gmail.com

Abstract

Interest is an affective aspect that affects learning material and student readiness. This study aims to increase interest in learning mathematics in grade VII E SMPN 2 Sanden, Bantul by using the peer tutor method. Interest development is also included in the type of classroom action research. The object of this research is learning using peer tutor methods. Data collection techniques using observation and questionnaires and documentation. Data analysis techniques using descriptive qualitative. The results of this study indicate that learning using the peer tutor method can increase student interest in learning. This is supported by the increase in the result of the student questionnaire from cycle 1 with score 62,23 in less increase category, in cycle 2 with score 71,88 in high category.

Keywords: *Peer Tutoring Method, Interest In Learning, Classroom Action Research.*

Abstrak: Minat merupakan suatu aspek afektif yang berpengaruh pada materi belajar serta kesiapan siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VIII E SMP N 2 Sanden, Kab Bantul dengan menggunakan metode tutor sebaya. Pengembangan minat juga termasuk dalam metode yang dapat memecahkan permasalahan baik dalam pembelajaran maupun kehidupan nyata. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sanden, Kab Bantul. Obyek dalam penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan metode tutor sebaya. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode tutor sebaya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung dengan meningkatnya hasil angket siswa dari siklus 1 dengan skor 62,23 kategori kurang meningkat pada siklus 2 dengan skor 71,88 kategori tinggi.

Kata Kunci: Metode Tutor Sebaya, Minat Belajar, PTK

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu ilmu yang memiliki pengaruh dalam kehidupan. Matematika juga digunakan dalam hal menyelesaikan masalah sehari-hari. Matematika juga merupakan suatu sumber bagi ilmu pengetahuan yang ada, dan berguna seperti pengetahuan yang lainnya. Oleh karena itu, matematika sangat penting untuk diajarkan sejak kecil kepada anak-anak.

Menurut Slameto (2015) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dan berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Aunurrahman (2016) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan kepada tujuan, proses melalui berbagai pengalaman. Hal ini senada dengan berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan sangat bergantung

kepada proses pembelajaran yang dirasakan siswa. Rokhimah (2015) menyatakan faktor keberhasilan seseorang dalam belajar matematika ditentukan dengan minat yang dimilikinya.

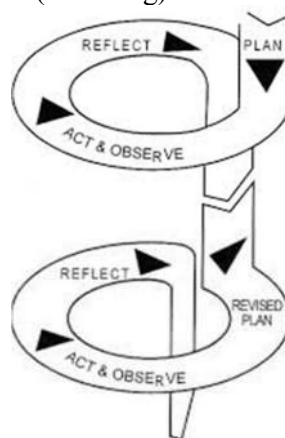
Berdasarkan dengan apa yang dirasakan ketika mengajar dikelas VIII E SMP Negeri 2 Sanden, saya merasakan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran terkhusus pelajaran matematika dikarenakan ketika memasuki jam pelajaran siswa-siswa masih banyak yang menyibukkan diri dengan urusan masing-masing serta tidak langsung menyiapkan alat-alat pelajaran yang diperlukan. Ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang bisa dalam mengidentifikasi materi dengan benar serta melakukan beberapa pemecahan masalah pada soal yang diberikan.

Minat merupakan rasa suka atau ketertarikan pada suatu aktivitas atau hal, tanpa ada seseorang untuk memintanya (Slameto, 2015). Doyles Fryer (Nurkencana & Sumartana, 1983) mengatakan minat merupakan gejala psikis ketertarikan seseorang pada objek atau aktivitas yang membuat senang perasaan individu. Minat didapat seseorang dengan kemauan dirinya sendiri dan tidak dibawa sejak lahir. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan sesuatu didalam diri seseorang dengan hal yang ada di luar diri seseorang tersebut, kuatnya hubungan dengan hal tersebut akan semakin kuat pula minat yang ada dalam diri seseorang (Slameto, 2015). Mengingat pentingnya minat belajar dalam keberhasilan siswa, maka ada upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Tempat penelitian di SMP Negeri 2 Sanden, Kabupaten Bantul di kelas VIII E. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas VIII E semester genap SMP Negeri 2 Sanden. Objek penelitian yaitu pembelajaran menggunakan metode tutor sebaya.

Desain penelitian terdiri atas 4 siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1. Model siklus Kemmis and McTaggart (Arikunto, 2006)

Penelitian ini terdiri atas 4 tahap dasar yang berkesinambungan, 4 langkah tersebut merupakan 1 siklus atau putaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Observasi dilaksanakan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kebiasaan siswa yang mempengaruhi minat. Angket yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat siswa pada matematika, pernyataan pada angket tersebut terdapat 25 soal. Uji instrumen angket menggunakan uji Validitas dan reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis

dengan deskriptif kualitatif. Kemudian dianalisis menggunakan Skala Likert, setiap jawaban memiliki nilai dengan skor tersendiri sesuai dengan Sugiyono (2016);

- Sangat setuju atau sering, sangat positif dengan skor 4
- Setuju atau sering positif dengan skor 3
- Tidak setuju atau hampir tidak setuju, negatif dengan skor 2
- Sangat tidak setuju atau tidak pernah, sangat negatif dengan skor 1

Peneliti menganalisis seluruh skor yang telah diakumulasi dari setiap pernyataan, jumlah skor tersebut dicari dengan membagi jumlah ideal ($4 \times$ banyak penjawab) dalam mencari nilai rata-rata. Untuk menemukan persentase tingkat persetujuan dicari dengan mengalikan hasil rata-rata dengan 100%.

Rumusnya :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{totalskor}}{4 \times \text{banyak pernyataan}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{totalskor}}{4 \times \text{banyak pernyataan}} \times 100$$

Tabel 1. Kategori Minat

No	Skor Siswa	Kategori Minat
1	$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	Sangat Tinggi
2	$\bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$	Tinggi
3	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	Kurang
4	$X < \bar{X} - 1.SBx$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = Skor Siswa

$\bar{X}$ = rata-rata ideal = $1/2$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal).

SBx = standar deviasi ideal.

= $1/6$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

Skor maksimal ideal = $\sum$ butir kriteria x skor tertinggi.

Skor minimum ideal = $\sum$ butir kriteria x skor terendah. (Mardapi, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian menggunakan metode tutor sebaya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 (dua) siklus. Setiap siklus dalam penelitian terbagi menjadi 2 (dua) pertemuan. Pada siklus 1 masih banyak kekurangan ketika penelitian baik dari guru ataupun dari siswa.

Siklus 1 terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Materi yang disampaikan yaitu menyajikan data dalam bentuk diagram batang dan *Mean* (rata-rata). berdasarkan hasil angket siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode tutor sebaya dapat disimpulkan bahwa dengan melihat hasil rata-rata angket yaitu sebesar 62,23 dengan kategori kurang, maka dapat dilihat bahwa minat belajar siswa ketika pembelajaran masih kurang terhadap pelajaran matematika.

Kegiatan refleksi siklus 1 dalam proses pembelajaran yaitu : (a) terlihat kurangnya kekompakan siswa dalam mengerjakan LKS dengan anggotanya, pada saat kegiatan ada siswa yang hanya duduk dan tidak membantu mengerjakan LKS serta ada yang asik bercanda atau bermain dengan temannya. (b) tutor masih malu-malu dalam menjelaskan materi kepada anggotanya. (c) siswa kurang bisa dikondisikan dan tidak fokus mengikuti pembelajaran.

Siklus 2, pada siklus ini pembelajaran dilakukan dengan pertemuan sama seperti siklus 1 yaitu dengan 2 (dua) kali pertemuan. Materi yang digunakan pada siklus 2 yaitu Median dan Modus serta ukuran penyebaran data. Kegiatan pada siklus 2 ini mengalami perubahan kearah positif, dengan suasana pembelajaran yang berjalan lancar dan terlihat antusias siswa yang tinggi dalam pembelajaran, serta siswa berani dalam mengerjakan soal di depan kelas. Kegiatan yang guru lakukan juga sudah mengikuti indikator keterlaksanaan yang disiapkan, keadaan kelas sudah kondusif dan kegiatan berjalan lancar.

Kegiatan refleksi pada siklus 2 adalah berikut ini: (a) selama penelitian, penggunaan metode tutor sebaya apat meningkatkan minat belajar ketika pembelajaran berlangsung, hal itu disebabkan dari tutor sebaya yang semakin berjalan dengan lancar dan siswa lebih nyaman untuk bertanya kepada tutor dengan tidak merasa malu untuk bertanya. (b) selama proses pembelajaran berlangsung, yang mana pada kegiatan sebelumnya masih terdapat siswa yang tidak bekerja dengan kelompoknya maka berubah kearah yang baik yaitu siswa-siswa sudah menunjukkan sikap kerja sama antar kelompok, tanggung jawab dan semangat dalam mengikuti pelajaran serta meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran.

Pada saat pembelajaran berlangsung, observer melakukan observasi untuk mengamati kegiatan guru ketika pembelajaran. Dalam observasi tersebut mendapatkan hasil yaitu selama siklus 1 berlangsung, perolehan hasil observasi belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan karena tutor masih belum terbiasa dan guru masih belum terbiasa menggunakan metode tersebut. Kemudian setelah kegiatan refleksi semua perbaikan dilakukan, tindakan tersebut berjalan lebih pada siklus 2 dan ditunjukkan dengan hasil angket siswa yang terlihat meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

Hasil skor aktivitas pada siklus 1 pertemuan pertama yaitu 12, kemudian pada pertemuan ke 2 yaitu 13. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus 2 pertemuan pertama yaitu 15, dan pertemuan ke 2 mencapai 17. Hasil rata-rata angket siswa pada siklus 1 yaitu 62,23 dengan katagori kurang, dan terjadi peningkatan pada siklus 2 mencapai 70,88 dengan katagori tinggi.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dan 2 pada penelitian menggunakan metode tutor sebaya dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa telah berhasil dengan dibuktikan terjadinya peningkatan hasil angket dari tindakan siklus 1 ke siklus 2. Hasil angket siswa menunjukkan adanya perubahan yang kearah yang lebih baik. Hasil dari tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Angket Tindakan 1 dan 2

Angket Minat Siswa	Tindakan	
	1	2
Nilai Rata-rata	62,23	70,88
Kategori	Kurang	Tinggi

Kita melihat tabel diatas yang terlihat jelas bahwa telah terjadinya peningkatan pada aspek minat belajar siswa terkhusus pada pelajaran matematika, hal ini terjadi setelah dilakukannya tindakan yang mana tindakan tersebut menggunakan metode tutor sebaya yang digunakan pada saat pembelajaran. Nilai angket yang kita lihat pada Tabel 2 bahwasanya pada tindakan siklus 1 mendapat nilai rata-rata angket sebanyak 62,23 dengan kategori kurang, kemudian dilakukan tindakan siklus 2 yang mendapat nilai rata-rata hasil angket siswa meningkat menjadi 71,88 dengan memiliki kategori tinggi. Hasil penelitian ini senada dengan pendapat dari Prihantoro (2016) metode tutor sebaya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Banyak perubahan yang telah dilakukan sehingga dapat meningkatnya minat belajar siswa terlebih pada tahap refleksi semua kegiatan yang belum tersampaikan di siklus pertama

dijadikan bahan refleksi dan kemudian pada siklus kedua semua kegiatan tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Kita menyadari banyak hal yang bisa meningkatkan minat belajar siswa antara lain yaitu tutor menyampaikan materi dengan runtun sehingga anggotanya bisa memahami materi dengan benar, siswa belajar dikelas dan siswa tidak bermain sendiri ketika tutor menjelaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang disampaikan dan telah diuraikan sebelumnya kita dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

Penggunaan salah satu metode yaitu metode tutor sebaya pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Sanden, Kab. Bantul pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa kearah yang lebih baik. Hasil tersebut dapat kita lihat pada hasil rata-rata angket siswa yang mendapat hasil pada siklus 1 yaitu 62,23 dengan kategori kurang, kemudian pada siklus 2 hasil angket siswa mengalami peningkatan menjadi 70,88 dengan kategori tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*, Yogyakarta : Mitra Cendikia Press.
- Nurkancana, Wayan dan Sumartana, P.P.N., (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Prihantoro, P.D. (2016). Upaya peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode tutor sebaya pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Selang tahun pelajaran 2015/2016. FKIP. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta.
- Rokhimah, S. (2015). Pengaruh Dukungan Sosial dan Efikasi Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa SMA Negeri 1 Tangerang Seberang. *Jurnal Psikologi*, 3(1) : 342-394.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

PENGEMBANGAN KATA DAN ISTILAH DALAM MATEMATIKA DIKAITKAN DENGAN BAHASA IBU

Flesia Welly Ferianti

Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: flesiawellyferianti@gmail.com

Abstract

Language is a form of communication, whether spoken, written, or sign based on a symbol system. Language is also a means of conveying information to others. Most of the schools in Indonesia, especially those in remote areas, have many students who do not speak Indonesian properly and correctly. In schools that are predominantly certain ethnicities or ethnicities, often teaching mathematics cannot use Indonesian, as well as in some areas where the language of instruction also uses the local language. The local language or mother tongue has its own term, for example for the word "count, add, subtract, multiply and divide". So that the words and terms in mathematics that are explained are difficult to understand, because they still interfere with mother tongue. From the explanation above, it can be said that language is very important in learning mathematics. One solution that can help students who have difficulty using Indonesian is to develop words and terms in mathematics which are then linked to native language. So, this paper aims to find out how words and terms in mathematics that were developed are then related to the mother tongue. The use of mother tongue is intended for students to be more independent in learning, so that students who are still interfered with in mother tongue can easily understand words and terms in mathematics.

Keywords: *Word Development, Term In Mathematics, Mother Tongue*

Abstrak : Bahasa merupakan bentuk komunikasi baik tulisan, lisan, dan isyarat yang di dasarkan pada sistem simbol. Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Banyak sekolah-sekolah yang berada di Indonesia, terutama yang berada di pelosok, siswanya masih banyak yang tidak bisa menggunakan bahasa Indonesia yang benar dan baik. Pada sekolah yang dominan etnis dan suku tertentu sangat sering mengajarkan matematika tidak menggunakan bahasa Indonesia, pada beberapa daerah yang mana dalam pembelajaran juga menggunakan bahasa daerah setempat. Bahasa setempat atau bahasa ibu memiliki pengertian sendiri, contohnya untuk kata "hitung, tambah, kali dan bagi". Oleh sebab itu, kata dan istilah yang ada dalam pembelajaran matematika yang telah dijelaskan sulit dipahami, karena masih terinterferensi bahasa ibu. Dari paparan tersebut dapat dikatakan bahwa bahasa sangat penting dalam pembelajaran matematika. Salah satu solusi yang dapat membantu siswa yang kesulitan menggunakan bahasa Indonesia adalah dengan mengembangkan kata dan istilah dalam matematika kemudian dikaitkan dengan bahasa ibu. Jadi, tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kata dan istilah dalam matematika yang dikembangkan kemudian dikaitkan dengan bahasa ibu. Penggunaan bahasa ibu dimaksudkan agar siswa lebih merdeka dalam belajar, sehingga siswa yang masih terinterferensi bahasa ibu dapat dengan mudah memahami kata dan istilah yang ada dalam matematika.

Kata Kunci: Pengembangan Kata, Istilah dalam Matematika, Bahasa Ibu

PENDAHULUAN

Demi meningkatkan kualitas pendidikan di negara kita, banyak aspek yang perlu kita tingkatkan, baik pendidikan moral, pembelajaran media, strategi pembelajaran, atau aspek

pendukung lainnya. Saat ini, kegiatan yang dibuat oleh peneliti pendidikan ialah cara untuk membuat metode pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik di kelas, dapat disambut oleh siswa dan tidak membosankan bagi siswa sendiri. Itu tidak salah, tetapi ada hal-hal paling mendasar yang harus kita pikirkan bersama dalam pendidikan kita, yaitu keterampilan bahasa Indonesia yang benar dan baik.

Keterampilan menggunakan bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam konteks pembelajaran dalam kelas. Keterampilan ini, yaitu keterampilan, menulis, membaca, mendengarkan dan percakapan. Keempat keterampilan berbahasa itu tentu menjadi penunjang pada pembelajaran. Dalam hal ini misalnya seorang siswa dapat memahami materi jika ia mampu membaca uraian materi tersebut. Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri bahwa bekal utama siswa belajar segala jenis mata pelajaran yaitu dimulai dari kemampuannya mengoptimalkan keterampilan berbahasa.

Bahasa merupakan bentuk komunikasi secara tulisan, lisan ataupun isyarat berdasarkan pada sistem simbol. Jadi, bahasa merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi kepada orang lain (Lisdwiana dan Izhar, 2015). Termasuk saat pelaksanaan belajar matematika. Matematika dikenal sebagai ilmu abstrak, dapat dianggap sebagai model penataan, sistematis, kritis, logis dan konsisten. Karena abstrak, matematika sering kali sulit dirasakan oleh beberapa siswa (Masjudin, 2017). Mengapa bahasa itu sangat penting untuk dicatat dalam pembelajaran matematika, karena sebagian besar sekolah, terutama mereka yang berada di daerah terpencil, siswa masih banyak yang belum mampu untuk berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Ini menimbulkan masalah bagi guru. Bagaimana seorang guru dapat menjelaskan isi materi ketika banyak dari murid-muridnya yang belum dapat menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Tentu saja, ini harus dipertimbangkan oleh pemerintah, bagaimana solusi untuk masalah ini.

Proses belajar matematika saat ini cenderung kering, teoritis, tidak kontekstual dan sangat semu, pembelajaran sangat tidak bervariasi, ini sangat mempengaruhi minat siswa ketika belajar matematika. Pengajaran matematika di sekolah terlalu formal sehingga matematika yang di dapat anak dalam kehidupan sehari-hari sangat berbeda dari apa yang mereka peroleh di sekolah. Maka dari itu, pembelajaran matematika sangat membutuhkan penyediaan konten yang menjembatani antara matematika di dunia sehari-hari berdasarkan budaya lokal dengan matematika sekolah.

Dalam pembelajaran matematika, guru memiliki tujuan untuk pembentukan sistem baru. Pembentukan sistem baru ini harus berasal dari sistem yang ada di antara siswa. Oleh karena itu, dalam mengajarkan matematika formal (matematika sekolah), guru harus mulai dengan matematika non-formal yang diterapkan oleh anak-anak dalam masyarakat. Jika dalam diri anak itu sudah ada sistem yang baik mengenai matematika yang digunakan di dunia sehari-hari, untuk meningkatkan pengetahuan yang ada, guru hanya memperkuat sistem yang ada atau membentuk sistem baru berdasarkan pada sistem yang ada.

Pada sekolah yang memiliki banyak suku atau etnis tertentu, guru sering mengajar matematika tidak menggunakan bahasa Indonesia dan juga di beberapa daerah di mana dalam pembelajaran juga menggunakan bahasa daerah. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan matematika menggunakan bahasa daerah. Bahasa daerah memiliki arti sendiri, misalnya untuk kata "hitung, tambah, kurang, kali, dan bagi". Kata-kata tersebut memiliki banyak arti bagi anak dan guru dalam pembelajaran matematika formal. Hal lain bahwa matematika di sekolah tidak sesuai dengan gaya hidup masyarakat setempat, sehingga matematika sulit dipahami oleh siswa karena ada dua sistem yang diperoleh, yaitu sistem yang diperoleh di lingkungan dan sistem yang diperoleh di sekolah. Dua hal ini dianggap sebagai penyebab kesulitan siswa untuk belajar matematika.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik membuat artikel dengan judul “Pengembangan Kata dan Istilah dalam Matematika Dikaitkan dengan Bahasa Ibu”. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kata dan istilah dalam matematika yang dikembangkan kemudian dikaitkan dengan bahasa ibu. Penggunaan bahasa ibu dimaksudkan agar siswa lebih merdeka dalam belajar, sehingga siswa yang masih terinterferensi bahasa ibu dapat dengan mudah memahami kata dan istilah yang ada dalam matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Bahasa

Menurut KBBI Bahasa merupakan sistem simbol suara yang dihasilkan oleh manusia dan digunakan oleh masyarakat untuk komunikasi, bekerja bersama dan identifikasi diri mereka sendiri. Menurut sumber yang lain, bahasa merupakan alat atau realisasi budaya yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi atau berhubungan satu sama lain, baik secara tertulis, lisan atau kemauan lawan bicara atau orang lain. Dengan bahasa, manusia dapat beradaptasi dengan adat dan istiadatnya, perilaku, cara masyarakat dan pada saat yang sama melengkapi diri dengan semua orang.

Bahasa dibuat oleh aturan dan model yang tidak boleh dilanggar agar tidak terjadi kesalahan dalam penangkapan arti ketika berkomunikasi. Aturan dan model yang terbentuk termasuk bunyi, bentuk, dan kalimat. Agar komunikasi menjadi lancar, penerima dan pembicara harus menguasai bahasa itu sendiri. Bahasa langsung lebih ekspresif, di mana inotasi, mimik dan pergerakan tubuh dapat tercampur menyatu untuk mendukung komunikasi yang dibuat sehingga tujuan dapat disampaikan dengan benar. Lidah adalah bagian kecil dari tubuh yang mempunyai pengaruh penting, jadi lebih baik sebelum mengatakan sesuatu harus memilih kata-kata yang benar-benar cocok dengan orang yang akan diajak bicara. Saling menghormati dan merendahkan hati sangat diperlukan saat komunikasi.

Aspek Bahasa

Bromley (di Dhieni, et al: 2010) menyebutkan empat aspek bahasa adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dari kemampuan berbicara. Bahasa adalah sistem tata bahasa yang rumit dan semantik, sedangkan kemampuan bicara adalah ekspresi dalam bentuk kata-kata. Bahasa memiliki sifat reseptif (termasuk, diterima) dan ekspresif (ditunjukkan). Contoh bahasa yang reseptif adalah mendengarkan dan membaca informasi, sementara contoh bahasa ekspresif bicara dan menuliskan informasi untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Bahasa dapat dilihat dari beberapa aspek berikut: (a) bahasa adalah suatu sistem, yang berarti bahasa organisasi kata-kata biasa dan jika hilangnya suatu elemen akan berubah atau makna dalam kalimat. (B) Bahasa adalah sistem tanda, yang berarti ada perjanjian atau konvensi bahwa suatu bahasa dapat mewakili pertanyaan atau peristiwa yang dipahami dalam satu. Contoh: Piring merupakan alat dalam rumah tangga yang digunakan sebagai tempat makanan. (c) Bahasa adalah sistem suara karena dasar bahasa adalah suara dan tulisan adalah aspek atau alternatif kedua, tidak kalah penting. d) Bahasa adalah Konvensi atau Kesepakatan Pengguna Bahasa. e) Bahasa ini produktif, yang berarti bahwa bahasa intensitas penggunaannya sangat tinggi dan vital. (f) Bahasa ini unik setiap bahasa mengambil sistem penamaan dan penggunaannya yang berbeda dan beragam. Contoh: Dalam bahasa Indonesia, sarang dapat berarti tempat unggas atau hewan lain untuk menaruh telur atau tempat untuk mengambil mangsa (pada laba-laba). Bahasa adalah identitas kelompok sosial yang menggambarkan karakteristik budaya.

Bahasa Ibu

Bahasa Ibu merupakan bahasa yang dipelajari anak pada masa pertumbuhan, dari kecil sampai dewasa dari ibu atau dari sanak saudara yang menjaganya (Chaer, 2012). Bahasa dipelajari dengan ilmiah, dengan cara langsung setiap saat, hari demi hari, tanpa terputus. Menurut Soenjono (2010) yang menyatakan bahwa Bahasa Ibu atau *native language* adalah bahasa yang pertama kali dikuasai atau didapatkan anak. Di daerah manapun anak itu lahir, dan kemudian mendapatkan atau menguasai bahasa yang pertama kali ia kuasai, maka bahasa yang anak kuasai itu disebut bahasa ibu. Pada umumnya, bahasa yang kuasai seorang anak merupakan bahasa Ibu (bahasa daerah anak itu) bukan merupakan bahasa Nasional ataupun Internasional. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa bahasa pertamanya yang anak ketahui dan gunakan adalah bahasa Nasional dan juga bahasa Internasional. Tergantung pada siapa, dan dimana, dan atas kepentingan seperti apa bahasa itu diberikan. Jadi bias disimpulkan bahasa Ibu merupakan bahasa yang pertama dikuasai seseorang yang ia gunakan untuk berkomunikasi dengan keluarga dan lingkungannya. Menggunakan bahasa itu juga ia menyampaikan ide, gagasannya, ekspresi dirinya dan perasaannya.

Contoh Kata dan Istilah dalam Matematika

Absis : Jarak yang berada di sepanjang sumbu horisontal dalam koordinat.

Asimtot : Garis putus-putus dalam grafik yang mewakili batasan nilai yang mana fungsi rasional ataupun hiperbola terdefinisi.

Barisan : Daftar bilangan dalam urutan dan juga pola-pola tertentu.

Barisan aritmetika : Barisan bilangan yang mana setiap sukunya setelah suku pertamanya berlaku, kemudian tambah bilangan tertentu pada suku sebelumnya.

Barisan geometri : Barisan bilangan dengan sukunya merupakan hasil perkalian suku sebelumnya dengan pengalinya tetap.

Bayangan : Posisi pada akhir dari bangun yang dihasilkan oleh suatu transformasi.

Beda : Selisih atau jarak dalam suatu suku dengan suku sebelumnya dalam barisan aritmetika.

Bilangan : Kombinasi angka, seperti 12.432 atau 36.876.

Bilangan pokok : Dalam pemangkatan x^n , x merupakan bilangan pokoknya.

Bilangan rasional : Bilangan yang dituliskan dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dimana a dan b merupakan bilangan asli dan juga b tidak boleh sama dengan nol.

Kata dan Istilah dalam Matematika yang Dikaitkan dengan Bahasa Ibu

Bahasa ibu dipergunakan dalam membantu kita untuk memahami makna dengan komprehensif. Hal ini sangat dibutuhkan karena sebagian besar siswa masih terpengaruh bahasa ibu. Sebagian dari siswa belum bias menggunakan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan maksimal dalam proses pembelajarannya. Ini artinya, siswa sering menggabungkan bahasa Indonesia dengan bahasa Ibu saat proses belajar. Solusi yang bisa membantu siswa yang mengalami kesulitan dengan bahasa Indonesia adalah dengan mengembangkan kata-kata dan istilah yang ada dalam matematika dan kemudian dikaitkan dengan bahasa ibu.

Berikut ini beberapa contoh istilah-istilah yang ada dalam matematika yang dikaitkan dengan bahasa ibu:

Mengukur

Mengukur di dalam pembelajaran matematika berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan "*berapa (dalam arti panjang, lebar, tinggi, lama, dan banyak)*". Pada beberapa daerah tertentu ukuran banyak menggunakan istilah-istilah: seikat/1 ikat, selungkup/1 batang, dan selungguk/1 tumpukan dari seikat. Ada pula istilah *Tapak*, untuk menyebutkan banyak potongan-potongan yang diperoleh, biasanya untuk kayu bakar.

Membilang

Membilang di dalam pembelajaran matematika berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan “*berapa banyak*”. Ada beberapa jenis alat yang digunakan beberapa daerah untuk menyatakan membilang, contohnya: jari, tangan, tongkat, batu, dan tali. Ibu jari menunjuk angka 1, telunjuk menunjuk angka 2, jari tengah menunjuk angka 3 dan seterusnya.

Suku

Suku merupakan elemen yang terlibat dalam suatu hubungan seperti penjumlahan, pengurangan, barisan, proporsi, atau pecahan. Contohnya: Kita memiliki barisan 1, 2, 3, 4. Keempat digit dalam barisan tersebut adalah suku. Dalam rasio $\frac{4}{5}$, 4 dan 5 adalah suku. Istilah suku menurut daerah tertentu menunjuk pada suatu etnis tertentu.

KESIMPULAN

Bahasa merupakan bentuk komunikasi secara lisan, dan tulisan, ataupun isyarat, didasarkan oleh sistem simbol. Bahasa juga alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pada orang lain. Penggunaan bahasa ibu dalam pembelajaran matematika sebagai upaya menjaga kelestarian bahasa ibi, penggunaan bahasa ibu juga bisa membantu siswa-siswa agar cepat dan dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dari paparan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa aspek kebahasaan sangat penting dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu solusi yang dapat membantu siswa yang kesulitan menggunakan bahasa Indonesia adalah dengan mengembangkan kata dan istilah dalam matematika kemudian dikaitkan dengan bahasa ibu.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaer, Abdul. 2012. Linguistik Umum. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Manusia. Jakarta: Yayasan Obor.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2010. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lisdwina dan Izhar. 2015. Bahasa Ibu Dalam Pembelajaran Anak di Sekolah. Jurnal Vol. 1 No.1. STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
- Masjudin, M. 2017. Pembelajaran Kooperatif Investigatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains.

PEMANFAATAN APLIKASI ONLINE DALAM PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 3 SINGKAWANG

Guntur

Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: gunturadam83@gmail.com

Abstract

The imposition of physical distancing as an effort to suppress the spread of the Covid-19 pandemic affecting various aspects of life in the world community, including in Indonesia. Education is one area that has been particularly concerning. This pandemic disrupted the conventional learning process. A solution is needed to overcome learning problems in a conventional way that can no longer be implemented, namely through learning online or commonly abbreviated as online. The purpose of this research is to get an idea of how online learning is implemented by using online applications at SMP Negeri 3 Singkawang. As the subject of this research are educators. This research was conducted through an online interview survey using the Google Form online application to a total of thirty educators. The results showed that educators used more than one online application in online learning in one subject, 100% of educators used the online application Google Classroom, Google Form, WhatsApp and Youtube. As many as 7% of educators use Google Meet and 17% use Zoom Meeting. By utilizing more than one online application, it is easier for educators to convey material, it does not seem monotonous and students can be helped in understanding the material even though learning is done online. In addition, educators at SMP Negeri 3 Singkawang are increasingly creative in creating learning innovations through making learning media using the online application.

Keywords : Online Applications, Online Learning, Learning Innovations

Abstrak: Pemberlakuan pembatasan fisik (*physical distancing*) sebagai upaya penekanan penyebaran pandemi Covid-19 mempengaruhi berbagai aspek bidang kehidupan masyarakat dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Pendidikan adalah salah satu bidang yang terdampak sangat memprihatinkan. Pandemi ini membuat proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara konvensional terganggu. Diperlukan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan cara konvensional yang tidak dapat lagi dilaksanakan yaitu melalui pembelajaran dalam jaringan atau yang biasa disingkat dengan istilah daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi online di SMP Negeri 3 Singkawang. Sebagai subjek penelitian ini adalah tenaga pendidik. Penelitian yang dilakukan ini, melalui survei wawancara secara daring menggunakan aplikasi online Google Form terhadap tenaga pendidik yang berjumlah tiga puluh orang. Hasil penelitian menunjukkan tenaga pendidik memanfaatkan lebih dari satu aplikasi online di pembelajaran daring dalam satu mata pelajaran, 100% pendidik menggunakan aplikasi online Google Classroom, Google Form, WhatsApp dan Youtube. Sebanyak 7% pendidik menggunakan Google Meet dan 17% menggunakan Zoom Meeting. Dengan memanfaatkan lebih dari satu aplikasi online, pendidik lebih mudah menyampaikan materi, tidak terkesan

monoton dan peserta didik dapat terbantu dalam memahami materi walau pembelajaran dilakukan secara daring. Selain itu pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang semakin kreatif dalam menciptakan inovasi pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi *online* tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi Online, Pembelajaran Daring, Inovasi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pandemi *corona virus disease 2019 (Covid-19)* yang telah mewabah hampir diseluruh negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, termasuk Indonesia. Pemerintah telah mengeluarkan perintah larangan untuk berkerumun, melakukan pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu mencuci tangan untuk mencegah penyebaran *Covid-19* ini. Dalam Pencegahan menyebarnya *Covid-19*, WHO (*World Health Organization*) mengeluarkan himbauan agar menghentikan kegiatan yang dapat menyebabkan kerumunan banyak orang. Oleh sebab itu, proses belajar mengajar dengan cara tatap muka, mengumpulkan peserta didik di dalam ruang kelas ditinjau kembali pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan metode yang mampu mencegah bersentuhan secara fisik antara peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik dengan peserta didik.

Melalui Permendikbud Nomor 4 Tahun 2020, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan tentang pelaksanaan pembelajaran dalam keadaan darurat penyebaran *Covid-19*. Merujuk dari ketetapan tersebut, kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) dari rumah masing-masing peserta didik, hal tersebut dilakukan agar proses belajar mengajar tetap berjalan walaupun dilaksanakan dengan cara daring. Seiring dengan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran melalui daring, bukan hanya mempengaruhi minat peserta didik untuk belajar saja, melainkan juga berpengaruh pada tuntutan kompetensi para pendidikan terutama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran (Rusdiana, 2020).

Pembelajaran daring pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi yang dibantu dengan sebuah teknologi (internet dan komputer) yang tersedia. Namun, pendidik harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan dicapai dan diajarkan pada peserta didik dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dalam praktiknya menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa pemanfaatan internet dan teknologi multimedia dalam pembelajaran mampu merubah metode pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas konvensional.

Tenaga pendidik harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan (Mulyasa, 2013). Oleh sebab itu, proses pembelajaran daring tidak hanya memindahkan bahan pelajaran melalui media *online*, bukan juga hanya memberikan penugasan dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi *online* (media social). Sama halnya dengan pembelajaran secara konvensional, pembelajaran yang dilaksanakan secara daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi (Albitar, 2020).

Dalam menentukan metode pembelajaran daring harus sesuai dengan mata pelajaran serta kemampuan peserta didik. Dalam hal ini pendidik harus menerapkan pembelajaran daring

dengan memanfaatkan beberapa pilihan aplikasi *online* yang dapat diakses melalui internet maupun aplikasi-aplikasi yang disediakan pada perangkat berbasis *Android* atau *iOS*. Dalam tataran pelaksanaannya pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan membutuhkan instrument (gawai) yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja, seperti *smartphone* atau telepon berbasis *adroid* dan *iOS*, komputer (personal computer dan laptop) dan *tablet* (Gikas & Grant, 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Roida Pakpahan dan Yuni Fitriani tentang Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi *Covid-19* dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dapat sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran secara *daring* pada masa pandemi *Covid-19* yang mewabah sehingga segala kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik serta merujuk dari hasil penelitian yang dilakukan ini juga dapat disimpulkan walaupun Indonesia berusaha menghadapi pandemi *Covid-19*, semua kegiatan pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik karena dukungan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah sangat maju, internet bisa mempertemukan pendidik dan peserta didik melalui aplikasi *electronic learning*, *Whatsapp*, *Google Classroom*, aplikasi *Zoom* maupun *Youtube* (Roida Pakpahan, 2020).

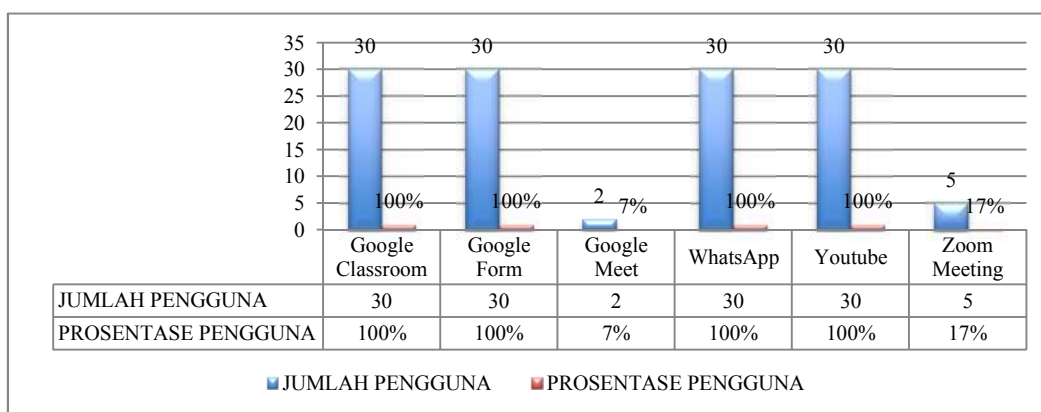
Dari survei yang dilakukan terhadap seluruh tenaga pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang, dimasa pandemi *Covid-19* ini pendidik mengimplementasikan metode pembelajaran dalam jaringan menggunakan aplikasi *online* diantaranya yaitu *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Meet*, *WhatsApp Group*, *Zoom Meeting*, dan *Youtube*. Alasan pendidik yang ada di SMP Negeri 3 Singkawang menggunakan aplikasi *online* ini karena sudah umum digunakan oleh pendidik dan peserta didik, maka jauh lebih mudah apabila proses belajar mengajar yang dilakukan secara *daring* memanfaatkan aplikasi *online* tersebut dari pada harus mempelajari aplikasi lainnya yang belum tentu pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan dan memahami penggunaannya dengan cepat.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis *ekploratif* yang diuraikan secara *kualitatif*. Tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran pemanfaatan aplikasi *online* pembelajaran *daring* yang diselenggarakan sebagai upaya dalam memutus penyebaran wabah *Covid-19* di lingkungan SMP Negeri 3 Singkawang. Pembelajaran *daring* yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan layanan internet. Penelitian dilakukan melalui wawancara secara *online* kepada tenaga pendidik tentang implementasi metode pembelajaran *daring*. Wawancara *online* dilakukan terhadap 30 orang tenaga pendidik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket menggunakan aplikasi *Google Form* yang diisi secara *online*. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam instrumen *online* ini yaitu berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dalam implementasi pembelajaran *daring*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring yang diimplementasikan oleh SMP Negeri 3 Singkawang menggunakan beragam aplikasi daring atau *online* yang tersedia secara gratis agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berbentuk aplikasi *online* apa saja yang digunakan dalam implementasi pembelajaran daring dimasa pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 3 Singkawang. Gambaran tentang penggunaan aplikasi *online* dalam pembelajaran daring oleh tenaga pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang tergambar dalam grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik pemanfaatan aplikasi online dalam pembelajaran daring

Dari grafik 1 dapat dilihat bahwa semua pendidik yang berjumlah 30 orang sudah menggunakan aplikasi *online*. Prosentase pendidik yang menggunakan aplikasi *online* dalam pembelajaran yaitu *Google Classroom* sebesar 100%, *Google Form* sebesar 100% , *Google Meet* sebesar 7%, *WhatsApp* sebesar 100%, *You tube* sebesar 100% dan *Zoom Meeting* sebesar 17%.

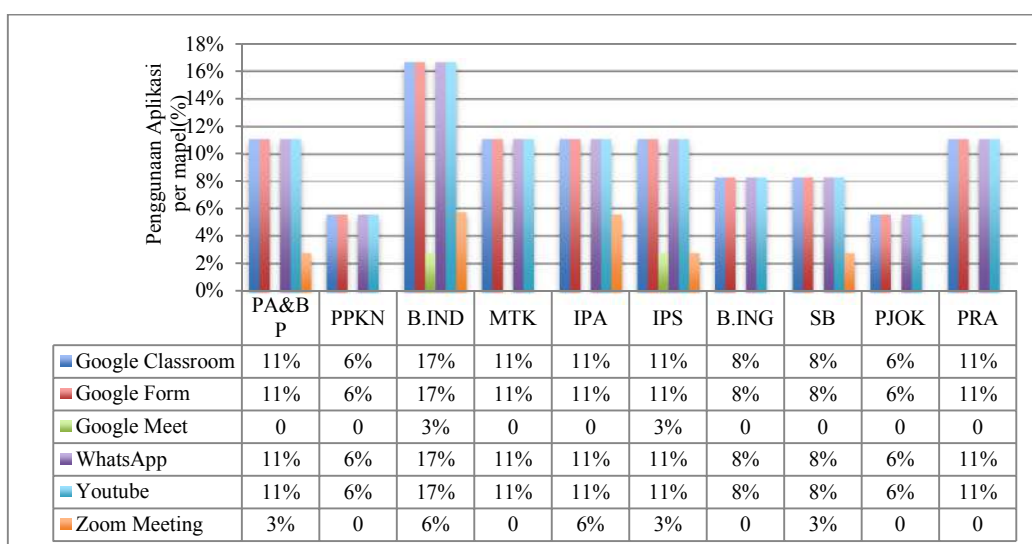
Sekolah memberikan kebebasan kepada pendidik dalam menggunakan aplikasi *online* yang digunakan untuk pembelajaran daring. Hal ini membuat pendidik tidak terbebani untuk menggunakan dan mempelajari aplikasi-aplikasi yang belum familiar bagi mereka. Berikut ini merupakan jumlah pendidik yang menggunakan aplikasi *online* dalam pembelajaran daring berdasarkan mata pelajaran masing-masing.

Tabel 1. Penggunaan Aplikasi Online Berdasarkan Mata Pelajaran

No.	Mata Pelajaran	GC	GF	GM	WA	YT	ZM
1	PA&BP	4	4	0	4	4	1
2	PPKN	2	2	0	2	2	0
3	B.INDONESIA	6	6	1	6	5	2
4	MTK	4	4	0	4	4	0

No.	Mata Pelajaran	GC	GF	GM	WA	YT	ZM
5	IPA	4	4	0	4	4	2
6	IPS	4	4	1	4	4	1
7	B.INGGRIS	3	3	0	3	3	0
8	SENI BUDAYA	3	3	0	3	3	1
9	PJOK	2	2	0	2	2	0
10	PRAKARYA	4	4	0	4	4	0

Dari tabel 1 dapat kita ketahui pendidik yang menggunakan aplikasi online dalam pembelajaran daring di mata pelajaran yang diampunya. Masing-masing pendidik menggunakan lebih dari satu aplikasi online, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan melihat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Prosentase setiap mata pelajaran yang menggunakan aplikasi online dalam pembelajaran daring dapat dilihat dari grafik 2.



Gambar 2. Grafik prosentase pemanfaatan aplikasi *online* per mata pelajaran

Aplikasi *online* pertama yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sistem pembelajaran elektronik (Martínez-Monés et al., 2017). Layanan ini dibuat untuk membantu pendidik menyiapkan dan mendistribusikan tugas untuk peserta didik dengan cara tanpa kertas. Untuk menggunakan layanan ini, pengguna harus memiliki sebuah akun di Google. Aplikasi ini digunakan untuk memfasilitasi interaksi seorang profesor atau guru dengan siswa atau siswanya di dunia maya (Liu & Chuang, 2016). Pemanfaatan *Google Classroom* dapat dilakukan melalui berbagai *platform*, yakni melalui komputer (*personal computer* atau laptop) dan telepon seluler. Pendidik dan peserta didik dapat

mengunjungi *website* di <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasinya melalui *Play Store* bagi pengguna *Android* atau *App Store* di *iOS* bagi pengguna *iPhone* dengan kata kunci “*Google Classroom*”. Penggunaan Aplikasi ini tidak berbayar, sehingga pemanfaatan dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Berdasarkan Grafik 2, *Google Classroom* digunakan oleh 100% pendidik di seluruh mata pelajaran pada pembelajaran daring.

Aplikasi online kedua yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah *Google Form*. *Google Form* merupakan sebuah aplikasi model formulir untuk digunakan sebagai sistem pendaftaran yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik. Di SMP Negeri 3 Singkawang, pendidik menggunakan *Google Form* untuk membuat alat penilaian *online*. Antar muka dan cara menggunakan *Google Form* yang cukup mudah dan sederhana sehingga mudah dimengerti oleh pendidik dan peserta didik di SMP Negeri 3 Singkawang. Berdasarkan Grafik 2, *Google Form* dimanfaatkan oleh 100% pendidik pada seluruh mata pelajaran dalam pembelajaran daring.

Aplikasi online ketiga yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah *Google Meet*. Aplikasi yang sebelumnya diketahui sebagai *Hangouts Meet* adalah layanan komunikasi melalui video yang dikembangkan oleh Google. Google secara resmi meluncurkan *Meet* pada Maret 2017. *Google Meet* dapat menjadi media alternatif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan Grafik 2, *Google Meet* digunakan oleh 6% pendidik saja dan untuk mata pelajaran tertentu yang dirasa sangat diperlukan untuk saling bertatap muka walau secara daring.

Aplikasi *online* keempat yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah *WhatsApp*. *WhatsApp* adalah aplikasi berbasis internet dan salah satu pengaruh paling terkenal dari perkembangan teknologi informasi. Penggunaan aplikasi *WhatsApp* sangat efektif dalam fitur pendukungnya dibandingkan dengan aplikasi pesan instan lainnya. Di SMP Negeri 3 Singkawang 100% pendidik menggunakan aplikasi *WhatsApp* tidak hanya dengan alasan murah saja melainkan peserta didik juga sangat familiar dengan aplikasi ini. Langkah pertama yang dilakukan dalam pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* dalam pembelajaran daring ini adalah membuat grup kelas yang beranggotakan kepala sekolah, penanggung jawab bidang kurikulum, pendidik seluruh mata pelajaran dan peserta didik. Pembuatan grup kelas ini dilakukan oleh tim manajemen sekolah yang dibentuk oleh kepala sekolah. Adanya kepala sekolah dan penanggung jawab bidang kurikulum didalam grup kelas dapat mempermudah pemantauan proses pembelajaran daring yang berlangsung. Hal ini juga dapat menjadi motivasi tersendiri bagi pendidik untuk memberikan pelayanan (mengajar) ketika proses pembelajaran daring berlangsung karena dipantau oleh kepala sekolah maupun penanggung jawab bidang kurikulum.

Aplikasi *online* kelima yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah Youtube. Youtube merupakan sebuah situs untuk berbagi video yang sangat terkenal dimana para pemakainya bisa mengunggah, menonton, dan berbagi video secara gratis. Youtube merupakan media sosial gratis untuk digunakan, maksudnya para pemakai dalam hal ini pendidik bisa mengunggah video tanpa harus membayar, namun untuk dapat menikmati video-video yang ada tetap membutuhkan paket data. Pendidik dan peserta didik juga dapat saling

memberikan komentar di kolom komentar yang disediakan pada setiap video yang di *posting* oleh pendidik. Sejak peserta didik diputuskan belajar dari rumah maret 2020 akibat pandemi Covid-19, pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang membuat media berupa video pembelajaran. Video pembelajaran ini di *upload* ke akun Youtube SMP Negeri 3 Singkawang yaitu <http://https://www.youtube.com/c/SMPNEGERI3KOTASINGKAWANG/featured>. Dari Grafik 1, Youtube 100% digunakan oleh pendidik pada seluruh mata pelajaran dalam pembelajaran daring.

Aplikasi terakhir yang digunakan oleh pendidik di SMP Negeri 3 Singkawang adalah *Zoom Meeting* atau yang biasa disebut "Zoom Cloud". Aplikasi *Zoom Meeting* sangat cocok digunakan untuk melakukan *Video Conference*, kapasitas maksimal jalur komunikasi yang cukup ringan, tidak adanya iklan yang terpasang di *Zoom Meeting* tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan sumber daya penyimpanan apabila digunakan di perangkat *Android* atau *Personal Computer*. Untuk mendaftar, cukup memasukan email pada halaman utama website *zoom.us*, selanjutnya, pengguna akan memperoleh email balasan untuk aktifikasi akun, kemudian ikuti langkah-langkahnya. Apabila memakai komputer (*Personal Computer/Laptop*), selesai melakukan pendaftaran akun, akan diarahkan pada *TopUp link download file.exe* dan silahkan mulai memasang (*install*) *file* tersebut. Apabila memakai *Smartphone Android*, bisa mengunduh aplikasinya di *PlayStore* dengan kata kunci "Zoom.Us". Apabila akan melakukan *Confrence* secara bersama-sama pendidik dan peserta didik, pendidik bisa melakukan *invite* atau bisa juga dengan menginformasikan "ID Meeting" kepada peserta didik. Dari Grafik 1, sebanyak 17% pendidik menggunakan aplikasi *zoom meeting* dalam pembelajaran daring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk memutus penyebaran Covid-19 dilingkungan sekolah, SMP Negeri 3 Singkawang melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) sebagai solusi pembelajaran tatap muka yang tidak dapat dilaksanakan. Beberapa aplikasi *online* digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini. Setiap pendidik menggunakan aplikasi online yang cukup beragam dan memanfaatkan lebih dari satu aplikasi online. Tenaga pendidik memanfaatkan lebih dari satu aplikasi *online* di pembelajaran daring dalam satu mata pelajaran, 100% pendidik menggunakan aplikasi *online Google Classroom, Google Form, WhatsApp* dan *Youtube*. Sebanyak 7% pendidik menggunakan *Google Meet* dan 17% menggunakan *Zoom Meeting*. Untuk kedepannya agar pemanfaatan aplikasi online lebih efektif pendidik diharapkan lebih meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi online khususnya pada fitur-fitur tertentu yang masih sangat jarang dimanfaatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Albitar Septian, 2020, Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. Jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia, Vol. 5, No. 1, 31-34.
- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., & Shamsuri Md Saad, M.(2019). The Effectiveness Of Google Classroom As An Instructional Media: A Case Of State Islamic Institute Of Kendari, Indonesia. Journal of Humanities and Social Sciences.

- <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7227>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. Internet and Higher Education. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Kholysa Mauly, Y., Abidin, Z.(2020). Metode Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Online pada Masa Pandemi Covid-19 di SMPIT Az-Zahra Sragen Tahun Pembelajaran 2019/2020. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mustakim.(2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. Al asma: Journal of Islamic Education, *Vol. 2, No. 1, 1-12*.
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Sandi Alpansuri, M.(2018). Pemanfaatan Google Formulir Sebagai Sistem Pendaftaran Anggota Pada Website Aptisi.or.id. Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA, *Vol.8, No. 2, 128-139*.
- Rahartri.(2019).“Whatsapp” Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah Di Kawasan Puspiptek). Jurnal Visi Pustaka, *Vol.21, No.2, 147-156*.
- Roida Pakpahan, Yuni Fitriani, 2020, Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. Journal of Information System Applied, Management and Accounting Research, Vol.4, No. 2, 30-36
- Rusdiana, A., Sulhan, M., Zaenal, I., & Ahmad, A. U. (2020). Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19.Digital Library Jorunal. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30490>
- Sadikin, Ali., Hanidah, Afreni.(2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, *Vol. 6, No. 02, 214-224*.
- Stellarosa, Y., Jasmine Firyal, S., Ikhsano, I.(2018). Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend. Jurnal Lugas, *Vol. 2, No. 2, 59-68*.
- Syifa Yasyfiani, D., Litha, K., Nurindah., Dewi Rahmawati, S., & Oktavia, S.(2020). Analisis Kecemasan Belajar Siswa/Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. Jurnal Of Education. <https://www.researchgate.net/publication/341591611>
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>

PENGEMBANGAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK PENGUATAN PEMAHAMAN KONSEP FUNGSI TRIGONOMETRI PADA GERAK PARABOLA

Heru Parjono

Program Pascasarjana Pendidikan Matematika

Email: heru_parjono@yahoo.co.id

Abstract

Research on the development of problem based Learning to strengthen the understanding of the concept of trigonometric functions in parabolic motion is an exploration of the implementation of learning math trigonometric functions through the course and aims to obtain a model based learning as a learning developer from those used by teachers, and to find out the use of problem based learning models can improve mathematical problem solving abilities . The formulation of the problem of how to develop a problem-based learning model to strengthen the understanding of the concept of trigonometric functions on parabolic motion material, and how the relationship between trigonometric functions and parabolic motion material. The research method used was observation, interviews, questionnaires, documents, and discussions. Data analysis techniques with qualitative analysis, through inductive means (based on special observations). The supporting theory used is problem based learning based on cognitive psychological theory. It was found that the mathematical concepts needed in studying parabolic movement material, namely the concept of trigonometric functions, and increased understanding of the concept of trigonometric functions in the material of parabolic motion is very likely because it is influenced by problem based learning. Conclusion that the developed problem based learning model can improve the ability to solve mathematical problems on parabolic motion material, and trigonometric functions are closely related to trigonometric material, especially in equations in parabolic motion that will require a comparison of trigonometric functions.

Keywords : *Problem Based Learning, Trigonometric Functions, Parabolic Motion*

Abstrak

Penelitian pengembangan problem based learning untuk penguatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada gerak parabola merupakan suatu eksplorasi pelaksanaan pembelajaran matematika fungsi trigonometri melalui dikursus dan bertujuan (1) mendapatkan model based learning sebagai pengembang pembelajaran dari yang digunakan guru, dan (2) untuk mengetahui keterkaitan antara fungsi trigonometri dengan materi gerak parabola. Rumusan masalah bagaimana pengembangan model problem based learning untuk penguatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada materi gerak parabola, dan bagaimana keterkaitan antara fungsi trigonometri dengan materi gerak parabola. Metode penelitian yang digunakan observasi, wawancara, angket, dokumen, dan diskusi. Teknik analisa data dengan analisis kualitatif, melalui cara induktif (berdasarkan observasi khusus). Teori pendukung yang digunakan problem based learning didasarkan pada teori psikologi kognitif. Dari hasil penelitian ditemukan konsep matematika yang diperlukan dalam mempelajari materi gerak parabola yaitu konsep fungsi trigonometri, dan peningkatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada materi gerak parabola ini sangat besar kemungkinan karena dipengaruhi oleh konsep fungsi trigonometri. Kesimpulan (1) pembelajaran model problem based learning yang dikembangkan dapat menambah kemampuan pemecahan masalah matematik dalam materi

gerak parabola, dan (2) fungsi trigonometri sangat berkaitan dengan materi gerak parabola terutama dalam persamaan persamaan di gerak parabola akan memerlukan perbandingan fungsi trigonometri diantaranya $\sin$, $\cos$, dan $\tan$.

Kata Kunci : Problem Based Learning, Fungsi Trigonometri, Gerak Parabola

PENDAHULUAN

Dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar pada materi gerak parabola yaitu model PBL, maka perlu kiranya ada sebuah bahan kajian yang mendalam tentang apa dan bagaimana Pembelajaran Berbasis Masalah ini untuk selanjutnya diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran.

Fakta tentang rendahnya pemahaman konsep fungsi trigonometri berdasarkan hasil pembelajaran di SMA Negeri 1 Siantan, peneliti melakukan wawancara yang saya lakukan saat berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika wajib ibu Novita, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa saat mengajar konsep fungsi trigonometri kepada siswa kebanyakan siswa tidak paham tentang konsep fungsi trigonometri. Materi trigonometri dianggap sulit terutama dalam menghitung hubungan sudut dan sisi-sisi segitiga siku-siku karena konsep ini akan berkaitan dengan materi gerak parabola. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya dengan metode konvensional, dan dalam proses belajar mengajar belum terjadi adanya interaksi antara guru dan siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa jadi pembelajarannya pasif. Menurut Rusgianto (2008), (dalam Nunu Nurhayati, 2017 : 2) Trigonometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang perbandingan antara sudut dan sisi. Konsep ini tidak lepas dari bangun datar dan segitiga. Fungsi trigonometri banyak digunakan dalam konsep Fisika, grafik fungsi sinus dan cosinus merupakan dasar bagi teori fungsi periodik, seperti gelombang cahaya dan gelombang suara. Menurut Triano, 2010. (Sri Wigati, 2016 : 2) siswa hanya diberikan rumus-rumus yang siap pakai tanpa memahami maknanya.

Berdasarkan apa yang sudah di paparkan diatas, pada kesempatan ini penulis ingin memberi solusi mengembangkan konsep fungsi trigonometri dengan model *Problem Basic Learning*. Model yang tepat dalam mengembangkan *problem based learning*). Sejalan dengan pernyataan setiyani, dkk. 2017. (dalam Putra, Leo Waldy Yulius, dkk.) bahwa pembelajaran *problem based learning* merupakan pendekatan efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Hmelo Silver (2004) menyatakan bahwa model problem based learning sangat membantu dalam menjadikan siswa aktif karena situasi pembelajarannya berdasarkan masalah kehidupan nyata sehingga siswa responsif dengan materi yang mereka pelajari hasil penelitian Vikriyah, 2015: 3. (dalam Fadillasari, Fani. Dkk: 3) Hasil kesimpulan dengan menggunakan model PBL dapat meningkatkan pemecahan masalah matematis. Hasil penelitian Darma Andreas Ngilawajan (2013) (dalam Diyan Patimah, Murni) mengemukakan bahwa, siswa menunjukkan kesamaan dalam menuliskan langkah-langkah pengerjaan dalam pemecahan masalah yang sistematis, namun perbedaan terlihat dalam hal mengidentifikasi hal yang diketahui, ditanyakan dan penyelesaiannya dari soal pemecahan masalah yang berimplikasi pada perbedaan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini : masalah (1) Bagaimana pengembangan problem based learning untuk penguatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada materi gerak parabola, dan (2) bagaimana keterkaitan antara fungsi trigonometri dengan materi gerak parabola.

Secara umum tujuan dari penulisan adalah bertujuan (1) Mendapatkan model based learning sebagai pengembang pembelajaran dari yang digunakan guru, dan (2) fungsi trigonometri sangat berkaitan dengan materi gerak parabola terutama dalam persamaan persamaan di gerak parabola akan memerlukan perbandingan fungsi trigonometri diantaranya $\sin$, $\cos$, dan $\tan$.

Materi gerak parabola dianggap sulit oleh siswa karena sarat dengan konsep fungsi trigonometri. Oleh karena itu, perlu penulisan untuk menganalisis konsep fungsi trigonometri yang diperlukan siswa dalam menyelesaikan soal-soal fisika, khususnya pada materi gerak parabola.

METODE

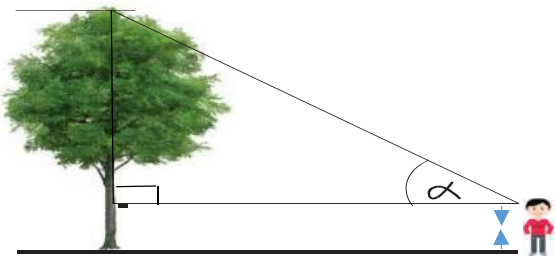
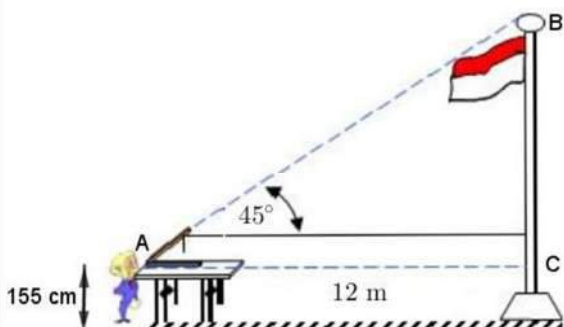
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian penelitian deskriptif. Metode penelitian yang digunakan observasi, wawancara, angket, dokumen, dan diskusi. Teknik analisa data dengan analisis kualitatif, melalui cara induktif (berdasarkan observasi khusus).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi gerak parabola dianggap sulit oleh siswa karena sarat dengan konsep fungsi trigonometri. Oleh karena itu, perlu penulisan pengembangan model problem based learning untuk penguatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada materi gerak parabola yang diperlukan siswa dalam menyelesaikan soal fisika khususnya pada materi gerak parabola.

Menurut hasil penelitian Ranti, 2013. Menentukan ketinggian suatu benda pada sebuah gerak atau yang lain dengan menggunakan trigonometri. Sintak model problem based learning yang dikembangkan diadopsi dari Arends (2004) seperti ditunjukkan pada tabel 1.

Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru
Pendahuluan	☐ Melakukan apersepsi Siswa dikenalkan bentuk-bentuk segitiga yaitu segitiga tumpul, segitiga lancip, dan segitiga siku-siku
	☐ Memotivasi siswa untuk fokus pada pembelajaran. Mengukur sudut yang dibentuk oleh titik pangkal pohon, titik ujung bayangan pohon, dan titik ujung pohon tersebut.
	☐ Menjelaskan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai melalui pembelajaran. 1) Menjelaskan konsep fungsi trigonometri pada gerak parabola. 2) Menjelaskan keterkaitan fungsi trigonometri pada gerak parabola
Fase 1: Orientasi siswa pada masalah	☐ Masalah :

		 Disajikan gambar Jika tinggi siswa tersebut terukur sampai mata menunjukkan h. Yang bisa dilakukan dengan pengukuran jarak AC dan sudut α dengan suatu alat meteran dan busur derajat. bagaimana perbandingan sisi-sisi segitiga untuk pada gambar dibawah?
Fase 2 : Mengorganisasikan belajar	siswa	☐ Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kecil Guru membentuk kelompok siswa untuk mengerjakan tugas atau melakukan kegiatan di luar kelas. Masingmasing kelompok menghitung tinggi pohon dan perbandingan. sisi-sisi pada fungsi trigonometri.
		☐ Membagikan LKPD pada siswa.
		 Masing-masing kelompok menghitung tinggi bendera dan perbandingan sisi-sisi pada fungsi trigonometri.
		☐ Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan tugas belajar yang berhubungan masalah gerak parabola
Fase 3 : Membimbing pengalaman individual dan kelompok		☐ Membimbing siswa dalam melakukan penyelidikan secara inkuiri dalam melakukan penyelidikan secara inkuiri melalui panduan LKPD. Mengumpulkan informasi Melaksanakan eksperiment

		☐ Meminta siswa memecahkan masalah melalui penyelidikan dengan tahap-tahap: 1) memilih dan mendesain peralatan (equipment)
		2) membuat prediksi (prediction) 3) menjawab pertanyaan metode (method questions) 4) melakukan eksplorasi (exploration) 5) melakukan pengukuran (measurement) 6) Melakukan Analisis (analysis), dan 7) membuat kesimpulan (conclusion)
Fase 4 :	dan	☐ Memfasilitasi tiap-tiap kelompok untuk dapat mengembangkan hasil penyelidikan. Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model berbagai tugas.
Mengembangkan menyajikan penyelidikan		
		☐ Menkomunikasikan hasil penyelidikan kelompok. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dengan dipandu oleh guru.
		☐ Guru membantu siswa untuk dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti ujuk kerja.
Fase 5 :	Penguatan dan merefleksikan	☐ Meminta siswa untuk menjelaskan pemecahan masalah yang disajikan pada fase 1. Pembuktian secara matematika untuk perbandingan trigonometri.
		☐ Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi pada gerak parabola.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) (DARING)

Sekolah	: SMA Negeri 1 Siantan
Mata Pelajaran	: Fisika
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Gerak Parabola (Pertemuan ke-1)
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran @45 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pengamatan, tanya jawab, penugasan individu dan problem based learning, siswa dapat:

1. Siswa mampu merumuskan tinggi maksimum dan posisi benda pada gerak parabola dengan tepat.
2. Siswa mampu merumuskan jangkauan maksimum dan posisi benda pada gerak parabola dengan tepat

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.5 Menganalisis fungsi trigonometri pada gerak parabola dengan menggunakan vektor, berikut maknanya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.5. Mempresentasikan hasil LKPD gerak parabola dan makna fisisnya.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	1. Memberikan salam, berdoa dan memotivasi siswa melalui grup WA 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini 3. Membuat apersesi mengenai gerak parabola.
Kegiatan inti	1. Peserta didik mengamati tanyangan video tentang gerak parabola melalui kelas pada aplikasi google classroom (literasi) 2. Peserta didik dapat mendownload file yang telah disematkan pada google classroom atau melalui internet tentang gerak parabola.(pembelajaran abad 21) 3. Peserta didik dengan difasilitasi guru mengamati besaran, alat ukur dan satuan yang digunakan secara individu, termasuk yang berlaku di daerah setempat melalui diskusi. (creative thinking) 4. Peserta didik difasilitasi oleh guru menyebutkan macam-macam alat ukur yang digunakan dalam gerak parabola, melalui diskusi di room chat google classroom.(colaborasi) 5. Peserta didik merumuskan ketinggian benda dan jarak maksimum benda jatuh pada gerak parabola kemudian di upload di kelas google classroom (comunication))
Penutup	1. Membuat rangkuman pelajaran melalui interaksi dengan mengadakan zoommeeting 2. Melakukan penilaian dengan google classroom 3. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan melalui zoommeeting
	4. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran melalui zoommeeting (sebagai review terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan moda daring) 5. Menginformasikan untuk materi pada pertemuan yang akan datang tentang Gerak Melingkar.

D. PENILAIAN

Penilaian Sikap	: observasi saat menggunakan google meet
Pengetahuan	: Tes berupa essay online, menyelesaikan soal-soal tentang gerak parabola melalui google cassroom
Keterampilan	: Proyek dalam presentasi dan tanggapan via daring.

Sungai Nipah, 15 Juni 2020

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

Indang Maryati, S.Sos.M.Si
NIP. 19720582005 2 002

Heru Parjono, S.Pd
NIP. 196705261997021002

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dan saran dalam penulisan karya ilmiah ini adalah:

Kesimpulan

- 1) Pengembangan model problem based learning untuk penguatan pemahaman konsep fungsi trigonometri pada materi gerak parabola cocok dengan karakteristik materi gerak parabola.
- 2) Keterkaitan antara fungsi trigonometri dengan materi gerak parabola terutama dalam penyelesaian soal dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

- 1) Diharapkan cara belajar siswa menjadi lebih baik dan mampu belajar secara maksimal dengan menggunakan pengembangan model Problem Based Learning.
- 2) Penerapan model Problem Based Learning yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat diterapkan oleh guru maupun calon guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Asriati, N. dkk. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Skripsi, Tesis, dan Artikel hasil Penelitian.FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak*.Webstite: www.untan.ac.id.
- Fadillasari, E. Dkk. 2017. Penerapan Model Based Learning dalam Pembelajaran Trigonometri di Kelas X IPA SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Untan. 2017.
- <https://mathcyber1997.com/soal-dan-pembahasan-aplikasi-trigonometri/>Nurhayati, N. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kontekstual melalui Metode GUIDED Discovery Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*.*Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol. 3. No. 1 Bulan Juni Tahun 2017.
- Patimah, D. & Murni. Analisis Kualitatif Gaya Berfikir Siswa SMA dalam Memecahkan Masalah Fisika Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. <http://fkip.unsri.ac.id/index.php/menu/104>
- Putra, Leo WalDY Yulius. Dkk. <http://snpm/article/view/817>. Vol 1. No. 1. 2019.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Penerbit AlfaBeta.
- Wigati, Sri. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas- 7 Semester 2 SMA 15 Semarang Tahun Pelajaran 2015 / 2016. <http://jurnal.unimus.ac.id>. Vol 3, No. 2. 2019.
- Zairi, A. dkk. *Hubungan Antara Kemampuan Matematika Dengan Kemampuan menyelesaikan Soal Fisika Pada Materi Gerak Parabola*. Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan, Pontianak.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) DENGAN PENDEKATAN STEAM

Husna

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Ekonomi

Email: F2191201008@student.untan.ac.id

Abstract

This study aims to describe the process of distance learning activities using the STEAM approach. The research method used is a qualitative approach in descriptive form. With the implementation of distance learning (PJJ) it causes teachers and students to feel less pleasant, because there is no direct interaction between teachers. Another obstacle is that conventional teaching methods in distance learning make students less enthusiastic and boring in learning, therefore teachers are required to be able to overcome these problems so that the teaching and learning process can be more relaxed and enjoyable in the hope that learning outcomes can be maximized. The results showed that with the STEAM approach during the learning process students were active in learning activities, learning became more fun and less boring. In conclusion, the STEAM approach is very suitable for use in distance learning, now and in the future (industrial era, 4.0). This approach requires children to grow more creatively combined with the use of technology to make students creative and innovative.

Keywords: Distance Learning (PJJ), STEAM Approach

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kegiatan belajar jarak jauh dengan pendekatan STEAM. Metode penelitian yang di pakai adalah pendekatan kualitatif dalam bentuk deskriptif. Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) menyebabkan guru dan siswa merasa kurang menyenangkan, karna tidak adanya interaksi langsung antara guru dengan siswa. Kendala lainya, metode mengajar yang konvensional dalam pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang semangat dan membosankan dalam belajar oleh sebab itu guru dituntut harus bisa mengatasi masalah tersebut sehingga proses belajar mengajar bisa lebih rilek, dan menyenangkan dengan harapan hasil belajar bisa lebih maksimal. Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan pendekatan STEAM selama proses Pembelajaran siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kesimpulan pendekatan STEAM sangat cocok digunakan dalam belajaran jarak jauh, di masa sekarang dan yang akan datang (era industry ,4.0). Pendekatan ini mengajatkan anak untuk bisa tumbuh lebih kreatif di kombinasikan dengan penggunaan teknologi menjadikan siswa kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Pendekatan STEAM

PENDAHULUAN

Perubahan yang luar biasa pada saat Covid 19 termasuk bidang pendidikan. Menyebabkan semua warga sekolah guru siswa tak terkecuali orang tua pun harus mampu untuk beradaptasi menyesuaikan kondisi dimana pembelajaran harus menggunakan sistem jarak jauh tanpa tatap muka langsung. Melalui sistem pembelajaran jarak jauh ,kerjasama dengan orang tua dirumah sangat di perlukan, pendampingan dan bimbingan orang tua lah yang mempunyai peran dan andil

yang paling besar dalam PJJ, Namun problema nya sekarang yaitu belum merata nya standar dan kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan.

Sistem pembelajaran jarak jauh(PJJ) atau sistim online/jaringan ,dimana Guru tidak bertatap muka langsung dengan siswa tetapi pembelajaran tetap harus dilaksanakan,disini guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, untuk itu kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran sangat diperlukan ,baik penggunaan teknologi ,internet maupun memanfaatkan HP android yang mereka miliki sehingga pembelajaran jarak jauh ini bisa berjalan dengan lancar. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whats App (WA), google clasroom,google meet, instagram, aplikasi zoom ,vois note ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Pola pembelajaran yang tidak seperti biasanya ini ,dimana siswa tidak bertatap muka langsung dengan pengajar membuat mereka menjadi kehilangan semangat dalam belajar. untuk itu lah maka guru dituntut untuk lebih kreatif ,dan merubah teknik mengajar sehingga siswa bisa fokus dan serius dalam mengikuti pembelajaran.Salah satu metode yang dapat dicontoh dan diterapkan untuk melakukan aktivitas sekolah sekarang ini adalah pendekatan STEAM. Karena pendekatan STEAM memiliki kiat khusus untuk memastikan standarisasi kualitas tetap terpenuhi dan siswa tetap antusias belajar seperti disekolah. Di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini dan Kemudahan mendapatkan informasi dari segala sumber serta kecanggihan teknologi tentunya membawa dampak yang positif jika di manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran . Kemajuan jaman dan kecanggihan teknologi harus bisa membawa perubahan terhadap sikap dan kreatifitas baik guru siswa maupun orang tua di rumah sehingga Pendidikan dan pengajaran tetap berlangsung seperti yang kita harapkan bersama.

PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) pembelajarannya dapat menggunakan sumber belajar *internet* dan *online* sesuai teknologi informasi dan komunikasi dan dengan bantuan media yang canggih. Hal ini sesuai dengan isi UU nomer 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 yang isinya “Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Dalam hal ini menurut Keegan yang dijelaskan Warsito menyatakan bahwa, ada beberapa karakteristik pendidikan jarak jauh antara lain: 1) Adanya keterpisahan pembelajaran yang mendekati unsur permanen antara tenaga pengajar dari peserta didik selama program pendidikan berlangsung, 2) Adanya keterpisahan antara seseorang peserta didik dengan peserta didik lainnya selama program pendidikan, 3) Adanya suatu institusi yang mengelolah program pendidikannya. 4) Pemanfaatan sarana komunikasi yang baik mekanis sebagai bahan belajar, 5) Penyediaan sarana komunikasi dua arah sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif dialog dan mencari dan mengolah manfaatnya.

SISTEM PENDIDIKAN JARAK JAUH

Program Pendidikan jarak jauh harus focus pada kebutuhan peserta didik dari pada teknologinya sendiri meskipun teknologi bagian yang takbisa dipisahkan dalam PJJ .Se bagaimana yang dikatan Hamzah(2015) Pendidikan Jarak Jauh perlu juga mempertimbangkan pengalaman,level Pendidikan ,umur,kultur,latar belakang social ekonomi,interes,dan kebiasaan atau tidaknya dalam pelaksanaan PJJ.Adapun yang perlu di diperhatikan dalam pengembangan sistem di antaranya adalah :

1. Proses pengembangan Pendidikan Jarak Jauh terdiri dari tahap perencanaan ,pengembangan evaluasi,dan revisi.Revisi dilakuan berdasarkan masukan dari semua

- kalangan instruktur, spesialis pembuat isi, guru, orang tua pemerintah, masyarakat dan siswa pada saat proses berjalan.
2. Interaksi : adanya interaksi, antara antar siswa dengan siswa, guru dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan.
 3. Pembelajaran Aktif . Perlu Partisipasi aktif siswa mempengaruhi bagaimana mereka berhubungan dengan materi yang dipelajari.
 4. *Visual imagery*. Dalam Pembelajaran melalui media visual jangan sampai terjadi distorsi karena adanya hiburan

PENDIDIKAN JARAK JAUH BERBASIS WEB SECARA ONLINE

Begitu pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta sistem informasi komunikasi maka pembelajaran jarak jauh menggunakan jaringan internet sudah dengan mudah untuk di terapkan, bahkan dimana -mana sekarang hampir semua daerah tidak terlepas dengan jaringan *internet*. Bahkan *Internet* sudah masuk ke pedesaan, tempat istirahat, rumah makan, kantor usaha, tempat wisata dan rumah sakit serta dunia industri dan dunia usaha (DUDI).

Internet merupakan kependekan dari *International networking* yang menjangkau jaringan komputer bersekala global. Ciri teknologi internet yang selalu dapat diakses kapan saja, dimana saja, multi user, serta menawarkan segala kemudahan-kemudahannya telah menjadi internet sesuatu yang tepat bagi perkembangan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Pada awalnya agak sulit memang merubah kebiasaan dari tatap muka ke pembelajaran berbasis web online, tetapi seiring berjalan nya waktu pembelajaran jarak jauh sudah berhasil di terapkan di beberapa sekolah di Indonesia.

Seperti layaknya sebuah sekolah, metode ini juga harus mampu memberikan informasi pengajaran kepada siswa. Informasi tersebut harus selalu diakses oleh guru dan siswa serta selalu diperbaharui setiap waktu. Informasi yang sering dibutuhkan berupa, jadwal pelajaran, pengumuman, materi dan penilaian atas prestasi siswa.

Pendidikan Jarak Jauh harus memiliki unsur-unsur sebagai berikut.:

1. Pusat Belajar siswa: Merupakan sarana untuk menambah pengetahuan, baik materi pelajaran maupun informasi yang lainnya.
2. Adanya Grup kelas: Berdiskusi dan berinteraksi antar siswa dan di bimbing oleh guru
3. Pusat informasi siswa: Berupa pengumuman tentang, jadwal, materi prestasi dan lain-lain
4. Evaluasi dan ujian: bisa berupa tes kuis, pertanyaan lisan maupun tulisan
5. Perpustakaan Online; bisa berupa buku, gambar-gambar secara digital
6. Materi diluar kegiatan Belajar Mengajar, bisa berupa materi pengayaan dan pengetahuan umum.

Pelaksanananya pembelajaran jarak jauh ini bukan lah hal yang mudah, tetapi kita haruslah belajar dengan beberapa negara lain yang sudah lama menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh ini. Bukan hanya skil yang diperlukan, tetapi juga berbagai kebijakan dalam pendidikan sangat mempengaruhi perkembangannya. Jika dilihat dari sarana pendukung untuk jaman sekarang sudah tidak bisa diragukan lagi, karena siswa hampir sebagian besar sudah memiliki HP *smart phon* (android) yang sudah dilengkapi dengan aplikasi aplikasi yang mendukung Pendidikan Jarak Jauh ini, seperti *Whats APP*, *google meet*, *zoom meet*, *Google Clasroom*, *Google Drive*, *vios note* dan lain-lain.

PENDEKATAN STEAM

STEAM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengabungkan unsur pengetahuan, teknologi, teknik rekayasa / cara , seni dan matematika menjadi satu kesatuan yang tidak dipisahkan, dimana semua aspek ini merupakan cara berfikir yang sistematis dapat memahami suatu ilmu pengetahuan dan mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari sebagai pemikiran kreatif , analisis dan pola pemecahan masalah, . Science, Teknologi, Engineering, Art dan Mathematics sebenarnya ada dalam kehidupan sehari-hari. Namun sering kali kita tidak menyadarinya bahwa kita sebenarnya sudah menerapkan pendekatan STEAM ini dalam pembelajaran.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan penerapan sains dan teknologi melalui teknik dan seni dengan berlandaskan unsur-unsur matematis. Untuk melaksanakan pembelajaran yang baik dengan pendekatan STEAM perlu perancangan pembelajaran yang berkualitas baik. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM menyediakan metode belajar yang terintegrasi, interaktif dan efektif yang dikombinasikan dengan pembelajaran mandiri dan kerja kelompok. Dasar dari pembelajaran dengan pendekatan STEAM terletak pada pembelajaran inkuiri dan pemikiran kritis. Kedua hal tersebut berbasis proses yang berarti proses saat mengajukan pertanyaan, proses menimbulkan rasa ingin tahu, dan proses menemukan solusi dari suatu masalah. Inti dari pembelajaran STEAM adalah menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam menemukan solusi masalah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif yaitu salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya (Best,1982:119) dalam Rizwan Anas (2012:<http://ridwanaz.cmm>). Informasi yang telah dikumpulkan akan dideskripsikan berdasarkan ungkapan, pandangan dan interpretasi para informan penelitian sehingga dapat mengungkapkan apa kah pembelajaran jarak jauh (PJJ) bisa efektif dengan menggunakan metode STEM.

Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Siantan Kecamatan Jungkat, Kabupaten Mempawah, Subjek penelitian adalah Warga masyarakat SMA Negeri 1 Siantan, yaitu Kepala Sekolah, wakil kepala sekolah bagian Kurikulum, Wakil kepala Sekolah bagian humas, Guru BP/BK, Pengurus komite/orang tua Siswa, OSIS, sebagai perwakilan siswa .

Teknik dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Teknik Observasi langsung, yaitu melakukan pengamatan secara langsung dan dilakukan secara terbatas, dengan didukung oleh catatan-catatan yang sudah di persiapkan sebelumnya sebagai panduan dalam pengamatan
- b. Teknik wawancara mendalam (indepth interview): mengumpulkan data dengan tanya jawab langsung dengan subjek penelitian.
- c. Dokumentasi untuk mengamati kegiatan subjek dan objek yang akan di amati.

Penelitian ini menggunakan analisa kualitatif. Miles dan Humberman (dalam sugiono 2012 :337) mengemukakan bahwa aktifitas dalam Analisa kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara kontinyu sampai tuntas, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan wawancara dengan wakil kurikulum dan guru SMA Negeri 1 Siantan , diketahui bahwa pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui beberapa Teknik dan metode diantaranya dengan Google meet, Google classroom,Whats App group, zoom meeting ,V Recorder,Vois Note dan lain-lain tergantung kemudahan dan kenyamanan guru masing-masing dalam penyampaian materi,tugas maupun informasi sekolah.Dalam hal ini tehnik pembelajaran tidak ditetapkan oleh sekolah.Untuk meringankan beban guru dalam pembelian Kuota Internet dan mempermudah dalam memberi materi dan tugas belajar , maka sekolah memberi subsidi kuota kepada guru dan memfasilitasi guru untuk memberikan pelajaran di Sekolah, dengan memanfaatkan koneksi internet di sekolah.

Dari hasil pengamatan ,terdapat beberapa permasalahan yang ditimbulkan dari pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SMA 1 Siantan. Diantaranya masih ada beberapa guru gagap teknologi (*gaptek*) di mana mereka belum terbiasa untuk menggunakan aplikasiaplikasi yang ada *di internet* sehingga dalam menyampaikan materi agak kurang efektif dan monoton. Dari segi siswa maupun orang tua beberapa permasalahan yang ditemui di antaranya masih ada beberapa siswa belum memiliki *handphone* sehingga Orang tua dan siswa merasa kebingungan dan tidak tahu informasi yang disampaikan oleh guru maupun informasi yang berasal dari sekolah. Jadi salah satu solusi yang disarankan oleh guru dan wali kelas mereka harus mencari teman/tetangga dekat yang mempunyai HP /komputer untuk belajar .

Selain beberapa masalah diatas ternyata permasalahan bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran saja. Setelah melalui kegiatan wawancara dengan guru BP/BK serta wali kelas masih ada sebagian siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan guru. Solusi yang bisa ditempuh untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah melalui kegiatan *home visit* atau kunjungan ke rumah-rumah siswa yang bermasalah. Setelah kegiatan *home visit* tersebut dilaksanakan dapatlah diketahui beberapa penyebab siswa tidak ikut pembelajaran serta tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru yaitu (1) ketersediaan kuota, (2) Tidak mempunyai sarana pembelajaran daring semisal HP *android* ataupun komputer, (3) Jangkauan sinyal yang terbatas, dan (4) faktor intern siswa yang bersangkutan.

Tabel 1.Data Persetujuan Pembelajaran Tatap Muka Kelas XII. SMA Negeri 1 Siantan

	SETUJU	TIDAK SETUJU	TIDAK ADA KONFIRMASI	
JUMLAH	112	90	43	245
<i>PERSENTASE</i>	45.71 %	36.73 %	17.55 %	100%

Dari data diatas sebanyak 45.71 % setuju dengan belajar langsung dan 36,73 % keberatan dengan pembelajaran Jarak jauh(PJJ) .Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua siswa lebih memilih untuk sekolah dengan tatap muka langsung di sekolah di banding online..Hal ini di karenakan biaya yang dikeluarkan semakin bertambah,sebab orang tua harus mengeluarkan uang lebih untuk membeli HP dan kuota dan banyak diantara orang tua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan HP maupun kuota internet, karna sebagian besar orang tua berasal dari kalangan yang kurang mampu(menegah kebawah).

Selain itu koneksi internet menjadi kendala juga ,keadaan geografis dan tempat tinggal yang jauh dari jangkauan sinyal internet ,kalua pun ada jaringan nya tidak stabil juga menjadi salah

satu kendala dalam pembelajaran jauh ini. Selain permasalahan -permasalahan teknis diatas adanya sebagian siswa yang tidak mengikuti pelajaran dan tidak mengumpulkan tugas adalah karena terlalunya bayak tugas yang diberikan guru karna setiap hari terdapat tiga mata pelajaran yang disampaikan dan rata -rata memberikan tugas kepada siswa, dan ada juga beberapa siswa yang mempunyai sipat malas,dan tidak ada motifasi dari diri nya sendiri maupun dari orang tua.

Selain itu kejenuhan dengan metode mengajar yang di berikan guru yang terlalu monoton,dan konfensional,apalagi mereka tidak ada interaksi secara langsung sehingga mereka kurang semangat dan membosankan untuk mengikuti pelajaran.oleh sebab itu guru dituntut untuk bisa merubah kebiasaan dari belajar yang biasanya konfensional menjadi lebih bervariasi lagi.

Pendekatan pembelajaran STEAM salah satu metode yang cocok untuk di terapkan untuk mengatasi masalah tersebut serta bisa meningkatkan aktivitas dan semangat belajar anak pada pembelajaran jarak jauh.Guru harus bisa memilih dan menggunakan metode atau pendekatan yang tepat sehingga ,siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini .

Secara umum ,penerapan STEAM dalam pembelajaran jarak jauh ini dapat mendorong peserta didik untuk bisa menerapkan teknologi, mendesain ,mengembangkan dan memanfaatkan mengasah kognitif,manipulatif dan afektif,serta mengaplikasikan pengetahuan. Dalam merancang pembelajaran Inovatif dengan pendekatan STEAM, dapat mengacu pada komponen dan langkah-langkah penyusunan RPP sebagai tertuang dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016. Langkah-langkah perancangan pembelajaran inovatif dengan pendekatan STEAM akan difokuskan pada RPP yang terkait langsung dengan unsur STEAM, yaitu;1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran, 2) Menganalisis Materi Pembelajaran, 3) Menentukan Model, dan Metode Pembelajaran, 4) Menentukan Media, Alat, dan Sumber Belajar, 5) Menyusun Langkah-langkah Pembelajaran, 6) Penilaian Pembelajaran, dan 7) Menyusun Kegiatan Tindak Lanjut.

Berikut ini adalah contoh penerapan PJJ dengan pendekatan STEAM mata pelajaran Ekonomi di SMA kelas XI,sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Siantan,sebanyak 34 orang.

1. **Tujuan Pembelajaran:**Melalui kegiatan penugasan(projek Pembuatan Vidio) dan pemecahan masalah,peserta didik dapat menganalisis sebab-sebab terjadinya inflasi/kenaikan harga pada saat terjadi pandemic covid -19,
2. **Analisis Materi:**berikut adalah analisis Materi dengan pendekatan STEAM

Tabel 1.Analisis Materi Pembelajaran STEAM

Science(Ilmu pengetahuan): Siswa mengkaji literasi dan observasi di lingkungan sekitar mengenai penyebab terjadinya inflasi pada saat terjadi Covid-19 ,dan bagaimana upaya mengatasinya.	Teknologi(Teknologi) Siswa membuat Vidio tentang penyebab terjadi nya inflasi ,dan upaya mengatasinya 1.Menggunakan kamera,computer,HP,audio visual 2.Menggunakan Media Sosial,Whats App,Google Clasroom. 3.Menggunakan Aplikasi untuk mengedit video.

Engineering(Teknik) Siswa Merancang prosedur dan langkah pembuatan video,dari proses pengambilan gambar,dan perekaman suara,kemudian edit(editing),selanjutnya proses pengumpulan tugas(Secara Online)	Art(Seni) Siswa mengembangkan kreatifitasnya menyalurkan bakat seni,dan merancang bagaimana video yang dibuat semenarik mungkin,sehingga enak untuk dilihat dan di dengar
Mathematics(Matematika) 1.Siswa dapat menghitung laju inflasi 2.Siswa Menghitung durasi vidio,lamanya proses pembuatana dari pengambilan gambar,editing sampai proses pengumpulan tugas .(Tepat waktu sesuai dengan yang telah ditentukan)	

3. Model pembelajaran :Model Project-Based Learning (PJBL) STEAM(Laboy-Rush) dengan langkah-langkah:

- *Reflection*:Membawa siswa dengan sebuah masalah dan memberi motivasi untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah
- *Research*:Siswa melakukan penelitian manggali informasi dari berbagai sumber yang relevan untuk mengembangkan konseptual
- *Discovery*:Siswa menemukan model yang sesuai untuk pelaksanaan sebuah proyek untuk merancang dan mendesain
- *Aplicatioan*:Siswa menerapkan model yang telah mereka rancang,
- *Comunication*:siswa memaparkan dan mempresentasikan hasil yang mereka peroleh secara kolaboratif menerima umpan balik yang berguna untuk perbaikan sebuah proyek yang lebih baik.

4. Media Dan Alat:Labtop,Handycam,HP,Kamera

5. Langkah-langkah :*Pendahuluan*:Apersepsi dan motivasi ,*Kegiatan inti*:1)Guru menjelaskan gambaran umum mengenai Materi tentang Indeks Harga dan Inflasi,2) Siswa di tugaskan menggali informasi tentang penyebab-penyebab inflasi di lingkunganya terutama di masa covid 3)Kemudian siswa menyampaikan /mengkomunikasikan hasil temuanya ke dalam bentuk video(durasi 3-4 Menit) ,dan video tersebut di kirim Class Room ,dengan batas waktu yang ditentukan.*Penutup*.Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran dan hasil penelitian

6. Penilaian :Kesesuaian materi,Ketepatan waktu pengumpulan tugas,dan teknik pembuatan / tampilan Vidio

7. Kegiatan Tindak Lanjut:Remedial dan Pengayaan.

Dengan cara membuat video tetang materi pelajaran, siswa dapat lebih memahami tentang materi pelajaran,dan meningkatkan semangat belajar anak,selain itu siswa juga bisa menyalurkan bakat dan minat nya dalam menyampaikan pendapat di depan kamera/video. Dari hasil observasi 79.4 % siswa lebih memahami materi pelajaran tentang penyebab inflasi,ini di karenakan siswa mengali informasi dengan menelaah literasi, mengkaji lingkungan dan keyataan di kehidupan sehari-hari,kemudian meyampaikan kembali melalui video yang mereka buat. Jadi dapat disimpulkan dengan membuat video ,pembelajaran lebih efektif terutama di saat pandemic covid -19 ini.

Kemudian mengenai sikap siswa ,dari hasil observasi 64,7 % Siswa merasa senang dengan membuat video,dengan beberapa alasan diantaranya karena dengan membuat video membuat

siswa berani tampil di depan kamera, siswa menjadi lebih memahami teknologi, dan bisa memanfaatkan kecanggihan HP android yang mereka miliki. Dan sebanyak 35,3 % kurang senang dengan membuat video, dengan beberapa alasan diantaranya : masih ada yang belum percaya diri untuk berbicara di depan kamera, belum terbiasa mengedit video yang baik, dengan mengirim video banyak memakai kuota dan lain-lain. Jadi dapat disimpulkan sebagian besar siswa merasa senang dengan membuat proyek video pembelajaran karena siswa dapat menggunakan teknologi dari HP android yang mereka miliki dalam pembuatan video.

Dari hasil penelitian diatas dan dikaitkan dengan teori-teori yang sesuai terlihat bahwa pendekatan STEAM sangatlah tepat digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Ada beberapa alasan mengapa STEAM cocok untuk di gunakan pada saat Pembelajaran Jarak Jauh.

Mengajarkan Anak Berpikir Kritis

Siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah dan menganalisis menelaah masalah dengan mengabungkan unsur Saint, Teknologi, enjineriing dan matematik dan strategi belajar yang inovatif

Melibatkan Peran Orang Tua

Peran orangtua dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) sangat penting) karena orang tua bisa menjadi motor penggerak untuk anaknya lebih semangat belajar dirumah, dengan pendampingan dan bimbingan orang tua tentunya dapat membantu suksesnya PJJ ini ,

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pelaksanaan proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal. Dikarenakan ada beberapa faktor yang memengaruhinya, diantaranya masih ada sebagian guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi informasi (IT), sarana dan prasarana penunjang proses PJJ masih kurang optimal, tidak mempunyai Kuota, dan sinyal internet lemah bahkan ada yang tidak terjangkau jaringan internet. Selain masalah teknis diatas pembelajaran juga haruslah bisa menyenangkan dan tidak membosankan .

Pendekatan STEM salah satu solusi yang bisa digunakan guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). karna dengan metode anak bisa mengasah kemampuan berpikir secara kritis dan mampu memecahkan masalah , selain itu dukungan orang tua juga sangat diperlukan , dalam hal ini keterlibatan orang tua secara aktif dalam mendorong , menemani dan mengarahkan anaknya untuk semangat mengikuti pembelajaran jarak jauh ini.

Saran

Dalam rangka optimalisasi pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maka campur tangan pemerintah sangat diperlukan dalam penyediaan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini. Selain itu, guru harus bisa mengembangkan metode yang mampu membangkitkan semangat dan kreativitas siswa sehingga Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tidak menjadi membosankan.

Guru dan orang tua dirumah harus bisa menjalin kerjasama dan komunikasi yang dinamis sehingga kegiatan pembelajaran jarak jauh ini bisa lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Bistari. 2015. *Mewujudkan Penelitian Tindakan Kelas*. Pontianak: PT.Ekadaya Multi Inovasi.
- Hamzah B.Uno,(2015).Model Pembelajaran menciptakan proses Belajar yang Kreatif dan efektif.Jakarta:Bumi Aksara.
- Iqbal,Muhammad dkk.2019.Pengembangan Video Blog(VLOG) Channel Yotube Dengan Pendekatan STEM sebagai media Alternatif pembelajaran
- Daring(<http://Journalbalitbangdalamampung.org>)
- Jauhariyyah,Robiatul,Farah dkk(2017)Science,Technologo,Engineering and Mathematics Project Based Learning(STEM-PjBL) pada pembelajaran Sains(Jurnal ilmiah)
- Permanasari,Anna (2016)STEAM Education:Inovasi dalam pembelajaran Sains(Jurnal Pendidikan)
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Deskriptif*. Bandung : Alfabrta Cet.II
- Wiyarso, Estu. 2019. Perancangan Pembelajaran Inovatif (Modul PPG).

**PENGARUH PENGUATAN KARAKTER SISWA
TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ONLINE
DI SMP NEGERI 3 SUNGAI RAYA**

Imran¹, Riama², Iwan³

¹²³Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Univesitas Tanjungpura

Email: imran@fkip.untan.ac.id

Email: riama@fkip.untan.ac.id

Email: iwan.ramadhan@untan.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh penguatan karakter siswa melalui aspek religius, aspek kemandirian, aspek integritas terhadap kedisiplinan siswa dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya. Metode yang digunakan adalah bentuk deskriptif korelasional yaitu menggambarkan gejala yang ada, serta mengungkapkan apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Perwujudan dan gejala-gejala yang diamati dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk angka-angka. Hasil penelitian didapat berdasarkan pengolahan dan pengujian hipotesis diketahui bahwa variabel penguatan karakter siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online. Penguatan karakter siswa mempunyai pengaruh sebesar 41,1% terhadap variabel kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online dengan tingkat hubungan interpretasi yang kuat. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penguatan karakter siswa oleh guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik.

Kata Kunci : *Kedisiplinan, Penguatan Karakter, Pembelajaran Online*

PENDAHULUAN

Era transformasi perubahan perkembangan cara berfikir setiap individu kian makin berbeda pada setiap perubahannya. Hal ini tentunya ditambah lagi dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih dan tidak dapat dihalangi sebagaimana mestinya, perkembangan perubahan tersebut tidak memandang semua kalangan usia, baik anak-anak, remaja dewasa maupun orang tua. Dampak positif yang terjadi tentunya sangat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat terutama di bidang pendidikan, sedangkan dampak negatif tentunya dapat menimbulkan konsekuensi-konsekuensi tantangan baru dalam pendidikan termasuk pendidikan nasional yang harus difilterisasi secara detail oleh semua kalangan.

Kemudian, berbagai persoalan seperti moral, budi pekerti, watak atau karakter misalnya, meningkatnya ketidakjujuran siswa, tingkat kedisiplinan yang rendah, sikap acuh tak acuh, kepercayaan berita yang belum tentu benar adanya, sikap berkomentar yang tidak memandang etika, ini semua menunjukkan berbagai fenomena yang menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis moral.

Memasuki tahun 2020 artinya juga siap menjadi bagian dari program Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam menekankan Pendidikan Karakter melalui penghapusan UN yang akan berlaku pada tahun ajaran 2020/2021. Kendati gebrakan ini menimbulkan pro dan kontra dari berbagai macam pihak, namun nyantanya Presiden Joko Widodo turut mendukung penuh penilaian survei karakter yang sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional dan Permendikbud No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) (www.kompasiana.com).

Penguatan pendidikan karakter memang menjadi sesuatu yang harus disegerakan untuk dilaksanakan agar tidak terdapat kesenjangan karakter pada kalangan anak-anak yang menjadi patokan untuk masa depan bangsa. Penghapusan UN berkaitan juga dengan adanya masalah besar di Indonesia yang wabah virus covid 19 yang semakin menyebar persebarannya. Walaupun demikian tentunya masih terdapat pro dan kontra mengenai penghapusan UN baik dari pendidik dan juga siswa.

Demikian juga dengan berlakunya sistem pembelajaran online yang sedang dilaksanakan saat sekarang ini, keluhan-keluhan baik dari pendidik atau guru yang sedikit mengalami kendala dalam memberikan materi ajar, dari siswa-siswi mengeluh karena proses pembelajaran yang banyaknya tidak paham dan mengerti karena tidak langsung bertatap muka, kurangnya fasilitas seperti tidak semua siswa menggunakan *smartphone*, persediaan kuota yang terbatas mengingat seiring semakin turunnya ekomoni yang terjadi, ini menjadikan masalah-masalah utama muncul dalam kenyataan pada saat sekarang ini. Salah satunya adalah kedisiplinan dalam kegiatan pembelajaran online tentunya penguatan karakter akan menjadi salah satu solusi guna memberikan amunisi untuk meningkatkan karakter khususnya kepada siswa.

Penguatan Karakter merupakan proses pembentukan, transmisi, transformasi dan pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir, bersikap dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Karakter merupakan sesuatu yang sangat penting di era sekarang ini, perlunya proses pembentukan perilaku guna memberikan perubahan karakter yang memiliki sifat religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas terhadap siswa terutama remaja SMP, yang pada dasarnya masih perlu pengawasan dan pengarahan secara khususnya.

Permasalahan utama dalam sistem pembelajaran online salah satunya adalah kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran mengingat tidak semua siswa yang memiliki kemampuan pemikiran yang baik dalam menanggapi sistem pemberian materi ajar dan pemberian latihan soal, terdapat ketidakdisiplinan dalam mengerjakan latihan selain dari kurangnya pemahaman siswa, juga dari sisi pembawaan siswa yang merasa tidak diawasi oleh pendidik akhirnya tidak terlalu merespon.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan proses pembentukan, transformasi, transmisi dan mengembangkan potensi peserta didik agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. (Kemendikbud, 2016). Sudah tentu karakter anak itu merupakan hasil interaksi antara pembawaan dan lingkungan, sehingga dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang ditekankan bukanlah pembawaan dan lingkungan budayanya, namun interaksi keduanya.

Menurut Ekosiswoyo dan Rachman (2000: 97), “disiplin hakikatnya adalah pernyataan sikap mental individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan, yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka pencapaian tujuan.

Hasil Penelitian Putri Rachmadyanti, (2017). Pendidikan karakter sebagai salah satu aspek terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru harus menanamkan pendidikan karakter sejak pendidikan dasar, agar siswa memiliki pondasi yang kuat dalam kehidupan bermasyarakat. Penguatan pendidikan karakter melalui kearifan lokal perlu dilakukan oleh guru agar siswa semakin mengenali lingkungan setempat dan semakin cinta dengan budaya bangsanya sendiri.

Hasil Penelitian Najmuddin, Fauzi, Ikhwan (2019). Mengatakan bahwa Pengelolaan program kedisiplinan di lingkungan sekolah sudah dilakukan dengan baik, program dimulai dengan perencanaan, pengelompokan, penerapan, pengawasan, evaluasi, hukuman, dan penghargaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif lapangan. Upaya penanggulangan indisipliner siswa dilakukan melalui: bimbingan, tanggung jawab terhadap perbuatan, modifikasi lingkungan, dan pengembangan kedisiplinan siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil Penelitian Budi Santoso, (2018), bahwa Pengelolaan program kedisiplinan di lingkungan sekolah sudah dilakukan dengan baik, program dimulai dengan perencanaan, pengelompokan, penerapan, pengawasan, evaluasi, hukuman, dan penghargaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif lapangan. Upaya penanggulangan indisipliner siswa dilakukan melalui: bimbingan, tanggung jawab terhadap perbuatan, modifikasi lingkungan, dan pengembangan kedisiplinan siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Disiplin dalam arti luas adalah kepatuhan atau menyangkut tata tertib. Sekarang ini kata disiplin telah berkembang mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga banyak pengertian disiplin yang berbeda antara ahli yang satu dengan yang lain, (Rosma Ely, 2016).

Kedisiplinan merupakan fungsi operatif manajemen dari seluruh organisasi termasuk organisasi sekolah karena semakin baik disiplin siswa, maka semakin tinggi prestasi belajar yang dapat dicapai oleh mereka. Tanpa disiplin yang baik, sulit bagi siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku. Dengan kata lain disiplin adalah kepatuhan menaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran online pertama kali dikenal karena pengaruh dari perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran berbasis komputer (Hardiayanto). Online learning merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak.

Pembelajaran yang sepenuhnya online membutuhkan beberapa persyaratan untuk siswa, yaitu : (1) ICT literacy: siswa harus memiliki kemampuan awal berupa penguasaan ICT yang dasar sebagai alat untuk belajar, artinya jika siswa kelas rendah dimana kemampuan membaca dan menuisnya belum baik, maka tidak cocok menggunakan online, namun bagi mereka lebih cocok menggunakan kelas tradisional yang langsung dibimbing oleh guru secara langsung. (2) Independence: online learning membutuhkan kondisi siswa yang sudah terbiasa untuk belajar mandiri, yaitu memanfaatkan fasilitas belajar online untuk mempelajari materi, mengerjakan quiz dan berlatih menguasai kompetensi tanpa harus di bimbing langsung oleh guru.

Dalam hal ini siswa harus memiliki motivasi internal yang tinggi untuk terus belajar mencapai target dan kondisi seperti ini hanya ada pada siswa kelas tinggi dan pendidikan tinggi. (3) Creativity and Critical Thinking : fasilitas pembelajaran online sangat beragam, siswa dapat mempelajari berbagai *tools* yang tersedia seperti *browsing, chatting, groups discussion, video conferencing, quiz online, drill online* dan lainnya, hal ini menuntut adanya kreativitas siswa untuk memanfaatkan semua dengan optimal. Dalam hal ini diperlukan kreatifitas siswa memvariasikan dan menggali pengalaman belajar dengan modus yang bervariasi. Online learning memfasilitasi *content* yang lebih banyak dari materi yang tersedia di pembelajaran tradisional, sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan kritis untuk memilih, menentukan dan menyerap pengetahuan mana yang lebih dibutuhkannya, (Cepi Riyana, 2016).

Oleh karenanya, pembelajaran secara online bagi siswa, belum dapat dilaksanakan secara maksimal dan terukur lebih mendalam dikarenakan berbagai macam faktor yang membuat mereka semakin harus mandiri dan berintegritas, adanya *cultural shock* juga menjadi isu utama siswa menjadi kurang disiplin dalam pembelajaran online, yang pada awalnya hanya berpatokan pada pembelajaran tatap muka di kelas, dengan keadaan sekarang siswa mau tidak mau untuk berusaha mengkondisikan diri untuk menguasai pembelajaran secara online.

Penelitian ini bermaksud memberikan solusi terhadap permasalahan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran online melalui penguatan pendidikan karakter pada siswa SMP Negeri 3 Sungai Raya. Solusi diberikan dalam bentuk pemberian masukan dan rujukan tentang penguatan karakter siswa melalui religiusitas, mandiri dan integritas. Sehingga kedisiplinan siswa menjadi kuat seperti yang diharapkan.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk deskriptif korelasional yaitu menggambarkan gejala yang ada, serta mengungkapkan apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Perwujudan dan gejala-gejala yang diamati dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk angka-angka. Hasilnya diolah dengan menggunakan analisis statistik dengan bantuan komputer program SPSS.

Penelitian ini yang akan dicari adalah faktor-faktor atau variabel yang diduga dominan berpengaruh terhadap kedisiplinan belajar. Adapun variabel tersebut terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas diberi simbol X yaitu penguatan karakter siswa, sedangkan variabel terikatnya diberi simbol Y yaitu kedisiplinan belajar siswa.

Menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b x$$

Dimana:

Y = Subyek / nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila x = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik dan bila b (-) maka terjadi penurunan.

x = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu, (Priyatno, 2008)

Untuk menentukan besarnya kontribusi pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (y) digunakan rumus koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk persentase (%) menurut (sugiyono 2008).

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SMPN 3 Sungai raya yang berjumlah 25 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data merupakan proses yang dilakukan setelah mereduksi data. Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan dalam menganalisis data sehingga permasalahan dalam penelitian dapat terjawab keseluruhannya. Adapun yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Belajar dalam Pembelajaran Online di SMP Negeri 3 Sungai Raya.

Untuk merespon hasil penelitian maka pentingnya menempatkan karakteristik responden sebagai informasi yang mendukung dan memperkuat dari hasil penelitian yang diteliti, guna memberikan kelayakan penelitian sesuai dengan penunjukan karakteristik responden yang diambil sebagai populasi penelitian. Karakteristik yang dimaksud untuk responden adalah uraian tentang jenis kelamin guru-guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya. Maka perlu terlebih dahulu dikemukakan karakteristik responden yang diharapkan dalam memperkuat kedudukan dan posisi penelitian ini. Untuk mengetahui karakteristik responden sesuai dengan jumlah responden yang disebarkan dan seluruhnya dikembalikan yaitu sebanyak 25 guru, sebagai berikut:

Tabel 1 Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
1	Laki-laki	8	32
2	Perempuan	17	68

TOTAL	25	100

Sumber Data Olahan, 2020

Berdasarkan keterangan pada Tabel 1 di atas dapat diketahui tentang jenis kelamin responden, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan yaitu sebanyak 17 guru atau 68% sedangkan sisanya adalah responden laki-laki sebanyak 8 guru atau 40%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru adalah perempuan.

Analisis Deskriptif

a. Uji Normalitas

Tujuan pengujian ini adalah melihat normal atau tidaknya distribusi data. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode uji *one sample kolmogorov-smirnov* pada program *SPSS Versi 25.0*.

Tabel 2 Hasil output uji normalitas residual

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandar dized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.32586300
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.088
	Negative	-.065
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data Olahan 2020

Dari output diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed) sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual terdistribusi dengan normal.

b. Mencari Persamaan Regresi

Untuk mencari persamaan regresi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *Software SPSS versi 25* (nilai *B* pada *Unstandardized Coefficients*).

Adapun data olahan *Software SPSS versi 25* sebagai berikut:

Tabel 3 Output Unstandardized Coefficients Regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	2.044	12.262		.167
	Penguatan Karakter Siswa	.588	.147	.641	4.003

a. Dependent Variable: Kedisiplinan Belajar

Sumber : Data Olahan 2020

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persamaan regresi yang diperoleh dari hasil analisis, yaitu :

$$Y = 2,044 + 0,588X$$

Persamaan regresi tersebut dalam penelitian ini mempunyai makna sebagai berikut :

Konstanta = 2,044

Jika variabel Penguatan Karakter Siswa (X) sama dengan 0, maka nilai konsistensi Kedisiplinan Belajar siswa (Y) sebesar 2,044.

Tabel 4 Regresi X terhadap Y dengan Software SPSS versi 25

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.641^a	.411	.385	4.41890

a. Predictors: (Constant), Penguatan Karakter Siswa

Sumber : Data Olahan 2020

Tabel 5 Tabel Nilai Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono, 2008

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat besarnya nilai korelasi atau hubungan sebesar $r = 0,641$ sehingga dapat dikatakan memiliki korelasi yang kuat, nilai koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,411$ yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X terhadap Y adalah sebesar 41,1%

c. Menentukan Analisis Korelasi

Dalam penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Analisis Korelasi dengan Software SPSS versi 25 Variabel Penguatan Karakter Siswa (X) Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa (Y)

Correlations

		Penguatan Karakter Siswa	Kedisiplinan Belajar
Penguatan Karakter Siswa	Pearson Correlation	1	.641**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	25	25
Kedisiplinan Belajar	Pearson Correlation	.641**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Data Olahan 2020

Berdasarkan nilai signifikansi dari output diatas, dapat diketahui bahwa korelasi antara Penguatan Karakter Siswa terhadap Kedisiplinan Belajar memiliki nilai signifikan 0,01 yang bernilai lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan statistik di atas, maka pengujian hipotesis secara simultan (Uji F) sebagai berikut :

Tabel 7 Output Uji F dengan Software SPSS versi 25

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	312.886	1	312.886	16.023	.001 ^b
	Residual	449.114	23	19.527		
	Total	762.000	24			

a. Dependent Variable: Kedisiplinan Belajar

b. Predictors: (Constant), Penguatan Karakter Siswa

Sumber : Data Olahan

Jumlah F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan $F_{tabel} = k ; n-k$, dimana “k” adalah jumlah variabel bebas (x) dan “n” adalah jumlah responden.. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima begitu sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 16,023 lebih besar dari F_{tabel} dengan taraf kesalahan 5% sebesar 4,26, maka disimpulkan H_0 di tolak dan H_a di terima.

Tabel 8 Output Uji T dengan Software SPSS versi 25

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.044	12.262		.167	.869

Penguatan Karakter Siswa	.588	.147	.641	4.003	.001

a. Dependent Variable: Kedisiplinan Belajar

Sumber : Data Olahan 2020

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh t_{hitung} untuk variabel Penguatan Karakter Siswa (X) sebesar 4,003 lebih besar dari t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dengan $dk = n - 2$ sebesar 2,069. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara variabel Penguatan Karakter Siswa terhadap variabel Kedisiplinan Belajar Siswa.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan agar dapat memberikan penjelasan dan gambaran sehingga dapat memberikan pemahaman mengenai hasil penelitian. Pembahasan berikan kajian mengenai hasil temuan yang berhubungan dengan penelitian sehingga dapat diketahui bagaimana pengaruh penguatan karakter siswa terhadap kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya.

Bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penguatan karakter siswa melalui aspek religius terhadap siswa dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penguatan karakter siswa melalui aspek religius oleh guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik.

Kemudian terdapat pengaruh signifikan pada penguatan karakter siswa melalui aspek kemandirian terhadap siswa dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penguatan karakter siswa melalui aspek kemandirian oleh guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik.

Selanjutnya terdapat pengaruh signifikan pada penguatan karakter siswa melalui aspek integritas terhadap siswa dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penguatan karakter siswa melalui aspek integritas oleh guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan, bahwa berdasarkan hasil pengolahan dan pengujian hipotesis diketahui bahwa variabel penguatan karakter siswa melalui aspek religius, kemandirian dan integritas berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online. Penguatan karakter siswa mempunyai pengaruh sebesar 41,1% terhadap variabel kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online dengan tingkat hubungan interpretasi yang kuat. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, penguatan karakter siswa melalui aspek religius, kemandirian dan integritas oleh guru di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, kedisiplinan belajar dalam pembelajaran online di SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong kategori baik.

Saran yang ingin disampaikan, guru lebih sering lagi memberikan penguatan karakter disetiap pembelajaran kepada siswa-siswinya agar dapat lebih disiplin lagi apalagi ditengah pandemi seperti ini pastinya terdapat kurangnya pemantauan terhadap siswa. Diharapkan pihak sekolah lebih giat lagi mendukung gerakan penguatan karakter kepada siswa-siswi dalam membentuk karakter yang kuat dalam dan disiplin selama pembelajaran online.

DAFTAR RUJUKAN

- Budi Santoso. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler "Hisbun Wathan"*. ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam. Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2018.
- Cepi Riyana. (2016). *Konsep Pembelajaran Online*. Modul 1 Pem Online TPEN4401-M1.
- Duwi Priyatno, 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Ekosiswoyo, Rasdi Dan Maman Rachman. (2000). *Manajemen Kelas*. IKIP Semarang Press
- Kemendikbud. (2016). *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud
- Najmuddin, Fauzi, Ikhwan. (2019). *Program Kedisiplinan Siswa Di Lingkungan Sekolah (Studi Kasus di Dayah Terpadu (Boarding School), SMA Babul Maghfirah Aceh Besar*. Jurnal Pendidikan Islam Vol: 08/No: 02 Agustus 2019, DOI : 10.30768/ei.v8i2.430
- Nana Sudjana Dan Ibrahim. (2009). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algresindo
- Putri Rachmadyanti. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal*. JPSPD Vol 3 No. 2 September 2017.
- Priyatno, Duwi. (2008). *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Rorma Elly. 2016. *Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 10 Banda Aceh..* JURNAL PESONA DASAR Universitas Syiah Kuala Vol. 3 No.4, Oktober 2016, Hal. 43 – 53
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Sofchah. 2001. *Cara Belajar Yang Efektif Dan Efisien*. Pekalongan: Cinta Ilmu.

MODEL DESAIN RESILIENSI EMPATI MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN KONSELING KELOMPOK

Indri Astuti

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: indribk91@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan model desain resiliensi dalam meningkatkan empati mahasiswa melalui konseling kelompok. Adapun data penelitian dihimpun secara survei dengan menggunakan instrumen inventori dan wawancara. Data dianalisis dengan persentase untuk hasil inventori dan wawancara dengan deskripsi kualitatif. Responden mahasiswa bimbingan dan konseling berjumlah 68 orang. Hasil penelitian menunjukkan resiliensi empati mahasiswa secara umum tinggi, artinya ketangguhan dalam berempati mahasiswa secara teoritis tinggi. Selanjutnya secara berurutan aspek resiliensi empati tertinggi yaitu aspek *Optimism*, *Causal analysis*, *empathy*, *self efficacy*, *reaching out*, *emotion regulation*, *impulse control*. Temuan ini mengisyaratkan mahasiswa mempunyai keyakinan kuat bahwa masalah dapat terselesaikan dengan kemampuan ketangguhan mengoptimalkan empati dalam mengatasi masalah anggota kelompok. Oleh karena itu diperlukan desain model kolaborasi PEDATI dengan konseling kelompok untuk meningkatkan empati mahasiswa melalui praktek konseling kelompok. Langkah desain model kolaboratif PEDATI dan Konseling kelompok sistematis dan sistemik sehingga dapat sebagai pedoman dosen dan guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan pembelajaran konseling kelompok.

Kata kunci: model desain pedati, resiliensi, empati, pembelajaran konseling kelompok

PENDAHULUAN

Empati merupakan salah satu ekspresi kepedulian seseorang kepada orang lain. Kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain, melihat dengan mata orang lain dan mendengar dengan telinga orang lain. Untuk itu diperlukan kemampuan yang tangguh dalam mengembangkan empati pada mahasiswa, di antaranya dengan diberlakukannya pembelajaran daring di masa pandemi. Realitanya disingkapi oleh mahasiswa dengan respon yang bervariasi, sehingga menimbulkan kecemasan dan memerlukan kepedulian dari orang lain untuk membantu. Salah satu tuntutan lulusan prodi bimbingan dan konseling di era digital yaitu mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Implementasi empati memerlukan ketangguhan seseorang dalam melaksanakannya. Resiliensi merupakan kemampuan ketangguhan untuk mengatasi ketika individu menghadapi kejadian yang berat dalam kehidupannya (Reivich dan Shatter 2002). Sehingga resiliensi mempunyai fungsi sebagai *overcoming*, *sterring through*, *bouncing back*, dan *reaching out*. Berdasarkan survei melalui WA group dan pertemuan kelas maya dengan *aplikasi google meet* dan *Zoom* pada mahasiswa bimbingan dan konseling pada bulan Maret 2020, maka diperoleh data (91% dari 72) 66 mahasiswa dalam kesehariannya cenderung sekitar 8-16 jam pegang HP untuk chat maupun bermain game, aktif IG atau melihat film drama Korea, Jepang melalui youtube. Mahasiswa lebih lama berdiam diri dalam kamar atau ruang keluarga dengan HP nya. Sehingga kurang mendengar atau melihat orang disekitarnya termasuk aktivitas anggota keluarga atau kawan satu kontrakan. Data lain menunjukkan (98% dari 44) 43 mahasiswa sambil menunggu kehadiran dosen mengaktifkan gadget dan bercanda bagi yang tidak memiliki paket internet. Informasi ini mengisyaratkan sebagian besar lebih fokus dengan dirinya sendiri dibandingkan peduli dengan orang lain. Selanjutnya kurangnya waktu berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan satu kelas maupun dengan lain kelas. Sehingga ketika ada kawan yang mengalami kesulitan memahami materi kuliah tertentu, sakit di dalam kelas kurang sigap dan berempati bahkan kurang peduli untuk membantunya. Menurut (Corey.2013:214) empati merupakan kemampuan untuk masuk dalam dunia subyektif orang lain baik tentang cara berfikirnya maupun merasakan yang dirasakan orang

lain. Sementara menjalin relasi dalam belajar daring di masa Covid 19 merupakan bentuk empati mahasiswa dalam membantu saling memotivasi agar hadir dan aktif dalam kelas tatap maya sehingga tuntas dalam mata kuliah dan lulus tepat waktu.

Berdasarkan realita di atas maka diperlukan desain model yang sistematis untuk meningkatkan ketangguhan empati mahasiswa. Menurut Connor dan Davitson (2003) mengartikan resiliensi adalah kualitas pribadi yang memungkinkan untuk bangkit ketika menghadapi kesulitan. Resiliensi terdiri dari lima aspek, yaitu: 1) Kompetensi personal, standar tinggi dan keuletan, 2) Kepercayaan pada diri sendiri, toleransi terhadap efek negative dan kuat atau tahan dalam kondisi stress, 3) Menerima perubahan secara positif dan dapat membuat hubungan yang aman dengan orang lain, 4) Pengendalian diri, dan 5) Pengaruh spiritual. Selanjutnya berikut ini ada tujuh kemampuan yang membentuk resiliensi yaitu, 1) *emotion regulation* (kemampuan untuk tetap tenang saat menghadapi kondisi menekan), 2) *impulse control* (kemampuan individu untuk mengendalikan keinginan, dorongan, kesukaan, dan tekanan yang muncul dari dalam diri), 3) Optimism (individu percaya bahwa sesuatu akan berubah menjadi lebih baik), 4) *Causal analysis* (individu memiliki kemampuan mengidentifikasi secara akurat permasalahan yang dihadapi), 5) *empathy* (kemampuan membaca sinyal dari kondisi psikologis yang dipikirkan dan dirasakan orang lain), 6) *self efficacy* (merepresentasikan keyakinan bahwa kita mampu menyelesaikan masalah dan menggunakan kemampuan diri untuk sukses), (7) *reaching out* (kemampuan individu mengambil sisi positif dari kemandirian yang dialami). Selanjutnya resiliensi memiliki dua faktor yaitu faktor resiko dan faktor protektif (Lerner dan Steinberg, 2004). Faktor resiko dapat memberikan efek secara langsung dan dapat menimbulkan perilaku maladaptive atau salah suai sering disebut perilaku menyimpang atau tidak sehat. Sehingga cenderung merugikan diri sendiri dan menimbulkan rasa tidak nyaman bagi orang disekitarnya. Norma yang digunakan adalah norma sosial. Sedangkan faktor protektif merupakan karakteristik dari individu dan lingkungan yang positif. Faktor protektif berperan dalam meredakan efek negative dan lingkungan yang merugikan dan membantu menguatkan mengatasi masalah baik individu maupun kelompok. Pembelajaran konseling kelompok merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan resiliensi empati mahasiswa dalam membantu mengentaskan masalah. Pengertian konseling kelompok menurut Muro dan Kottman seperti yang dikutip Rochman Natawidjaja dalam (Wibowo, 2017: 10) adalah suatu proses pertalian pribadi (*interpersonal relationship*) yang dinamis berupaya membantu menumbuhkan kemampuan peserta didik menghadapi dan mengatasi persoalan melalui pemikiran, sikap keyakinan dan perilaku yang tepat dengan memanfaatkan suasana kelompok. Selanjutnya menurut Wibowo (2017: 23) bahwa konseling kelompok merupakan kerangka berfikir dan bertindak dengan nuansa kemanusiaan melalui wahana kelompok mengembangkan pribadi anggota kelompok melalui layanan yang bermartabat. Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa konseling kelompok merupakan layanan profesional yang tepat dan bermanfaat, pelaksanaannya bermandat dan mendapat pengakuan yang sehat dari instansi terkait. Konseling kelompok berorientasi pada fungsi pengembangan, pencegahan dan pengentasan masalah. Konseling kelompok memberikan bantuan kepada semua peserta didik baik yang sedang mengalami masalah atau belum disadari bermasalah dengan seluruh potensinya dapat dikembangkan.

Selanjutnya model desain resiliensi untuk meningkatkan empati mahasiswa melalui mata kuliah konseling kelompok. Model desain yang dipilih adalah model pembelajaran PEDATI kolaboratif dengan konseling kelompok. Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut : a) Bagaimanakah model faktual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok?, b) Bagaimanakah model desain konseptual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok ?, c) Bagaimanakah respon tentang model desain konseptual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok. Sehingga tujuan penelitiannya adalah a) Mendiskripsikan model faktual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok. b) Menyusun model

desain konseptual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok. c) Mendiskripsikan respon tentang model desain konseptual resiliensi meningkatkan empati mahasiswa melalui pembelajaran konseling kelompok. Adapun teori yang mendukung dalam penelitian ini di antaranya Model desain pembelajaran menurut Gustafson (2002:12), antara lain dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu (1) model yang berorientasi pada kelas, (2) model yang berorientasi pada produk dan (3) model yang berorientasi pada sistem. Model pembelajaran PEDATI (Chairuman:2020:76) merupakan salah satu model desain pembelajaran yang berorientasi pada sistem. Terdiri empat siklus sebagai *frame work* pembelajaran yang sistematis dan sistemik yaitu: 1) **Pelajari** dengan mengajak mahasiswa dengan mempelajari serangkaian materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, bisa berupa teks, pdf, visual, slide, video, animasi, e-book. 2) **Dalami** dengan mengajak mahasiswa memperdalam apa yang telah dipelajari melalui, chat, forum diskusi atau teleconference, 3) **Terapkan** mengajak mahasiswa menerapkan apa yang telah dipelajari melalui online assignmen dan 4) **Evaluasi** mengajak mahasiswa mengukur keberhasilan belajar melalui quis atau tes online dalam performen tugas.

Konseling kelompok dalam prakteknya mempunyai beberapa tahapan sebagai berikut: Corey (1995:112) ada enam tahapan yaitu: tahap 1) pembentukan, 2) orientasi, 3) transisi, 4) kerja, 5) konsolidasi, dan 6) tindak lanjut. Berikutnya Jacobs dan Masson (2012: 13) mengelompokkan tahap konseling kelompok menjadi tiga tahapan yaitu: 1) tahap permulaan, 2) tahap kerja dan 3) tahap penutupan. Jika disimak kedua pendapat tersebut, maka tahapan konseling kelompok dapat disimpulkan ada empat tahap (1) pembentukan/pendahuluan, (2) tahap transisi/ peralihan, (3) tahap inti/kerja/kegiatan dan (4) tahap penutup/ pengakhiran. Menurut Prayitno, (2013:194) kegiatan 1) **tahap pembentukan**, meyakinkan perlunya masalah dibahas dalam konseling kelompok, bersedia membantu dengan ketangguhan penuh empati, menyusun jadwal kegiatan, menetapkan prosedur. 2) **tahap peralihan**, meyakinkan kesiapan anggota serta meningkatkan keikut sertaan anggota secara aktif. Tujuannya membebaskan dari perasaan malu, cemas, enggan, saling tidak percaya diri dalam memasuki tahap kegiatan. 3) **tahap kegiatan**, partisipasi seluruh anggota untuk memberikan empati penuh membantu mengentaskan masalah anggota kelompok yang bermasalah, tanda keberhasilan kelompok di antaranya tingkat kepercayaan dan keakraban semakin tinggi. 4) **tahap pengakhiran**, melakukan refleksi antar anggota kelompok dan pemimpin kelompok, merencanakan tindak lanjut.

Menurut Miarso dalam (Astuti,2019:38), model dapat dimaknai sebagai representasi suatu proses dalam bentuk naratif yang bersifat preskriptif, dengan menunjukkan unsur-unsur utama berupa prinsip, konsep dan prosedur yang diperlukan untuk melakukan usaha transformasi pembelajaran. Sebuah model menunjukkan adanya beberapa komponen yang membentuk suatu sistem pembelajaran. Karena itu, dalam model ada beberapa bagian penting, yaitu (a) adanya komponen-komponen, (b) adanya tata aturan yang menghubungkan komponen-komponen sehingga membentuk satu sistem, dan (c) adanya sistem interaksi. Ketiga bagian ini menjadi satu kesatuan yang sistemik berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.

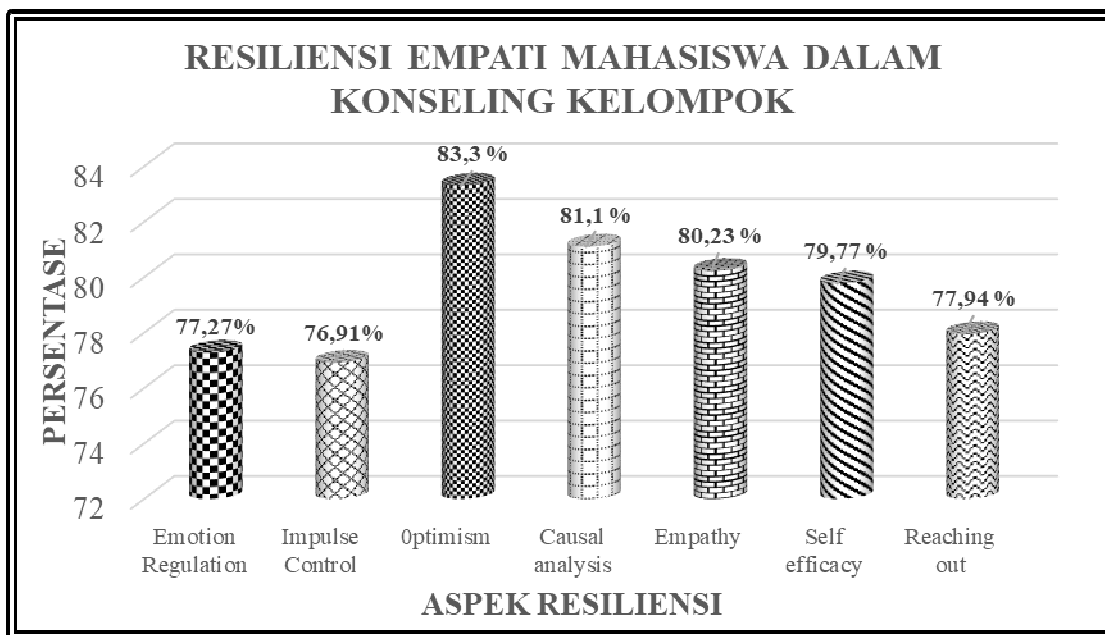
METODE

Jenis penelitian survei. Menurut Sugiono (2015:29) penelitian survei mempunyai tujuan yaitu: (1) mendiskripsikan keadaan alami pada saat itu, (2) mengidentifikasi keadaan secara terukur, dan (3) menentukan hubungan sesuatu secara spesifik. Penelitian ini dilaksanakan dengan survei pada program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Instrumen yang digunakan yaitu wawancara dan inventori untuk menghimpun data-data yang berkaitan dengan resiliensi empati mahasiswa dalam pembelajaran konseling kelompok. Subyek penelitian mahasiswa prodi Bimbingan dan konseling semester empat dan enam berjumlah 68 orang. Selanjutnya data hasil inventori dianalisis dengan rumus presentase dan data wawancara dianalisis dengan deskripsi kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian.

a Gambaran faktual secara teoritis resiliensi empati mahasiswa dalam pembelajaran konseling kelompok, berikut ini ditampilkan dalam grafik 1 sebagai berikut:

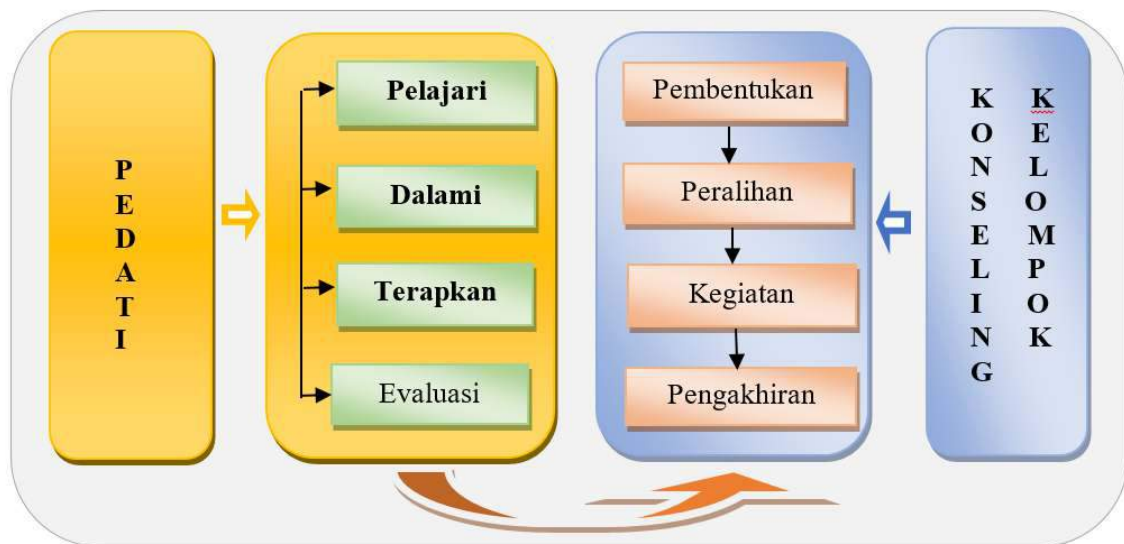


Grafik 1. Resiliensi Empati Mahasiswa dalam Konseling Kelompok

Berdasarkan grafik 1, maka temuan penelitian mengisyaratkan bahwa resiliensi empati mahasiswa prodi bimbingan dan konseling FKIP Untan secara umum tinggi. Namun jika dilihat setiap aspeknya bervariasi berikut ini disajikan dari aspek tertinggi perolehannya secara berurutan sebagai berikut: 1) **Optimism** (individu percaya bahwa sesuatu akan berubah menjadi lebih baik) (83,30%) artinya mahasiswa memiliki pemahaman untuk bersikap tenang ketika beda pendapat dengan anggota kelompok, merasa siap ketika anggota kelompok memerlukan solusi pemecahan masalah, sabar menunggu giliran untuk memberikan pendapatnya dalam proses konseling. Berikutnya aspek 2) *Causal analysis* (individu memiliki kemampuan mengidentifikasi secara akurat permasalahan yang dihadapi (81,10%). Temuan ini mengisyaratkan sebagian besar mahasiswa memiliki kemampuan mendiagnosis masalah anggota kelompok, sehingga efektif solusi pemecahan masalah yang diberikan, serta optimis bahwa masalah dapat teratasi tanpa ada masalah baru. Selanjutnya aspek 3) *empathy* (kemampuan membaca sinyal dari kondisi psikologis yang dipikirkan dan dirasakan orang lain) (80,23 %). Temuan ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa dapat memasuki dunia subjektif anggota kelompok yang mempunyai masalah, serta dapat merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh orang lain. Sehingga bantuan yang diberikan lebih efektif dan efisien. Kemudian aspek 4) *self efficacy* (merepresentasikan keyakinan bahwa kita mampu menyelesaikan masalah dan menggunakan kemampuan diri untuk sukses) (79,77%). Temuan ini mengindikasikan sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa kemampuan diri sendiri serta kegigihan, keuletan untuk berjuang dapat memecahkan masalah pribadi, kekuatan diri sebagai sumber kekuatan mengatasi masalah sehingga kegagalan merupakan pengalaman yang berharga sebagai hasil dari refleksi diri. Berikutnya aspek 5) *reaching out* (kemampuan individu mengambil sisi positif dari kemandirian yang dialami) (77,94%). Artinya sebagian besar mahasiswa berfikir positif dalam menyingkapi masalah baik dari diri sendiri maupun luar diri

sendiri, sehingga kemampuan berfikir kritis dan positif berkembang optimal. Setiap individu berpotensi mempunyai masalah, yang membedakan kadar masalah, untuk itu masalah dihadapi dan dicarikan solusi yang realistis dapat dilakukan, bukan untuk dihindari. Selanjutnya aspek 6) *impulse control* (kemampuan individu untuk mengendalikan keinginan, dorongan, kesukaan, dan tekanan yang muncul dari dalam diri), (76,91%). Artinya temuan ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa juga memiliki kemampuan mengendalikan dorongan, keinginan maupun tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri. Untuk aspek 7) *emotion regulation* (kemampuan untuk tetap tenang saat menghadapi kondisi menekan) (77,27%). Temuan ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa berhasil tampil tenang dalam kondisi yang menekannya. sehingga kestabilan hati dalam mengelola emosinya sebagai salah satu indikasi kematangan secara psikologis dan sosial. Ketenangan dapat membantu berfikir realistis tanpa emosi sehingga hasilnya rasional dan dapat diukur.

b. Desain konseptual praktek resiliensi empati mahasiswa kolaborasi model PEDATI dengan konseling kelompok, berikut ini ditampilkan dalam bentuk gambar 1



Gambar 1. Model Kolaborasi PEDATI- KKp

Berdasarkan gambar 1 model kolaborasi PEDATI dengan Konseling Kelompok, maka dalam model PEDATI ada empat langkah sebagai berikut: yaitu 1) Pelajari dengan melibatkan mahasiswa mempelajari serangkaian topik bebas konseling kelompok yang relevan dengan tujuan pembelajaran, bisa berupa teks dan video. 2) Dalami dengan mengajak mahasiswa memperdalam apa yang telah dipelajari melalui forum diskusi melalui teleconference, 3) Terapkan mengajak mahasiswa menerapkan apa yang telah dipelajari melalui online assignmen dan 4) Evaluasi mengajak mahasiswa mengukur keberhasilan praktek konseling kelompok melalui quis lisan atau tes online dalam performen tugas belajar.

Selanjutnya tahapan konseling kelompok meliputi empat langkah yaitu 1) Pembentukan kelompok beranggotakan 6 sampai dengan 8 orang melakukan pencairan di antara anggota kelompok dan mengemukakan topik bebas serta pemilihan dan penentuan skala prioritas topik masalah yang akan dibahas terdahulu dalam kelompok melalui diskusi, 2) Peralihan dengan mempertanyakan ulang kesiapan anggota kelompok dan pemahaman perannya sebagai anggota kelompok untuk ketangguhan dalam empati untuk membantu mengentaskan masalah, 3) Kegiatan mengajak mahasiswa dalam kelompok untuk aktif ambil peran dalam pemecahan masalah anggota kelompok dengan mengoptimalkan empati dan dinamika kelompok melalui performan rekaman video. Ketangguhan mahasiswa dalam berempati merupakan kunci keberhasilan proses bantuan dalam

konseling kelompok, sehingga keterlibatan total perasaan dan pikiran mewarnai keefektifan bantuan pemecahan masalah dengan memperhatikan dinamika kelompok, 4) Pengakhiran melibatkan mahasiswa untuk memberikan refleksi tentang kekuatan dan kelemahan kegiatan konseling kelompok untuk perbaikan konseling, melalui *caseconference* aplikasi *zoom* atau *Google Meet* dengan mengoptimalkan ruang belajar dua sinkronus.

c. Respon guru tentang model desain konseptual resiliensi empati kolaborasi model PEDATI dengan konseling kelompok. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMA, maka responnya desainnya menarik dan mudah dipahami serta dapat dijadikan pedoman dalam membimbing mahasiswa prodi bimbingan dan konseling ketika praktek lapangan di sekolah. Selanjutnya respon guru bimbingan dan konseling SMP langkah-langkah desain kolaborasi PEDATI dan Konseling kelompok jelas sistematis dan sistemik untuk dipelajari dan dilaksanakan dalam praktek konseling kelompok sebagai salah satu layanan bimbingan yang efektif dan efisien di sekolah. Respon dari dosen, bahwa model PEDATI keterlibatan mahasiswa terbimbing dan terukur, tahapan pembelajaran sistematis dan sistemik.

Pembahasan

Menurut Petranto (dalam Hadiani, et al 2017) resiliensi adalah seberapa tinggi daya tahan seseorang dalam menghadapi stress dan kesengsaraan dan ketidak beruntungan. Sedangkan sumber pembentukan resiliensi menurut Gortberg (dalam Desmita, 2009) ada tiga sumber yaitu *I have* (aku punya) bahwa pemaknaan individu terhadap besarnya dukungan dari lingkungan sosial terhadap dirinya, *I am* (aku ini) bersumber pada kekuatan pribadi di antaranya perasaan, empati, kepedulian pada orang lain dan bangga pada diri sendiri, optimis, bertanggung jawab dan *I can* (aku dapat) sumber resiliensi berkenaan dengan keterampilan dan interpersonal. Untuk itu keterampilan berkomunikasi, memecahkan masalah dan peduli pada orang lain dengan empati dapat berkembang melalui praktek konseling kelompok, sehingga individu dapat merasakan kebermaknaan dirinya melalui dukungan anggota kelompok yang saling membantu memecahkan masalah dalam kelompok.

Model desain PEDATI kolaborasi dengan konseling kelompok merupakan model yang sistematis dan sistemik. Sistematis baik model PEDATI dan konseling kelompok memiliki empat tahapan yang saling berurutan yaitu PEDATI (pelajari, alami, terapkan dan evaluasi), selanjutnya konseling kelompok memiliki empat tahapan yaitu (pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran). Sedangkan sistemik bahwa tahapan pedati maupun konseling kelompok merupakan kesatuan yang utuh yang tidak terpisahkan satu dengan lainnya. Selanjutnya ketika tahapan dalam mahasiswa mengimplentasikan keterampilan membantu memecahkan masalah anggota kelompok melalui dinamika kelompok, memerlukan ketangguhan dalam membantu dengan empati yang mendalam pada tahap kegiatan konseling kelompok. Menurut Corey (1995: 112) ketangguhan dalam membantu ditandai dengan eksplorasi masalah dengan tindakan yang efektif untuk perubahan perilaku yang dikehendaki. Model kolaborasi ini merupakan model konseptual yang masih dapat berkembang dan mengalami perubahan. Model konseptual merupakan deskripsi verbal tentang suatu realita, merupakan sebuah sistem yang dapat dipresentasikan. (Rusdi, 2018:88).

Respon guru bimbingan dan konseling merupakan salah satu indikator efektifitas tentang desain konseptual praktek resiliensi empati kolaborasi model pedati dengan konseling kelompok. Menurut Harvey dan Smith (dalam Ahmadi, 1999: 164) respon merupakan perilaku sebagai kesiapan menentukan sikap baik positif maupun negatif terhadap sesuatu obyek, situasi tertentu. Selanjutnya respon sebagai tindakan sosial mempunyai makna subyektif bagi seseorang, Weber (dalam Ritzen, 2007:76) Kebermaknaan dalam hasil penelitian ini adalah di antaranya diakui oleh guru bimbingan dan konseling, kolaborasi model PEDATI dan Konseling kelompok memiliki empat tahapan yang sistematis dan sistemik, sehingga dapat dilakukan dan diukur keberhasilannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan teoritis sebagian besar mahasiswa telah memiliki ketangguhan empati yang tinggi. Namun jika dilihat dari hasil setiap aspek maka persentase tertinggi sampai terendah adalah *Optimism* (mahasiswa percaya bahwa sesuatu akan berubah menjadi lebih baik), *Causal analysis* (mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi secara akurat permasalahan yang dihadapi), *empathy* (kemampuan mahasiswa membaca sinyal dari kondisi psikologis yang dipikirkan dan dirasakan orang lain), *self efficacy* (mahasiswa merepresentasikan keyakinan bahwa kita mampu menyelesaikan masalah dan menggunakan kemampuan diri untuk sukses), *reaching out* (kemampuan mahasiswa mengambil sisi positif dari kemalangan yang dialami), *emotion regulation* (kemampuan mahasiswa untuk tetap tenang saat menghadapi kondisi menekan), *impulse control* (kemampuan mahasiswa untuk mengendalikan keinginan, dorongan, kesukaan, dan tekanan yang muncul dari dalam diri).

PEDATI sebagai model desain sistem pembelajaran memiliki empat langkah untuk berkolaborasi dengan empat tahapan konseling kelompok, menjadi acuan dalam merancang praktek pembelajaran konseling kelompok yang sistematis dan logis serta memiliki unsur komponen yang jelas dan sistemik. Adapun langkah PEDATI sebagai berikut: 1) Pelajari 2) Dalam, 3) Terapkan 4) Evaluasi. Selanjutnya langkah model konseling kelompok yaitu 1) Pembentukan 2) Peralihan, 3) Kegiatan, 4) Pengakhiran. Tahapan Pedati dan konseling kelompok merupakan tahapan yang sistematis dan sistemik, sehingga dapat dipahami, dilakukan dan diukur hasilnya.

Respon guru bimbingan dan konseling sebagai sekolah mitra dan pengguna lulusan prodi Bimbingan dan Konseling menyatakan model kolaborasi PEDATI dan Konseling kelompok menarik untuk dipelajari dan diikuti sebagai model dalam membimbing mahasiswa bimbingan dan konseling praktek lapangan di sekolah. Sebab jelas tahapannya sistematis dan sistemik. Untuk itu disarankan sebagai berikut: 1) Resiliensi empati mahasiswa ditingkatkan melalui praktek dalam konseling kelompok. Sehingga keterampilan empati berkembang baik secara verbal maupun non verbal. 2) Desain model kolaborasi PEDATI dengan Konseling kelompok dikembangkan menjadi produk pengembangan sehingga dapat dijadikan panduan dosen, mahasiswa dan guru dalam melaksanakan konseling kelompok. Selanjutnya dapat sebagai materi pelatihan guru bimbingan dan konseling di sekolah. 3) Kegiatan pelatihan dilengkapi dengan *storyboard* agar jelas dipahami dan dilaksanakan sebagai pedoman meningkatkan resiliensi empati mahasiswa dalam praktek konseling kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. (1999). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, I. (2019). *Desain Pembelajaran Dalam Perspektif Konstruktivistik*. Pontianak: IAIN.
- Chairuman, A.W. (2020). *Model Desain Sistem Pembelajaran Blended*. Jakarta: UNJ Press.
- Corey, G. Marianne S. C, dan Gerald, (2006) . *Group Proses and Practice*.: Australia: Thomson Brooks/Cole.
- Corey, G. (1995) *Theory and Praticce Group Counseling Forth Edition*. California:Brook/Cole Publishing Company.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Rodakarya
- Grotberg, E.H., (1999). *Taping Your Inner Strength: How to Find the Resilience to Deal with Anything*, Oakland, CA.: New Harbinger Publications, Inc.
- Gustafson, K.L dan Branch, R.M. (2002) . *Survey Of Instructional Development*. New York: Eric Syrauce University.
- Jacobs, ED E. et al. (2012). *Group Counseling : Strategi and Skills*. California: Brook/Cole Publishing Company.

- Prayitno. 2012. *Jenis layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok: Dasar dan Profil*. Jakarta: Galia Indonesia.
- Reivich, K., Shatte A. (2002). *The Resilience Factor seven Key To Finding Your Inner Strength And Over Coming Life's Hurdles*. New York : Three Rivers Press
- Ritzen, George – Douglas J. Gooman. (2007). *Teori Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Kencana Lenada Media Group.
- Rusdi.M. (2018) . *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers. PT Raja Grafindo Persada.
- Sholichah, I.F., Paulana, A.N., & Fitrya, P. (2018) Self-Esteem dan Resiliensi Akademik Mahasiswa. *Proceeding National Conference Psikologi UMG*, 191-197
- Sugiyono.(2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo. M.E. (2017). *Konseling Perkembangan* (edisi revisi). Semarang: UNNES PRESS.

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Kusnanto

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tanjungpura Pontianak.

nanto0195@gmail.com

Abstract

The current conditions produce contradictory conditions: on the one hand it allows learning to take place amidst physical distancing, while on the other hand its very fast and massive use results in a cultural shock that affects the teaching and learning process. The social consequences of the Covid-19 pandemic in the field of education, namely the use of online learning as an effort to implement sociology learning. However, the process of social interaction in sociology learning requires society as the object of learning studies. This article refers to the implementation of sociology learning in the midst of the Covid-19 pandemic, by encouraging the application and development of the Community of Inquiry (CoI) learning model where there is a component of social presence in it. Educators and students can take advantage of a variety of learning features with face-to-face models that generate interaction and social presence in distance learning or online. So that the future hope in implementing sociology learning can always develop both in the mindset, instinct, and actions of students, as the imagination of sociological competencies.

Abstrak

Konndisi saat ini menghasilkan kondisi yang kontradiktif: di satu sisi memungkinkan terselenggaranya pembelajaran di tengah physical distancing, sementara disisi lain penggunaannya yang sangat cepat dan massif mengakibatkan cultural shock yang berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Konsekuensi sosial pandemi Covid-19 dalam bidang pendidikan yaitu penggunaan pembelajaran daring sebagai upaya implementasi pembelajaran sosiologi. Namun, proses interaksi sosial dalam pembelajaran sosiologi mensyaratkan masyarakat sebagai objek kajian pembelajaran. Artikel ini mengacu pada implementasi pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19, dengan mendorong aplikasi dan pengembangan model pembelajaran Community of Inquiry (CoI) dimana terdapat komponen kehadiran sosial ada di dalamnya. Pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan berbagai fitur pembelajaran dengan model tatap muka yang menghasilkan interaksi dan kehadiran sosial pembelajaran jarak jauh atau daring. Sehingga harapan kedepan dalam implementasi pembelajaran sosiologi, senantiasa dapat berkembang baik dalam pola pikir, naluri, dan tindakan peserta didik, sebagai imajinasi kompetensi sosiologi.

Kata-kata kunci : Implementasi, Pembelajaran Sosiologi, Pandemi Covid-19.

PENDAHULUAN

Wabah penyakit Coronavirus (COVID-19) yang saat ini sedang berlangsung telah menjadi perhatian utama masyarakat dunia dan membawa beragam implikasi, baik dalam bidang kesehatan, kebijakan publik, kesejahteraan, pendidikan, sosial, dan lainnya. Pada 30 Januari 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan bahwa wabah coronavirus baru adalah keadaan darurat kesehatan masyarakat yang menjadi perhatian internasional (WHO, 30 Januari 2020). Pada perkembangannya kemudian WHO melalui konferensi pers virtual pada COVID-19 - 11 Maret 2020 mengkonfirmasi wabah coronavirus sebagai pandemi global, WHO (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020). Setelah mendapatkan saran dari WHO, Indonesia kemudian juga menetapkan pandemi Covid-19 ini sebagai bencana nasional. Secara resmi status bencana nasional diputuskan pada 13 April 2020 melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2020 tentang penetapan bencana pandemi penyebaran Covid-19 Sebagai Bencana Nasional.

Pada awal kemunculannya, Corona virus Disease (COVID-19) di kota Wuhan Cina dikenal dengan nama Pneumonia Wuhan dengan 27 kasus yang tidak diketahui penyebabnya. Novel Coronavirus atau *Coronavirus Disease* (COVID-19) yang masih keluarga besar virus penyebab penyakit berskala ringan sampai berat dengan jaringan penularan *zoonosis* (hewan-manusia) bahkan antar manusia. Sampai pada akhirnya WHO (*World Health Organization*) mengkonfirmasi virus tersebut sebagai Novel Corona Virus yang masih satu *family* dengan SARS Virus, dipaparkan dalam *Virological* oleh Fudan University, Shanghai Kemenkes (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 29 Januari 2020).

Terdapat 207 negara terinfeksi dengan 972,640 kasus dan 50,325 jiwa meninggal dunia WHO (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020). Di Indonesia, terdapat 1986 kasus positif, 134 sembuh dan 181 jiwa meninggal dunia (covid19, 03 April 2020). Mengingat kekhawatiran dunia, pengendalian infeksi ini sangat penting. Sebagai langkah keamanan mendasar, pemberlakuan *stay at home* dapat mengurangi porsi penularan covid-19 agar tidak semakin meluas Chen dkk (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari 2020).

Sebagian besar pemerintah di seluruh dunia telah menutup sementara lembaga pendidikan dalam upaya untuk menahan penyebaran pandemi COVID-19. Penutupan nasional ini berdampak pada lebih dari 72% populasi siswa dunia. Beberapa negara lain telah menerapkan penutupan lokal yang berdampak pada jutaan pelajar tambahan. Secara rinci, sampai dengan 10 Mei 2020, terdapat 1.268.164.088 peserta didik yang terkena dampak (72,4% dari total peserta didik yang terdaftar) pada 177 negara UNESCO (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengambil keputusan dengan membatalkan Ujian Nasional 2020. Pembatalan dilakukan sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19 di kalangan peserta didik. Sebagai pengganti indikator kelulusan pihak sekolah dapat melaksanakan US (Ujian Sekolah) melalui metode daring berbentuk portofolio, nilai raport, penugasan atau penilaian jarak jauh lainnya. Peniadaan ujian juga tidak berdampak pada Proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), karena sistem penerimaan peserta didik baru tetap menggunakan sistem zonasi sebagaimana tertuang dalam surat edaran tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Covid-19. Kemendikbud juga menerbitkan Surat

Edaran nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran Daring Selama Masa Tanggap Darurat Bencana Covid-19 Kemendikbud, (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 27 Maret 2020).

KPAI (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari 18 Maret 2020) sebagaimana Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang, bahwa penggunaan pembelajaran daring di rumah tidak efektif lantaran banyak peserta didik yang salah konsep mengenai pembelajaran daring dengan memberikan banyak tugas. Namun begitu, muncul keraguan mengenai efektivitas pembelajaran berbasis daring dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Mata pelajaran Sosiologi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri (Ahmad Noor Fida, 2016).

Di tengah pandemi Covid-19 pembelajaran sosiologi juga semakin sempit dengan protokol *physical distancing* yang diberlakukan pemerintah. Ruang gerak pembelajaran terhadap masyarakat terbatas lantaran *physical distancing* juga diberlakukan dalam lembaga pendidikan. Dalam interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran tidak dapat diperoleh pada kondisi pandemi saat ini. Pembatasan sosial ini diterapkan sebagai tindakan untuk menghentikan atau mencegah penularan Covid-19 yang menjadi masalah bersama KPAI (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 18 Maret 2020).

Jelas kondisi demikian mempengaruhi efektivitas pembelajaran sosiologi. Pada mulanya, pembelajaran sosial dapat berjalan dengan baik tanpa adanya pembatasan jarak, kini terganggu akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengalihkan pembelajaran berbasis daring sehingga peserta didik tidak dapat leluasa melakukan pembelajaran *doing the real thing* yang memberikan banyak pengalaman sosial. Berdasarkan kondisi tersebut, tulisan ini mengambil posisi sebagai bagian yang berpandangan bahwa masyarakat adalah objek pembelajaran yang paling konkret pada mata pelajaran sosiologi. Maka efektivitas pembelajaran sosiologi perlu direalisasikan di tengah pandemi Covid-19 ini.

PEMBAHASAN

Peran Pendidik Dalam Media Pembelajaran

Guru tidak hanya bisa menentukan tujuan dan isi pelajaran yang akan disampaikan, tetapi bahkan dapat menentukan strategi apa yang harus dikembangkan dan system evaluasi apa yang akan digunakannya. Sebagai pengembang kurikulum guru sepenuhnya dapat menyusun kurikulum sesuai dengan karakteristik, misi dan visi sekolah, serta sesuai dengan pengalaman belajar yang diperlukan anak didik. Peran ini dilaksanakan sebagai bagian dari tugas profesional guru yang memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan kinerjanya sebagai guru. Dalam peran ini guru memiliki tanggung jawab untuk menguji berbagai komponen kurikulum, misalnya menguji bahan-bahan kurikulum, menguji efektivitas program, strategi

maupun model pembelajaran, termasuk mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai target kurikulum. (A. Nurin Nur, Chamsiah Ishak, 2017).

Banyak Kompetensi tersebut memberikan pengaruh baik kualitas pendidik, peserta didik dan proses pembelajaran. Peserta didik dapat menyerap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik lantaran kualifikasi di atas terpenuhi. Namun, pembelajaran yang menarik perlu menghadirkan media di dalamnya. Hal ini sebagai upaya pendidik menciptakan gagasan-gagasan baru dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik ialah media yang memungkinkan ada maksud dan isi materi dapat tersampaikan secara maksimal dan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memiliki ketertarikan melanjutkan pembelajaran secara mandiri. Maka pendidik perlu memilih media yang tepat guna agar pembelajaran yang menyenangkan terwujud.

Semakin beragamnya dengan keterkaitan media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran. (Nunu Mahnun, 2012: 29)

Winkel (dalam Nunu Mahnun, 2012:29) mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus dipertimbangkan soal biaya (cost factor), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (avaibility factor), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (technical cuality), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (t echni - cal know – how).

Dalam pembelajaran sosiologi biasanya menghadirkan pengalaman langsung yang mengajak peserta didik untuk terjun ke lapangan dan mengamati fenomena-fenomena sosial lainnya. Kegiatan ini dapat meningkatkan sikap sosial peserta didik dan memahami masyarakat dengan langsung, meski begitu pengalaman langsung tidak selamanya memberikan efektivitas, ada beberapa hal yang tidak dapat dihadirkan secara langsung dikarenakan memiliki resiko besar seperti halnya bencana alam dan peperangan. Peran media visual dapat membantu pembelajaran tetap berlangsung. Sanjaya (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020:5).

Sumber Pembelajaran Sosiologi

Seperangkat bahan ajar merupakan materi/substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu Depdiknas (dalam Junaidi, 2018: 3-4). Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu bahan cetak (printed) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Bahan 4 ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film. Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajarn interaktif,

dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials). Efektivitas pembelajaran dapat diciptakan dengan berbagai cara, dimana salah satunya ialah peran pendidik dalam memilih sumber belajar yang sesuai. Pendidik dapat memilih berbagai sumber sesuai kebutuhan materi yang akan disampaikan, selain itu menyesuaikan kondisi peserta didik karena pengalaman tidak bisa disamaratakan. Sumber belajar yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yaitu, buku pelajaran, pendidik, dan sumber masyarakat Hamalik (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020).

Model pembelajaran mengajukan pertanyaan kritis menjadi salah satu cara menyegarkan pembelajaran sosiologi. Dalam pembelajaran ini siswa kembali diajak untuk aktif dan fokus pada arus pertanyaan yang deras mengalir di dalam kelas. Mau tidak mau akan muncul dorongan dalam diri siswa untuk merangkai kata-kata dengan situasi sosial sehari-hari ditambah konsep sosiologi yang telah mereka terima menjadi sebuah pertanyaan kritis yang cukup membanggakan diri siswa. Bentuk inovasi pembelajaran itulah yang menjadikan sosiologi tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, jauh dari makna kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pembelajaran mengajukan pertanyaan kritis konsep-konsep sosiologi semakin lebih nyata bagi siswa. (Hezti Insriani, 2011: 97-98)

Maka dengan hal ini pembelajaran berbasis masyarakat dapat meningkatkan ketertarikan proses pembelajaran peserta didik pada materi sosiologi termasuk di dalam ruanglingkup peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran yang berkesan, menarik, dan dapat menyenangkan. Strategi ini dapat digunakan pendidik sebagai bagian pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung agar pembelajaran sosiologi yang sebenarnya dapat dirasakan sehingga stigma pembelajaran membosankan, tidak menarik dan banyak hafalan tidak melekat dalam pikiran peserta didik.

Dampak covid bagi pembelajaran sosiologi

Bencana pandemi Covid-19 jika dikaitkan dalam maksud dari perubahan sistem sosial adalah masyarakat akan mengalami tiga perubahan, di antaranya: 1). Perubahan kebudayaan material, seperti setiap keluar rumah harus menggunakan masker, mencuci tangan ketika sampai di rumah, dan seterusnya. 2). Perubahan normatif, seperti cara bergaul dengan menjaga jarak fisik antara satu dengan yang lain, tidak berkerumun secara massal, dan seterusnya. 3). Perubahan sistem nilai, seperti masyarakat lebih menjaga kebersihan, lebih peduli lingkungan, dan seterusnya. (Ahmad Shofiyudin Ichsan, 2020: 102). Selama pandemi berlangsung, peran guru telah tergantikan oleh peran orang tua dalam mendidik anak-anak di rumah. Tentu perubahan tersebut membawa konsekuensi logis, baik dalam proses pembelajaran yang berbeda, harmonisasi guru dengan orang tua siswa, dan seterusnya. Karena bagaimanapun perubahannya, untuk memfasilitas peserta didik agar potensi mereka tetap berkembang dengan baik, maka salah satunya adalah terus memberikan lingkungan belajar yang nyaman, di manapun itu Gunawan & Zain (dalam Ahmad Shofiyudin Ichsan, 2020: 102). Perubahan dalam cara bagian-bagian struktur sosial berhubungan Perubahan ini terkait dengan perubahan alur kerja teknis. Di masa pandemi Covid-19, teknis pembelajaran sebagian besar sekolah masih menggunakan pembelajaran offlinedi kelas-kelas sekolah, saat ini semua lembaga pendidikan (formal, non formal dan informal) diharuskan menggunakan teknologi pembelajaran daring(online) jarak jauh.

Adapun Edaran tersebut dikeluarkan sebagai tanggapan pendidikan yang menyikapi pandemi Covid-19 sebagai permasalahan serius yang dihadapi global. Langkah ini diambil untuk mencegah dan memutus mata rantai penularan Covid-19 antar komponen pendidikan. Mulai saat itu, proses pembelajaran di kelas beralih pada pembelajaran daring atau online namun tetap memperhatikan efektivitas pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran daring diistilahkan sebagai komputer yang saling terhubung dan saling bertukar informasi satu dengan yang lainnya. Sedangkan pembelajaran sendiri diartikan sebagai proses interaksi sosial sebagai kegiatan pendidikan antara pendidik, dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar yang terorganisir. Untuk itu dipahami bahwa, pembelajaran daring adalah proses pembelajaran elektronik yang menggunakan akses komputer dan jaringan internet untuk membantu proses interaksi dalam proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.

Situasi saat ini dinilai menyebabkan kendala tersendiri bagi lembaga pendidikan. Pengalihan proses belajar mengajar berbasis daring atau online membuat pendidik harus beradaptasi dengan keadaan ini, mulai dari bahan ajar yang sudah didesain sebelumnya sampai dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal pentingnya adalah, pendidik mendapatkan peran baru dalam proses kegiatan belajar mengajar ialah bagaimana agar proses kegiatan pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Persoalan baru semakin bertambah pada pembelajaran sosiologi di mana Masyarakat sebagai sumber belajar sosiologi tidak menjadi alternatif pembelajaran lagi di tengah pandemi Covid-19 lantaran seluruh komponen harus memberlakukan lockdown di dalam rumah masing-masing terkecuali sesuatu mendesak memaksanya untuk tidak mematuhi hal tersebut namun protokol *social distancing* tetap harus dilakukan sesuai dengan arahan pemerintah ketika melakukan aktivitas di luar rumah. Kondisi ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi.

Dengan adanya pandemi Covid-19 akhirnya menimbulkan permasalahan sosial yang sangat meresahkan masyarakat dunia, kondisi ini juga memungkinkan adanya konflik baru bagi kalangan politisi dalam menentukan kebijakan-kebijakan publik terutama dalam perekonomian, kesehatan, maupun pendidikan. Dalam teori konfliknya, R. Dahrendorf (dalam M. Wahid Nur Tualeka, 2017: 40) Ia menyatakan bahwa, menurut fungsionalis, sistem sosial dipersatukan oleh kerja sama sukarela atau oleh konsensus bersama oleh kedua-duanya. Tetapi, menurut teoritis konflik bahwa masyarakat dipersatukan oleh “ketidakbebasan yang dipaksakan. Pandemi Covid-19 telah membawa dampak konsensus dalam tiap-tiap masyarakat dari berbagai kalangan, yang kemungkinan akan adanya konflik kepentingan antara posisi subordinat mau pun posisi dominan.

Implementasi Pembelajaran Sosiologi di tengah Pandemi Covid-19

Meski pun efektivitas yang diraih tidaklah sempurna namun masih layak dijadikan alternatif pemecahan masalah pada proses pembelajaran dibandingkan dengan tidak ada sama sekali, mengingat dampak pandemi Covid-19 yang signifikan pada bidang pendidikan mengharuskan elemen terkait untuk senantiasa bekerja sama mewujudkan pembelajaran yang efektif. Dalam dunia pendidikan alternatif pembelajaran daring menjadi sebuah pilihan agar

proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik dan terarah di tengah Pandemi Covid-19. Di karenakan setiap negara harus memiliki kesiapan dasar, peringatan dan rencana respons untuk menanggulangnya (WHO, 2020).

Model pembelajaran online atau daring menimbulkan dua sisi yang berlawanan. Di sisi lain membantu lembaga pendidikan untuk tetap dapat melaksanakan proses belajar mengajar sampai pandemi ini berakhir, sisi lainnya justru menimbulkan ketimpangan di dalamnya. Ketimpangan tersebut terjadi dilatarbelakangi dengan pembelajaran daring yang kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran di kelas. situasi ini dapat dialami setiap tenaga pendidik dan peserta didik yang tidak dapat memperoleh pembelajaran yang maksimal seperti yang biasa diterima dalam pembelajaran tatap muka langsung di kelas.

Untuk itu, kegiatan pembelajaran sosiologi perlu diimplementasikan untuk mengurangi presentasi permasalahan dalam proses belajar mengajar, karena pembelajaran sosiologi yang membutuhkan proses interaksi sosial dalam pembelajaran dan masyarakat sebagai objek kajian pembelajaran. Untuk menciptakan efektivitas pembelajaran, dibutuhkan beberapa komponen yang mendukung. Diantaranya yaitu gagasan atau ide-ide baru dan kreativitas para pengajar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mengoptimalkan pembelajaran daring dengan memilih media, model dan sumber pembelajaran yang akan digunakan.

Garrison, Anderson dan Archer kemukakan Model pembelajaran *Community of Inquiry* (CoI) merupakan salah satu model pembelajaran daring yang sering digunakan. CoI merupakan model konstruktivis sosial dalam proses kegiatan pembelajaran daring mau pun campuran. Tujuan yang terpenting dari model pembelajaran ini ialah untuk menerapkan dan membangun kehadiran sosial yang dapat menstimulus kehadiran kognitif peserta didik. Model ini memiliki beberapa komponen diantaranya, Kehadiran pengajar kehadiran sosial, dan kehadiran kognitif. Tantri, (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020: 9) Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi untuk menciptakan pembelajaran sosiologi yang diharapkan.

Beberapa elemen tersebut dapat dijabarkan: (1). Kehadiran pendidik diartikan sebagai proses untuk merealisasikan pembelajaran yang bermakna dengan melibatkan berbagai fasilitas-fasilitas pendukung yang dibutuhkan. Peran peserta didik dibutuhkan untuk membimbing pembelajaran, memfasilitasi kegiatan belajar dan menyediakan waktu pembelajaran yang tepat; (2) kehadiran sosial, tertuju pada kemampuan untuk memahami pembelajaran daring sebagai pembelajaran yang “sah” dengan melibatkan komunikasi terbuka, afektif ekspresi dan kohesi kelompok. Kehadiran sosial dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring yang tersedia; (3) Kehadiran kognitif, sejauh mana peserta didik bisa menyerap dan pembelajaran sosiologi. Hal ini bisa diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, mendorong eksperimen, mengembangkan keterampilan dan melatih pola pikir. Huang (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020:10)

Teori dan implikasi praktik yang penting memiliki *Community of Inquiry* (CoI). Garirison dan Arbaugh (dalam Rizki Setiawan, Eti Komalasari, 2020:11) Peran kehadiran sosial untuk menciptakan suasana pembelajaran yang terbuka dan produktif dapat membangun pembelajaran yang terarah, hal ini searah dengan pembelajaran sosiologi yang membutuhkan

di dalamnya ada aspek sosial. Dan pendidik juga dapat menggunakan media yang mendukung model pembelajaran sosiologi tersebut. Dengan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual *virtual class* sehingga dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran.

Peserta didik dapat memberikan media pembelajaran berbasis video dengan memanfaatkan aplikasi Youtube dengan pengembangan video di dalamnya sebagai upaya inovasi pembelajaran. (Januarti, dkk 2018) Mengatakan bahwa pembelajaran berbasis video sangat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. (Iqbal dkk, 2019) juga mengungkapkan video dalam aplikasi Youtube layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran yang menggunakan pendekatan imajinasi sosiologis juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik untuk berpikir kritis. Mills mengemukakan analisis sosial dunia nyata yang mampu mengenali tugas imajinasi sosiologi. Peserta didik memiliki kemampuan menginformasikan realitas sosial serta kemampuan memahami biografi pribadi. Lalu kemudian dengan imajinasi sosiologi, hal yang semula polos menjadi lebih bernyawa (Plummer, 2011). Dengan perangkat pembelajaran ini dapat menghasilkan hasil pembelajaran peserta didik yang lebih relevan sesuai kondisi dalam aspek psikomotor, afektif, dan kognitif (Pratiwi dan (Hidayah, 2016).

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi Covid-19 sangat berdampak terhadap pendidikan sehingga perlu perhatian serius. Terutama dalam proses pembelajaran yang dialihkan dengan sistem pembelajaran daring. Kondisi ini memungkinkan pembelajaran terganggu dan mengurangi hasil pembelajaran terutama pada pembelajaran sosiologi. Masalah ini pasti tidak memberikan efektivitas dalam proses pembelajaran. Solusi yang terbaik untuk mengimplementasikan pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19 dengan mengembangkan model pembelajaran *Community of Inquiry* (CoI) yang terdapat elemen kehadiran sosial di dalamnya. Pendidik dan Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai fitur aplikasi pembelajaran dengan model tatap muka daring yang memunculkan kehadiran sosial sebagai syarat interaksi sosial. Pendekatan imajinasi sosiologi juga dapat meningkatkan implementasi pembelajaran yang dapat membantu kepekaan peserta didik terhadap pengaruh kekuatan sosial, kehidupan personal maupun kehidupan umum. Intinya, implementasi pembelajaran akan terealisasi ketika berbagai komponen pendidikan saling berintegrasi satu sama lain. Maka dari itu, diperlukan kerja sama yang saling mendukung untuk bersama-sama menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan di tengah pandemi Covid-19.

DAFTAR RUJUKAN

- 18 Maret 2020. Lawan Covid -19 Dengan Jarak Sosial. Diakses 2 April 2020 dari <https://www.kpai.go.id/berita/lawan-covid-19-dengan-jarak-sosial>.
- 27 Maret 2020. UN 2020 Dibatalkan, Ini Syarat Kelulusan Siswa. Diakses 2 April 2020 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/un-2020-dibatalkan-ini-syarat-kelulusan-siswa>.

- Abubakar, A., & Anwar, A. (2015). Analisis Materi Pendidikan Berkarakter dalam Pembelajaran Sosiologi pada SMA Kota Banda Aceh. *Jurnal Serambi Ilmu*, 16(2), 164-173.
- Anggraeni, Lina. 2011. *Pengenalan Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sosiologi*. Jurnal Komunitas : 3 (2) : 180-187.
- Apriyani, A., Fatimah, N., & Wicaksono, H. (2018). dari Full Day School ke Kebijakan enam hari Sekolah: Rasionalisasi Praktik dan Evaluasi Pembelajaran Pasca Full Day School di SMA Negeri 1 Kedungreja Kabupaten Cilacap. *SOSIETAS*, 8(2).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Cahyani, K. G., Atmadja, N. B., & Mudana, I. W. (2019). Nyungsung Dewa Jelemo Pada Pura Konco Dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran Sosiologi Di SMA Jurusan IPS (Studi Kasus Di Desa Adat Kayuputih, Banjar, Buleleng, Bali). *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 1(1).
- Chen, Peijie, dkk. 2020. *Coronavirus Disease (COVID-19): The Need To Maintain Regular Physical Activity While Taking Precautions*. J Sport Healt SCI 2020;9: 103-4.
- Covid19.go.id diakses pada 24 september 2020 <https://www.covid19.go.id/>
- Dipo Muhammad, Islam Samsudin. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Model Observasi Lapangan Outdoor Study Dan Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Siswa IPS SMA Negeri 3 Probolinggo*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). Volume 10 nomor 2 :161-276.
- FIDA, A. N. (2016). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).
- Fitriyani, R., & Fernandes, R. (2020). Pelaksanaan Student Centered Learning Berbasis Online pada Pembelajaran Sosiologi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 4 Bukittinggi Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 8-18.
- Garrison, D Randy dan Arbaugh, J. B. 2007. *Researching the community of Inquiry framework: Review, Issues, and Future Directions*. Internet and Education. Volume 10 :157-172.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/> (diakses 24 september 2020)
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>.
- Huang, Wanju dkk. 2018. *Purdue Repository for Online Teaching and Learning*. Purdue University.
- Ichsan, A. S. (2020). Pandemi Covid-19 dalam Telaah Kritis Sosiologi Pendidikan. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 98-114.
- Insriani, H. (2011). Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 3(1).
- Iqbal, Muhamad dkk. 2019. *Pengembangan Video Blog (Vlog) Chanel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring*. Inovasi Pembangunan Jurnal Kelitbang. Vo 7 No 1.
- Januarti, Nur Endah Dkk. 2018. *Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi Melalui Video Pembelajaran Bagi Pendidik SMA*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani. (JPMM) Vol 2 No 1.
- Jefri, J., & Junaidi, J. (2019). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif*, 2(3), 125-131.
- Junaidi, S. P. (2018). Sumber Belajar dalam membelajarkan Sosiologi. *Diambil dari Universitas Negeri Padang website: <https://osf.io/preprints/inarxiv/93zca>*.

- Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah. Diakses 2 April 2020
- Kemendikbud. 19 Maret 2020. Negatif Covid-19, Mendikbud Ajak Masyarakat Lakukan Pembatasan Sosial. Diakses 2 April 2020 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/negatif-covid19-mendikbud-ajak-masyarakat-lakukan-pembatasan-sosial>. 23 Maret 2020.
- Kemenkes. 29 Januari 2020. TENTANG NOVEL CORONAVIRUS (NCOV). Diakses 02 April 2020 dari [https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/COVID-19/TENTANG NOVEL CORONAVIRUS.pdf](https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/COVID-19/TENTANG_NOVEL_CORONAVIRUS.pdf)
- Kurniawan, A. N. (2019). Rekayasa praktek pendidikan karakter sebagai strategi pembelajaran Sosiologi berorientasi HOTS. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 37-53.
- Kuswanto, Agung. 2020. Guru Menyambut Era Disrupsi. Unnes.ac.id. diakses pada 4 april 2020. <https://unnes.ac.id/gagasan/guru-menyambut-era-disruption>
- Nismawati. 2015.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Marwa, Y. Y. (2019). Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sosiologi (Studi Kasus SMAN 3 Painan dan SMAN 2 Bayang). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 14-19.
- Nur, A. N., & Ishak, C. (2017). PERAN GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA NEGERI 1 SINJAI UTARA. *JURNAL SOSIALISASI*, 28-33.
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pengaruh Syarat Interaksi Sosial Guru Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Siswa di SMA Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten Barru*. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*. Volume 2 nomor 2:86-90.
- Plummer, K. 2011. *Sosiologi: The basic, (terjemahan Nanang Martono dan Sisworo)*. Jakarta. Rajawali pers.
- Pratiwi, Poerwanti Hadi dan Hidayah Nur. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sosiologi dengan pendekatan Imajinasi Sosiologi*. *Jurnal Kependidikan*. Volume 46 nomor 1 hal 56-68.
- Putri, Y. E., & Fernandes, R. (2019). Pelaksanaan Integrasi Pendidikan Karakter Nilai Al-Qur'an dan Nilai Budaya Alam Minangkabau Dalam Pembelajaran Sosiologi (Studi Kasus: SMA Negeri 2 Padang dan SMA Adabiah Padang). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-6.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2012. *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik sampai perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul. Kreasi Wacana.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Sardiman, A, M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali
- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). MEMBANGUN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *EDUSOCIUS; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi*, 4(1), 1-13.
- Setiawan, Rizki. 2017. *Pembangunan Nilai Demokrasi dan Nasionalisme sebagai Kurikulum Tersembunyi di SMAN CMBBS*. *Jurnal Hermeneutika*. Volume 3 nomor 1:10-20.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta Rieneka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta. Rajawali Pers.

- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Supardan, Dadang. 2013. *Pengantar Ilmu Sosial : Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suprihatiningsih, Ari dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Sosiologi Berbasis Jelajah Alam Sekitar Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa-Siswa SMA N 1 Mranggen*. Journal of Educational Social Studies. Volume 5 nomor 1:11-23
- Susanti, F. D., & Junaidi, J. (2020). Studi Evaluatif Penerapan Strategi Pembelajaran Sosiologi di SMA N 2 Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 160-167.
- Tantri, Niki Raga. 2018. *Kehadiran Sosial Dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*. Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh. Volume 19 Nomor 1:19-30.
- Tesniyadi, Dema. 2018. *Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta. Samudera Biru. Tirtarahardja, Umar Dan Sulo. 2017. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta. Rieneka Cipta
- Tualeka, M. W. N. (2017). Teori Konflik Sosiologi Klasik Dan Modern. *Al-Hikmah*, 3(1), 32-48.
- UNESCO. 2020. School closures caused by Coronavirus (Covid-19). <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>. diakses 11 Mei 2020.
- Usman, Moh Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- World Health Organization. 30 Januari 2020. Statement on the second meeting of the International Health Regulations (2005) Emergency Committee regarding the outbreak

TANTANGAN PEMBELAJARAN *ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Lasmida Listari

Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan Sosiologi FKIP

Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : lasmida.listari74@gmail.com

Abstract :

Currently, Indonesia is one of the countries affected by the Covid-19 pandemic. This affects almost all areas of life such as education. Since March until now, there have been policies from the government on educational institutions, especially schools, to implement online learning.. However, it is feared that students will experience burnout as a result of participating in online learning that has been in effect for a long time. Learning motivation also affects student learning outcomes and the goals to be achieved. Teachers can use applications or platforms, video conferencing, or YouTube to support online learning so that students are interested and participate in learning material with pleasure.. Another effort that teachers can do to maintain and increase student motivation is to provide rewards for students who actively participate. It is hoped that this reward can generate intrinsic motivation to learn in students and make learning a necessity.

Kata kunci : Pembelajaran Online, Motivasi

Abstrak

Saat ini Indonesia termasuk negara yang terdampak pandemic Covid-19. Hal ini berpengaruh pada hampir semua bidang kehidupan seperti pendidikan. Sejak bulan Maret hingga sekarang, diberlakukan kebijakan dari pemerintah pada lembaga pendidikan terutama sekolah-sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*. Namun dikhawatirkan siswa akan mengalami kejenuhan akibat mengikuti pembelajaran *online* yang sudah lama diberlakukan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berpengaruh pula pada hasil belajar siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Guru dapat menggunakan aplikasi atau *platform*, *video conference*, atau *youtube* guna mendukung pembelajaran *online* agar siswa tertarik dan mengikuti materi pembelajaran dengan rasa senang. Upaya lain yang dapat dilakukan oleh guru untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan *reward* bagi siswa yang aktif berpartisipasi. Diharapkan *reward* tersebut dapat memunculkan motivasi belajar secara intrinsik pada siswa dan menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan terjadinya perubahan dan berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Negara-negara besar dunia seperti, Amerika Serikat, Italia, dan Brazil, ikut tersentak dan harus rela kehilangan banyak jiwa penduduknya akibat terinfeksi Covid-19. Virus yang dinyatakan bermula berasal dari Wuhan, China ini menyadarkan penduduk dunia akan pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan tubuh. Maka guna mengurangi dan menghindari penyebaran virus ini, upaya WHO dengan menganjurkan penduduk dunia untuk menjaga jarak (*physical distancing*), rajin mencuci tangan, dan selalu menggunakan masker untuk menghindari droplet antara orang perorang. Walaupun

kenyataannya dari hari kehari jumlah positif Covid-19 semakin bertambah dan secara global diiringi dengan meningkatnya jumlah pasien yang meninggal.

Imbas kondisi ini berakibat pada bidang ekonomi dan tingkat kesejahteraan masyarakat. Di Indonesia sendiri, banyak para buruh pabrik atau karyawan perusahaan harus kehilangan pekerjaan disebabkan menurunnya produktifitas perusahaan sehingga berdampak pada upah buruh atau karyawan yang tidak dapat ditunaikan. Kesejahteraan masyarakat ikut terancam sementara kebutuhan pokok seperti makanan, minuman, tempat tinggal dan kesehatan menuntut untuk tetap terpenuhi.

Tidak hanya itu, aktifitas dunia pendidikan turut terganggu dalam prosesnya memberikan pelayanan bagi siswa. Pandemi Covid-19 telah menimbulkan dampak munculnya berbagai kebijakan negara dan pemerintah untuk membuat keputusan terbaik demi keselamatan para siswa, guru, dan semua warga sekolah. Pada bulan Maret 2020 Kemendikbud oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan kebijakan melalui Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Salah satu isi penting dalam surat edaran tersebut adalah pembatalan pelaksanaan Ujian Nasional tahun 2020 demi kesehatan dan keselamatan siswa.

Sementara untuk pelaksanaan pembelajaran sejak saat itu diikuti oleh siswa dan guru dari rumah. Belajar Dari Rumah (BDR) suatu keadaan yang tidak pernah dibayangkan oleh siswa dan para guru sebelumnya, namun Kemendikbud kembali mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tertanggal 20 Mei 2020 mengenai Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, siswa, dan orang tua.

Belajar Dari Rumah (BDR) menjadi pilihan yang terbaik untuk tetap meneruskan proses pendidikan bagi anak dalam lingkup formal. Metode pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah adalah pembelajaran daring (*online*). Pembelajaran daring (*online*) telah dimulai sejak bulan Maret 2020. Walaupun pada kenyataannya pembelajaran daring tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar karena berbagai masalah yang menjadi kendala seperti guru yang tidak menguasai Iptek, siswa yang tidak memiliki fasilitas komunikasi seperti Android, laptop, atau kuota untuk koneksi dalam jaringan internet.

Namun apakah pembelajaran *online* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa? Mengingat pembelajaran daring sudah dilaksanakan sejak bulan Maret 2020. Apakah siswa tidak merasakan kejenuhan karena harus belajar di rumah, tidak ada teman, kurangnya interaksi antara teman, dan tidak terjadi kontak dengan guru secara langsung. Kondisi ini tidak bisa diprediksi sampai kapan akan terus berlangsung. Selama Covid-19 masih menyebar di Indonesia terutama di daerah yang dinyatakan sebagai zona hitam, merah, orange, atau kuning, maka dapat diperkirakan pembelajaran *online* akan tetap dilanjutkan.

Apakah dengan pembelajaran *online* tujuan pembelajaran dapat tercapai? Sementara kita tahu bahwa kemampuan siswa yang satu dengan siswa yang lain tidaklah sama. Artinya, guru juga harus bisa mengelola kelas daring agar lebih menarik, tidak membosankan, kreatif, efektif, dan berlangsung menyenangkan. Guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran guna memotivasi siswa untuk belajar secara tekun, sungguh-sungguh, dan memberikan kebermanfaatan kepada siswa. Tujuan dalam penulisan gagasan ini, penulis ingin membahas tantangan pembelajaran *online* terhadap motivasi belajar siswa, terutama di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini.

PEMBAHASAN

1. Teori Belajar

Teori belajar Kognitivisme mengedepankan adanya proses mental. Dalam hal ini belajar bukanlah perubahan tingkah laku, tapi perubahan struktur kognitif (Ni Nyoman Parwati dkk, 2018). Menurut teori ini, meskipun lingkungan berperan dalam pembentukan individu, tapi hasil yang diperoleh oleh individu-individu yang dibelajarkan di tempat dan dengan ketersediaan sumber yang sama bisa berbeda karena tergantung dengan bagaimana individu tersebut memaknai dan mentransformasi nilai-nilai yang dipelajari.

Sedangkan dalam teori belajar Behaviorisme, belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar menurut pandangan behaviorisme ini lebih menekankan hasil belajar daripada proses belajar. Teori ini memiliki aplikasi Teori Pavlov yang dalam penerapannya seperti guru bersikap ramah tamah kepada siswa, memberikan pujian, sehingga diharapkan akan muncul rasa terkesan siswa pada gurunya selama pembelajaran dilaksanakan. Pada aplikasi Thorndike, sebelum pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan mental siswa terlebih dahulu, mengadakan ulangan teratur, ketat, maupun system *drill*. Menurut aplikasi Thorndike pula, guru memberikan bimbingan, pemberian hadiah, pujian, bahkan jika diperlukan berupa hukuman, sehingga dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, istilah pembelajaran berhubungan erat dengan belajar dan membelajarkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sehubungan dengan itu menurut Kompri (2016:125), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh tenaga pengajar atau institusi penyedia layanan pendidikan supaya dapat memberdayakan siswa untuk belajar secara mandiri atau menyeluruh untuk belajar.

2. Pembelajaran Online

Dalam masa pandemic Covid-19 guru diharapkan dapat menyusun perencanaan pembelajaran *online* yang disesuaikan dengan model maupun media pembelajaran dan kebutuhan serta keterbatasan siswa. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sumiati dan Asra : 2007). Sementara itu Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet dan *audio conferencing*. Jadi pembelajaran *online* memanfaatkan atau menggunakan bantuan perangkat elektronika secara langsung. Rosenberg (2001) mendefinisikan *online learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Karena pembelajaran *online* menggunakan media elektronika, seharusnya pembelajaran ini dapat memotivasi siswa. Oleh karena pembelajaran dapat dilaksanakan dengan media elektronik, *platform* yang menarik bagi siswa. Saat ini banyak sekali *platform* yang menyediakan fasilitas pendidikan untuk guru dan siswa. Katakanlah seperti *youtube*, *google classroom*, *Edmodo*, *zoom*, dan lain-lain. Menurut penulis, pembelajaran *online* seharusnya dapat memudahkan guru untuk memotivasi belajar siswa. Karena guru dapat menarik perhatian siswa serta mengelola kelas daring dengan lebih menyenangkan. Dan hal ini akan menyebabkan siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan indikator penting dalam pembelajaran, karena motivasi berpengaruh pada keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2017:3). Motivasi menurut Hamzah Uno, merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Sementara itu Sondang P. Siagian (2012: 138) menyatakan motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang anggota organisasi mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau ketrampilan, tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya, dalam rangka pencapaian tujuan dan berbagai sasaran organisasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Terdapat dua jenis motivasi pada diri seseorang, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri seseorang, dan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi dari luar yang berupa usaha pembentukan dari orang lain (Asrori, 2007:183). Secara teori, Abraham Maslow mengatakan bahwa seseorang termotivasi karena memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi. Jika kita hubungkan dengan siswa, kebutuhan yang ingin dicapai terkadang berbeda. Secara intrinsik ada siswa yang secara sadar dengan sendirinya untuk tekun belajar karena ingin mencapai prestasi guna mempersiapkan diri pada pembelajaran esok hari di sekolah. Sementara siswa lain, secara ekstrinsik atau pengaruh dari luar, termotivasi untuk belajar karena *reward* yang dijanjikan oleh gurunya.

Mengingat belajar dari rumah pada masa pandemic Covid-19 ini sudah dilakukan sejak bulan Maret 2020 yang lalu, tidak menutup kemungkinan kejenuhan mulai dirasakan oleh siswa. Kejenuhan adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar namun tidak mendatangkan hasil (Reber : 1988). Kejenuhan atau rasa bosan yang dialami oleh siswa berhubungan dengan motivasi. Kondisi ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Salah satu factor yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan adalah rasa letih (*fatigue*). Rasa letih tersebut dapat disebabkan karena terlalu lama di depan laptop atau Handphone. Apalagi jika guru yang mengajar kurang inovatif, monoton, atau konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru sebagai sentralnya (*teacher centered*). Sedangkan siswa pasif dan tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplor kemampuan yang dimilikinya.

Motivasi dan belajar sangat berhubungan erat dan saling memengaruhi. Siswa akan giat belajar jika memiliki motivasi untuk belajar. Belajar menurut Thorndike (Uno, 2017:11) adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Didukung dengan pernyataan Hamalik dalam Kompri (2016:231) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa motivasi kiranya akan sulit untuk berhasil. Sebab, orang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar.

Terdapat beberapa indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran (Asrori, 2007:184), yaitu (1) Memiliki gairah belajar yang tinggi (2) Penuh Semangat (3) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi (4) Mampu “jala sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu (5) Memiliki rasa percaya diri (6) Memiliki daya konsentrasi yang tinggi (7) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi (8) Memiliki kesadaran dan daya juang yang tinggi.

4. Guru sebagai Motivator Siswa

Guru perlu menciptakan iklim kelas (*class iclimate*) yang biasanya di terjemahkan dengan kelas yang hangat, demokratis, serba membolehkan, tidak otoriter dan berpusat pada pembelajar. Iklim kelas sangat dipengaruhi hubungan social antara guru dan murid (Dalle,dkk, 2012:473). Dalam proses pembelajaran, tentu ada tujuan yang ingin dicapai baik bagi guru

maupun siswa. Guru memiliki peranan yang penting untuk memotivasi siswa demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Memang bukan hal yang gampang, mengingat prakteknya pembelajaran *online* guru tidak berhadapan langsung secara fisik terhadap siswa sehingga sulit untuk mengontrol kelas *online* tersebut agar tetap efektif serta tetap dalam pengawasan guru. Ditambah lagi dengan karakter siswa yang berbeda-beda akibat budaya dan pola asuh yang berbeda pula dari orang tua masing-masing. Sehingga guru menghadapi masalah yang kompleks dalam memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran *online*.

Pihak sekolah sebagai penyelenggara proses pembelajaran hendaknya tetap memperhatikan dan mengutamakan kepentingan dan kebutuhan siswa. Beranjak dari teori kebutuhan Maslow, beberapa kemungkinan yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah guna memenuhi kebutuhan siswanya adalah pemenuhan kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, hubungan antara siswa, kebutuhan harga diri, penghargaan dari pihak lain, pengetahuan dan pemahaman, setetik, dan kebutuhan aktualisasi diri (Kompri, 2016:238). Kebutuhan akan pengetahuan dan pengalaman bagi siswa dapat dilakukan dengan menyediakan pembelajaran yang memberikan tantangan intelektual melalui pendekatan *discovery inquiry*. Mengajak siswa untuk berpikir secara kritis dan melakukan diskusi-diskusi yang difasilitasi oleh guru.

Untuk membangkitkan motivasi guna pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri bagi siswa penting untuk dilakukan. Seperti memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat pula diwujudkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran tersebut memberikan makna kepada siswa. Dalam pembelajaran *online*, guru tetap dapat memberikan motivasi kepada siswa dan memenuhi kebutuhannya. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *online* untuk menarik minat dan gairah belajar siswa, seperti platform *youtube* yang dapat dimanfaatkan untuk menampilkan video yang berhubungan dengan materi ajar. Video tersebut merupakan stimulus yang berfungsi merangsang munculnya respon dari siswa. Respon ini yang dibutuhkan oleh guru sebagai salah satu indikator motivasi belajar siswa. Sehingga guru bisa mengukur tingkat motivasi belajar untuk mendesain atau merancang pembelajaran berikutnya.

5. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa

Kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran *online* akan berdampak pada motivasi belajarnya yang menurun. Padahal motivasi sangat menentukan berhasil tidaknya perbuatan belajar siswa. Disinilah peran guru untuk mengelola kelas *online* menjadi kelas yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berbagai keyakinan yang dimiliki oleh guru, seperti tentang kemampuan dirinya mengajar dan tentang kemampuan belajar dari murid-muridnya, memengaruhi relasi antara dirinya dengan murid-muridnya (Davis:2003) Guru sebagai motivator diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa, terutama motivasi intrinsik. Karena jika motivasi intrinsik siswa bangkit, maka akan muncul kesadaran dari diri siswa untuk belajar dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya tanpa paksaan dari siapapun. Terdapat beberapa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut French dan Raven (Kompri : 246) upaya yang dapat dilakukan yaitu (1) Penggunaan pujian verbal, (2) Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana, (3) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi, (4) Memanfaatkan apersepsi siswa, (5) Penggunaan simulasi dan permainan, (6) Melakukan hal yang luar biasa, (7) Meminta siswa untuk mempergunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.

Upaya-upaya tersebut di atas harus dilakukan secara continue, berkesinambungan, dan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan siswa. Ketika siswa tidak dapat bertatap muka secara langsung seperti di kelas, namun dengan dipenuhinya kebutuhannya siswa tetap merasa aman dan nyaman selama berada di kelas *online*. Perasaan aman dan nyaman serta menyenangkan yang mereka dapatkan dari guru, akan membangkitkan motivasi belajar

mereka. Akan muncul keinginan untuk mengikuti pembelajaran *online* pada pertemuan berikutnya siapapun guru maupun mata pelajarannya.

Hal yang penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *online* adalah guru memberikan reward pada siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Misalnya siswa memberikan pertanyaan, tanggapan dari stimulus, tanggapan dari jawaban teman, menjawab pertanyaan, mempresentasikan atau menyimpulkan. Dengan reward atau penghargaan itu secara ekstrinsik membangkitkan motivasi belajar siswa. Sehingga jika ini terus dipertahankan maka motivasi intrinsik akan muncul dengan sendirinya karena bagi siswa belajar adalah merupakan suatu kebutuhan.

KESIMPULAN

Dalam teori belajar Behaviorisme, belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar menurut pandangan behaviorisme ini lebih menekankan hasil belajar daripada proses belajar. Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet dan *video conference*. Jadi pembelajaran *online* memanfaatkan atau menggunakan bantuan perangkat elektronika secara langsung. pembelajaran dapat dilaksanakan dengan media elektronik, *platform* yang menarik bagi siswa. Saat ini banyak sekali *platform* yang menyediakan fasilitas pendidikan untuk guru dan siswa. Katakanlah seperti *youtube*, *google classroom*, *Edmodo*, *zoom*, dan lain-lain.

Motivasi merupakan indikator penting dalam pembelajaran, karena motivasi berpengaruh pada keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Terdapat dua jenis motivasi pada diri seseorang, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri seseorang, dan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi dari luar yang berupa usaha pembentukan dari orang lain (Asrori, 2007:183). Motivasi dan belajar sangat berhubungan erat dan saling memengaruhi. Siswa akan giat belajar jika memiliki motivasi untuk belajar.

Guru memiliki peranan yang penting untuk memotivasi siswa demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Seperti memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat pula diwujudkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran tersebut memberikan makna kepada siswa. Dalam pembelajaran *online*, guru tetap dapat memberikan motivasi kepada siswa dan memenuhi kebutuhannya. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *online* untuk menarik minat dan gairah belajar siswa, seperti platform *youtube* yang dapat dimanfaatkan untuk menampilkan video yang berhubungan dengan materi ajar. Menggunakan media *video conference* sebagai upaya untuk melakukan kontak terhadap siswa dan melihat langsung sikap dan motivasi mereka selama pembelajaran *online* berlangsung.

Hal yang juga penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *online* adalah guru memberikan reward pada siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Seperti kepada siswa yang memberikan pertanyaan, tanggapan dari stimulus, menjawab pertanyaan, atau mempresentasikan dan menyimpulkan. Sehingga dapat memotivasi siswa tersebut dan diikuti oleh siswa yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Kompri. 2016. *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Uno, B Hamzah. 2017. *Teori motivasi dan pengukurannya. Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Akasara.
- Parwati, Ni Nyoman, dkk. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.

- Schunk, H.D., Pintrich, R., Pintrich, dan Meece., L. Judith. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta : Indeks.
- Sumiati., Asra. 2007. *Metode pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.

URGENSI KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Marini, Reni Marlina, Afandi

1Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email korespondensi: afandi@fkip.untan.ac.id

Abstract

The purpose of writing this article is to increase awareness of the importance of problem-solving skills in the era of the industrial revolution 4.0. Performed the literature search method. The industrial revolution 4.0 is marked by the use of information and communication technology in all aspects of life, including in the learning process. Technology is a key aspect of competitiveness in the era of industrial revolution 4.0, namely financial technology (fintech), 3D printing technology, robotic and sensor technology, internet of things, and artificial intelligence. revolution 4.0 in education has a positive impact on the progress and development of the learning system in Indonesia, but it can have a negative impact if it is unable to answer the challenges that arise in the present era. therefore, education that is built must present the competencies needed by students with the demands of the industrial revolution 4.0. One of the competencies needed is the ability of the younger generation to solve problems (problem-solving). This article presents an initial narrative of how problem-solving skills are becoming essential skills in the current era of the industrial revolution 4.0. Teaching and developing problem-solving skills in education are discussed in more detail in the article below.

Keywords: keterampilan, pemecahan masalah, era revolusi industri 4.0

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini untuk meningkatkan kesadaran pentingnya keterampilan pemecahan masalah di era revolusi industri 4.0. Dilakukan dengan metode penelusuran literatur. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi dalam segala segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran. Teknologi yang menjadi aspek kunci daya saing di era revolusi industri 4.0 yaitu financial technology (fintech), teknologi cetak 3D, teknologi robotic dan sensor, internet of things, dan artificial intelligence. Revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif dengan semakin maju dan berkembangnya sistem pembelajaran di Indonesia, namun dapat memberikan dampak negatif jika tidak mampu menjawab tantangan yang muncul di era sekarang. Oleh sebab itu, pendidikan yang dibangun harus menghadirkan kompetensi yang dibutuhkan siswa dengan tuntutan revolusi industri 4.0. Salah satu kompetensi yang dibutuhkan adalah kemampuan generasi muda untuk memecahkan masalah (problem solving). Artikel ini menyajikan narasi awal bagaimana keterampilan pemecahan masalah

menjadi keterampilan yang urgen di era revolusi industri 4.0 saat ini. Mengajarkan dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam pendidikan dibahas secara lebih jelas pada artikel dibawah ini.

Kata kunci: keterampilan pemecahan masalah, revolusi industry 4.0, pendidikan

PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, Indonesia pada khususnya sudah memasuki era industri baru di abad ke-2. Hal ini ditandai dengan adanya era digitilisasasi pada berbagai sektor kehidupan. Para pakar menyebut nya sebagai era revolusi industri 4.0. revolusi industri pertama kali dikenalkan oleh Profesor Klaus Schwab yang merupakan seorang ahli ekonomi melalui bukunya yang berjudul “The Fourth Industrial Revolution”. Didalam bukunya Profesor Klaus Schwab menjelaskan, bahwa revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup, pola pikir dan cara kerja manusia. Dalam perkembangannya, revolusi industri 4.0 ini memberikan tantangan sekaligus dampak bagi generasi muda bangsa Indonesia (Rohman, 2018).

Dalam menghadapi revolusi industri yang terjadi saat ini diperlukan suatu teknologi dan informasi sebagai sarana dalam menjalani kehidupan manusia. Perubahan yang terjadi pada peradaban menuju masyarakat yang berpengetahuan (knowledge society), membuat tuntutan terhadap masyarakat dunia untuk menguasai keterampilan di abad 21, dengan cara mampu memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT Literacy Skills). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis di dalam membangun masyarakat yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan, seperti: (1) memiliki kemampuan dalam bidang teknologi dan media; (2) mampu melakukan komunikasi yang efektif; (3) mampu berpikir kritis; (4) dapat memecahkan masalah; dan (5) mampu berkolaborasi.

Keterampilan pemecahan masalah adalah keterampilan bagi para ahli yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Dalam Sukartono (2018), Memecahkan masalah adalah aktivitas dasar dalam kehidupan manusia, karena melibatkan proses berpikir agar mampu memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dukungan dari berbagai pihak sangatlah diperlukan agar generasi penerus bangsa dapat dipersiapkan untuk mampu memecahkan masalah dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.

Nurhamidah (2019) telah menunjukkan beberapa penelitian bahwa banyak siswa yang memiliki masalah berdasarkan kurangnya informasi dan keterampilan pada tahap pemecahan masalah. Fakta tentang kemampuan pemecahan masalah siswa di Teheran, Iran, Kirmizi, dan Turki menyatakan bahwa dalam kemampuan pemecahan masalah masih rendah. Di Indonesia, berdasarkan hasil problem solving skill report TIMSS, Indonesia berada pada posisi di bawah *center point* skor pendidikan dunia, dengan menduduki rangking 4 terbawah dari 47 negara yang survey dengan skor rata-rata 397 dan hasil PISA tahun 2015 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 62 dari 70 negara. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan pemecahan masalah siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Sedangkan keterampilan pemecahan masalah itu sendiri merupakan bagian yang penting dalam menghadapi era globalisasi.

Berdasarkan uraian diatas, keterampilan pemecahan masalah memiliki peran yang sangat penting di era revolusi industri 4.0. Namun, tidak sedikit siswa yang masih belum memahami tentang pentingnya keterampilan pemecahan masalah. Untuk itu, artikel ini ditulis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya keterampilan pemecahan masalah di era revolusi 4.0.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini ialah dengan pendekatan kepustakaan (*library research*). Pendekatan kepustakaan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi serta data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Sari, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, dimana dilakukan dengan melacak sumber tertulis yang berisi berbagai tema serta topik yang dibahas. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dengan metode deskriptif menggambarkan apa yang sedang diselidiki. Sumber data yang digunakan adalah artikel dan jurnal lain yang mendukung tulisan ini. Kemudian melakukan analisis datanya dengan analisis deskriptif.

PEMBAHASAN

A. KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH

Menurut Bingham dan Turer (dalam Zubaidah, 2017) Masalah merupakan kendala yang dihadapi oleh seseorang dalam mencapai suatu tujuan. Masalah merupakan permasalahan yang dihadapi baik individu maupun masyarakat sehingga dapat diselesaikan dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan. Seseorang yang tidak mengetahui cara untuk mencapai tujuannya bisa dikatakan mengalami masalah. Bila tidak adanya tujuan dapat dikatakan bahwa tidak adanya masalah. Dengan demikian, bila adanya keinginan dalam mencapai suatu tujuan namun menghadapi kesulitan maka kondisi ini disebut dengan masalah. Pemecahan masalah artinya menemukan solusi yang baru untuk suatu masalah atau untuk mematuhi peraturan baru yang hendak dipelajari (Mayer, 1996). Pemecahan masalah merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik dalam pembahasan untuk dianalisis kemudian disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawaban oleh siswa.

Keterampilan pemecahan masalah menjadi salah satu keterampilan awal yang sangat dibutuhkan siswa, karena merupakan bagian dari proses pemecahan masalah, yaitu pengambilan keputusan (*decision making*) yang didefinisikan sebagai pemilihan solusi terbaik dari sejumlah alternatif yang tersedia. Keterampilan ini akan membantu siswa dalam membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis, logis, dan dapat mempertimbangkan dari berbagai sudut pandang (Paidy, 2010).

Menurut Matlin (dalam Cahyani, 2016), pemecahan masalah dibutuhkan pada saat kita ingin mencapai tujuan tertentu namun cara penyelesaiannya belum jelas. Dengan begitu ketika seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah tertentu maka siswa tersebut akan dapat memiliki keterampilan yang baik dalam menghasilkan informasi yang sesuai, menganalisis informasi serta menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang diperolehnya.

Sajadi, dkk (2013) menyatakan bahwa proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen yang penting bagi siswa dalam menghubungkan masalah kehidupan nyata. Sehingga dengan menghubungkan masalah ke dalam kehidupan nyata tersebut siswa akan mampu menyelesaikan masalah terutama masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan mudah.

Keterampilan pemecahan masalah tidak hanya penting bagi siswa sekolah menengah, namun juga penting bagi mahasiswa perguruan tinggi. Mahasiswa yang Lulus dari perguruan tinggi diharapkan memiliki *softskill* yang selalu berkembang mengikuti jaman apalagi di era revolusi industri 4.0 saat ini. Data dari survey *Job Outlook* 2018 NACE pada tanggal 9 Agustus 2017 hingga 2 Oktober 2017 didapatkan total 201 survei dikembalikan dengan tingkat respons 20,5 persen (www.nacweb.org/store/2017/job-outlook-2018/), didapatkan hasil yaitu atribut - di luar IPK tinggi - yang paling mereka hargai, yaitu keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan untuk bekerja dalam tim sebagai atribut yang paling diinginkan dan sama pentingnya (Wibowo, 2019).

Dalam kehidupan bermasyarakat, keterampilan pemecahan masalah sangat dibutuhkan. Orang dengan keterampilan pemecahan masalah yang baik menjadi sangat dibutuhkan dalam berbagai profesi pekerjaan salah satunya adalah guru. Apabila seorang guru tidak memiliki keterampilan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, dapat diketahui guru tersebut tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan dari peserta didik yang mempunyai pola pemikiran yang tidak terduga

B. KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Revolusi Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada Hannover Fair 2011 dengan ditandainya revolusi digital. Revolusi Industri 4.0 adalah tren terbaru teknologi yang sedemikian rupa canggihnya, yang berpengaruh besar terhadap proses produksi pada sektor manufaktur. Teknologi canggih tersebut diantaranya adalah kecerdasan buatan (*artificial intelligent*), perdagangan elektronik, data raksasa, teknologi finansial, ekonomi berbagi, hingga penggunaan robot. Pengembangan sains dan teknologi menjadi fondasi yang mendasari dalam kualitas hidup dalam suatu bangsa pada era revolusi industri 4.0 saat ini. Sehingga masyarakat harus mampu berfikir secara kritis untuk menerima kemajuan teknologi yang berdampak pada kehidupan sosial masyarakat.

Pemerintah di Indonesia melakukan kebijakan dalam mendukung gerakan revolusi industri 4.0 dengan melaksanakan langkah-langkah strategis *Making Indonesia 4.0*. Rencana pemerintah akan merombak kurikulum di Indonesia dengan memfokuskan pada kemampuan STEM (*Science, Technology, the Arts, dan Mathematic*) dengan tujuan menciptakan kualitas SDM untuk kebutuhan yang akan datang melalui peserta didik (Hartanto, 2018). Di era revolusi 4.0, peserta didik diharapkan memiliki beberapa keterampilan seperti keterampilan berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah, kreatif serta inovatif, dapat berkomunikasi dan berkolaborasi (Wibawa, 2018). Kebijakan pemerintah Indonesia dalam mewujudkan beberapa keterampilan diantaranya keterampilan pemecahan masalah. Dengan adanya keterampilan pemecahan masalah pada siswa, menandakan siswa tersebut dapat menguasai kompetensi yang harus dimiliki siswa pada era revolusi 4.0. Kompetensi yang harus dimiliki siswa di era revolusi industri

4.0 ini yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Communication Skills, dan Ability to Work Collaboratively*.

Dalam memahami masalah serta menentukan pilihan dan menarik kesimpulan dengan jelas, dapat dilakukan siswa dengan bantuan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran era revolusi industri 4.0 menuntut agar guru sebagai tenaga pendidik mampu mengikuti perkembangan teknologi serta sains yang tumbuh dengan sangat cepat. Jika guru sudah mampu mengikuti perkembangan teknologi dan sains dengan cepat, maka siswa akan mampu mempelajari semua fakta dan konsep-konsep sains serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Afni, 2014). Kenyataan di lapangan sangat berbeda. Pembelajaran yang dilakukan guru lebih banyak dalam pengenalan pengetahuan serta uraian konsep. Sehingga siswa cenderung dalam menghafal konsep yang mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir untuk pemecahan masalah (Ristiasari, 2012).

KESIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan pemecahan masalah memiliki peranan yang penting bagi siswa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Dengan adanya keterampilan pemecahan masalah pada siswa, dapat membantu siswa dalam pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa di era revolusi industri 4.0 ini yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Communication Skills, dan Ability to Work Collaboratively*. Serta mampu mempelajari semua fakta dan konsep-konsep sains serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan pemecahan masalah tidak hanya penting bagi siswa, namun juga penting bagi mahasiswa perguruan tinggi serta masyarakat, dengan diharapkan memiliki *softskill* yang selalu berkembang mengikuti jaman serta keterampilan pemecahan masalah yang baik saat ini sangat dibutuhkan dalam berbagai profesi pekerjaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afni, N. K. (2014). Penerapan Pendekatan STM (Sains Teknologi Masyarakat) pada Konsep Pencemaran Lingkungan untuk mengkaitkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Kritis di SMAN 4 Wira Bangsa Meaulaboh. *jurnal biotik*, 2 (2).
- Cahyani, H. d. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA.
- Mayer, R. &. (1996). Problem solving transfer. New York: Handbook of Educational Psychology.
- Nurhamidah. (2019). Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Multidisiplin 2018*, 44-50.
- Ristiasari, T. P. (2012). Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 1 (3).
- Rohman, A. d. (2018). Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Multidisiplin 2018*, 44-50.
- Sajadi, M. d. (2013). The Examining Mathematical Word Problems Solving Ability Under Efficient Representation Aspect. *Journal of Mathematics*.
- Sari, M. d. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6 (1), 41-53.
- Sukartono. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Terhadap Pendidikan di Indonesia. pp. 1-22.

- Wibowo, U. D. (2019). Prophetic Softskills Untuk Bersaing di Era Revolusi Industri 4.0. *InSight* , 21 (1), 30-38.
- Zubaidah, S. (2017). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *ResearchGate* , 1-17.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI PADA ABAD 21

Mickel Jerri Kurniawan Ray

Universitas Tanjungpura
jerrikurniawanr@gmail.com

Abstract

The writing of this non-research scientific article aims to shed light on high-level thinking skills-based learning activities in the 21st century. As for the background of this writing because in the 21st century learning must be more effective and efficient, students are not given enough science only, activities in learning must also change. Students should be more active in thinking, can formulate a problem, can examine a problem complexly, can think divergently and be able to develop ideas, can search for information from various sources, and can think analytically, evaluatively and make decisions. In the 21st century education is transformed from traditional learning into modern education to ensure students have knowledge, learning skills and innovation, use technology skills to find information, and survive by using life skills.

Abstrak

Penulisan artikel ilmiah non penelitian ini bertujuan untuk memaparkan mengenai aktivitas pembelajaran berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada abad ke 21. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini dikarenakan di abad ke 21 pembelajaran harus lebih efektif dan efisien, peserta didik tidak cukup diberikan hanya ilmu pengetahuan saja, aktivitas di dalam pembelajaran pun juga harus berubah. Peserta didik harus lebih aktif di dalam berpikir, dapat memformulasikan sebuah permasalahan, dapat mengkaji sebuah permasalahan secara kompleks, dapat berfikir secara divergen dan mampu mengembangkan ide, dapat mencari informasi dari berbagai sumber, serta dapat berpikir secara analitik, evaluative dan membuat keputusan. Di abad ke 21 pendidikan ditransformasikan dari pembelajaran tradisional menjadi pendidikan modern untuk menjamin peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan belajar dan inovasi, keterampilan menggunakan teknologi untuk mencari informasi, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan *life skill*.

Kata Kunci: Abad 21, Aktivitas Pembelajaran, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran yang bersifat pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan untuk terjadi secara otodidak. Adapun mendidik anak bangsa menjadi kreatif dan cakap merupakan kewajiban yang dinyatakan tegas dan gamblang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yakni: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cerdas, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengembangkan fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara pendidik mengajar dan peserta didik belajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan perilaku pada diri peserta didik yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan serta adanya semangat belajar yang tinggi dari peserta didik salah satu caranya adalah dengan meningkatkan kualitas belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar ditentukan sebagian oleh pribadi pendidik dan peserta didik. Sekolah sebagai lembaga pendidikan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses belajar mengajar. Fasilitas, sarana, media, sumber, dan tenaga kependidikan merupakan fasilitator yang membantu, mendorong dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar guna mencapai keberhasilan dalam belajar

Pentingnya mempersiapkan generasi muda yang kreatif, dapat berpikir kritis, mampu mengambil keputusan dengan tepat, serta terampil dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan tersebut, ditambah dengan kemampuan social yakni mampu bermusyawarah, handal dalam bekerjasama, mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok, dan dapat mengkomunikasikan gagasan secara efektif.

Keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada abad 21 adalah *creativity, critical thinking, collaboration, and communication* (Fadel dalam Ridwan. 2019:52). Dalam kerangka pembelajaran abad 21 membuktikan bahwa kurikulum menjadi salah satu fundamen penting dan menentukan, dan ketika berbicara mengenai kurikulum terdapat empat hal penting antara lain adalah capaian kompetensi siswa, materi pembelajaran, proses pembelajaran dan penilaian (Arifin Nugroho. 2018: 8).

Pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurikulum diarahkan pada keterampilan yang dibutuhkan di masa yang akan datang, materi pembelajaran yang diberikan harus relevan guna mendukung berkembangnya keterampilan siswa. Proses pembelajaran tak kalah penting yakni pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*pupil centered*), berpusat pada peserta didik dalam arti berpusat terhadap masalah dan aktivitas. Sedangkan untuk penilaian merupakan bagian dari evaluasi pencapaian peserta didik dan guru di dalam pembelajaran.

Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain pada standar isi dan standar penilaian. Dimana pada standar isi diperbanyak sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional, sedangkan untuk standar penilaian memberi ruang pada pengembangan instrument penilaian yang mengukur berpikir tingkat tinggi. Adapun penilaian yang hasil belajar pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi guna mendorong peserta didik untuk berpikir secara luas dan mendalam mengenai materi pelajaran.

Adapun yang menjadi focus dari penulisan artikel ini adalah pengertian mengenai *Higher Order Thinking Skill* dan aktivitas pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skill* yaitu: Aktif dalam berpikir, Memformulasikan masalah, Mengkaji permasalahan kompleks, Berpikir

divergen dan mengembangkan ide, Mencari informasi dari berbagai sumber, Berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan.

PEMBAHASAN

A. Pengertian *Higher Order Thinking Skills*

Higher Order Thinking Skills mencakup kemampuan berikir kritis, logis, metakognitif serta kreatif. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. *Higher Order Thinking Skills* akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak dikenal, pertanyaannya yang menantang, atau menghadapi ketidakpastian/dilema.

Berpikir tingkat tinggi dapat terjadi bila seseorang mempunyai informasi yang disimpan dalam ingatan dan mendapatkan informasi baru, lalu kemudian dapat menghubungkan, Menyusun, dan mengembangkan informasi tersebut guna memperoleh jawaban ataupun solusi yang mungkin untuk situasi yang membingungkan (Lewis & Smith dalam Ridwan, 2019:2)

Higher Order Thinking Skill mencakup modifikasi informasi dan ide-ide yang diperoleh. Modifikasi ini terjadi jika peserta didik menganalisa, mensintesa atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan atau sampai pada suatu kesimpulan atau interpretasi. Manipulasi informasi dan ide-ide melalui proses tersebut akan memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan, memperoleh pemahaman, dan menemukan makna baru (Tomei dalam Ridwan, 2019:2). *Higher Order Thinking Skill* ialah kemampuan berpikir strategi yang merupakan kemampuan menggunakan informasi untuk menganalisa argument, menyelesaikan masalah, negosiasi isu, atau membuat prediksi (Underbakke dkk dalam Ridwan, 2019:3).

Dalam menerapkan *Higher Order Thinking Skill* seseorang perlu memeriksa asumsi dan nilai-nilai, mengevaluasi fakta, serta menilai kesimpulan (Petres dalam Ridwan, 2019:3). Proses berpikir sebagai rantai proses produktif yang bergerak dari refleksi ke inkuiri, kemudian proses berpikir kritis, yang akhirnya menuntun pada penarikan kesimpulan yang diperkuat oleh keyakinan orang yang berpikir.

The Australian Council for Educational Research (ACER) menyatakan bahwa *Higher Order Thinking Skills* atau biasa dikenal dengan Keterampilan Belajar Tingkat Tinggi merupakan proses menganalisis, merefleksi, memberikan argument (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan. *Higher Order Thinking Skill* merupakan cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. *Higher Order Thinking Skill* mengharuskan kita melakukan sesuatu berdasarkan fakta. Membuat keterkaitan antar fakta, mengkategorikannya, memanipulasinya, menempatkannya pada konteks atau cara yang baru, dan mampu menerapkannya untuk mencari solusi baru terhadap sebuah permasalahan (Thomas & Thorne dalam Nugroho, 2018:16) Hal ini senada dengan pendapat Onosko dan Newman bahwa *Higher Order Thinking Skill* berarti “non-algoritmik” dan didefinisikan sebagai potensi penggunaan pikiran untuk menghadapi tantangan baru. “baru” berarti aplikasi yang belum pernah dipikirkan siswa sebelumnya. Belum tentu sesuatu yang universal bersifat baru. *Higher Order Thinking Skill* dipahami sebagai kemampuan siswa untuk dapat menghubungkan pembelajaran dengan elemen lain diluar yang guru ajarkan untuk diasosiasikan dengannya.

Higher Order Thinking Skill juga meminta peserta didik untuk secara kritis mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan, serta membuat generalisasi. Peserta didik juga akan menghasilkan bentuk komunikasi orisinal, membuat prediksi, menyarankan solusi, menciptakan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-

hari, mengevaluasi gagasan, mengungkapkan pendapat, dan membuat pilihan serta keputusan (N.S. Rajendran dalam Nugroho, 2018:16)

Menurut Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD), TIMMS dan PISA *Higher Order Thinking Skill* merupakan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan nilai (*values*) dalam membuat penalaran dan refleksi dalam memecahkan suatu masalah, mengambil keputusan, dan mampu menciptakan sesuatu yang bersifat inovatif. Sedangkan menurut Teaching Knowledge Test Cambridge English, The University of Cambridge *Higher Order Thinking Skill* merupakan keterampilan kognitif seperti analisis dan evaluasi yang biasa diajarkan oleh guru kepada peserta didiknya. Keterampilan tersebut termasuk memikirkan sesuatu dan membuat keputusan tentang suatu hal, menyelesaikan masalah, berpikir kreatif dan berpikir tentang keuntungan (hal positif) dan kerugian (hal negative) dari sesuatu.

Jika ditinjau dari tujuan pembelajaran dikelas *Higher Order Thinking Skill* dibagi menjadi tiga kategori antara lain *HOTS* sebagai transfer (*HOTS as transfer*), *HOTS* sebagai berpikir kritis (*HOTS as critical thinking*), dan *HOTS* sebagai pemecahan masalah (*HOTS as problem solving*). *Higher Order Thinking Skill* sebagai transfer dapat diartikan keterampilan untuk menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran pada konteks yang baru. Adapun *Higher Order Thinking Skill* sebagai transfer mencakup keterampilan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Untuk *Higher Order Thinking Skill* sebagai berpikir kritis dapat diartikan keterampilan memberikan penilaian yang bijak dan mengkritisi sesuatu menggunakan alasan logis dan ilmiah. Sedangkan untuk *Higher Order Thinking Skill* sebagai pemecahan masalah dapat diartikan sebagai keterampilan mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan masalah menggunakan strategi yang *nonautomatic*. Dengan kemampuan ini, siswa akan mampu menyelesaikan permasalahan mereka sendiri dan bekerja lebih efektif (Brookhart dalam Nugroho 2018:17).

Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat menerapkan informasi ataupun pengetahuannya untuk menemukan solusi ataupun jawaban yang mungkin untuk menjawab sebuah permasalahan yang baru. Jika permasalahan yang dihadapi tidak dapat diselesaikan dengan cara yang biasa dan permasalahannya cukup kompleks, maka yang dibutuhkan adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada umumnya permasalahan yang kompleks dapat ditemukan didalam kehidupan sehari-hari dan permasalahan tersebut harus terlebih dahulu diinterpretasikan dan dianalisis agar dapat dicari alternatif solusi atau jawabannya. *Higher Order Thinking Skill* atau yang biasa kita kenal dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh peserta didik agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya didalam mengambil sebuah keputusan peserta didik harus mampu berpikir kritis dan sedangkan untuk berpikir kritis peserta didik harus mampu berpikir secara logis, reflektif, serta memiliki pengetahuan awal terkait permasalahan yang dihadapi. Jika pembelajaran disekolah tidak membekali peserta didiknya untuk mahir dan terampil dalam berpikir tingkat tinggi, maka akan dihasilkan lulusan yang tidak siap untuk mengatasi berbagai masalah di dunia nyata.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan terkait dengan keterampilan berpikir, maka dapat dibedakan beberapa keterampilan yang termasuk kedalam keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skill*) dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Adapun dideskripsikan beberapa keterampilan dasar yang dibedakan dalam kategori *LOTS* dan *HOTS*.

No	Lower Order Thinking Skill	Higher Order Thinking Skill
1	Strategi Kognitif	Berpikir Kreatif
2	Pemahaman	Berpikir Kritis
3	Klasifikasi Konsep	Menyelesaikan Masalah
4	Membedakan	Membuat Keputusan
5	Menggunakan Aturan Rutin	Mengevaluasi
6	Analisis Sederhana	Berpikir Logis
7	Aplikasi Sederhana	Berpikir Metakognitif
8		Berpikir Reflektif
9		Sintesis
10		Analisis Komplek
11		Analisis Sistem

Perlu diperhatikan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi itu berbeda dengan berpikir tinggi, jika kita mengacu kepada pada taksonomi bloom yang direvisi, berpikir tingkat tinggi terkait dengan kemampuan kognitif dalam hal menganalisis, mengevaluasi serta mengkreasi. Sedangkan untuk keterampilan berpikir tingkat tinggi berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Pada umumnya, kemampuan analisis kompleks dan analisis system merupakan bagian dari menyelesaikan masalah sehingga tidak dinyatakan secara tersendiri dalam elemen utama dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Demikian juga dengan kemampuan berpikir logis dan evaluasi merupakan bagian dari berpikir kritis, sehingga elemen utama dari keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat dibuat menjadi lebih sederhana. Untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks peserta didik dituntut untuk mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternatif solusi, menerapkan strategi penyelesaian masalah serta mampu mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dan penjelasan mengenai *Higher Order Thinking Skill* diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* atau Keterampilan Belajar Tingkat Tinggi adalah keterampilan kognitif atau pengetahuan seperti analisis dan evaluasi yang bisa diajarkan oleh guru kepada siswanya, keterampilan tersebut termasuk memikirkan sesuatu dan membuat keputusan tentang suatu hal, menyelesaikan masalah, berpikir tentang keuntungan dan kerugian, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks.

B. Aktivitas siswa dalam pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Menurut Ridwan (2019:62) Akitivitas pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skill* dapat dibedakan dari pembelajaran berbasis *Lower Order Thinking Skill*, antara lain seperti berikut:

No	Aktivitas Dalam Pembelajaran <i>LOTS</i>	Aktivitas Dalam Pembelajaran <i>HOTS</i>
1	Pasif Dalam Berpikir	Aktif Dalam Berpikir
2	Menyelesaikan Masalah	Memformulasikan Masalah
3	Mengkaji Permasalahan Sederhana	Mengkaji Permasalahan Kompleks
4	Berpikir Konvergen	Berpikir Divergen dan Mengembangkan Ide

5	Belajar Dari Guru Sebagai Sumber Informasi Utama	Mencari Informasi dari Berbagai Sumber
6	Berlatih Menyelesaikan Soal dan Menghapa	Berpikir Kritis dan Menyelesaikan Masalah Secara Kreatif
7	Mengutamakan Pengetahuan Faktual	Berpikir Analitik, Evaluatif, dan Membuat Keputusan

Menurut saya pribadi dalam tabel diatas dibagian aktivitas siswa dalam pembelajaran *HOTS* untuk poin no 4 dan no 6 itu kurang lebih sama dari segi pengertiannya maka dari itu yang akan saya paparkan hanya 6 aktivitas siswa dalam pembelajaran berbasis *HOTS* yakni, Aktif dalam berpikir, Memformulasikan masalah, Mengkaji permasalahan kompleks, Berpikir divergen dan mengembangkan ide, Mencari informasi dari berbagai sumber, serta Berpikir analitik, evaluative, dan membuat keputusan.

1. Aktif dalam berpikir

Pembelajaran berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi harus membuat semua peserta didik aktif dalam berpikir. Peran guru tidak begitu dominan dalam proses pembelajaran, namun lebih sebagai fasilitator untuk memberi kemudahan bagi peserta didik dalam berpikir. Oleh sebab itu guru harus mempersiapkan tugas-tugas atau soal yang dapat membuat siswa berpikir kreatif, kritis dan menyelesaikan masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Guru jangan terlalu banyak menjelaskan, namun lebih banyak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri apa saja yang dipelajarinya. Disarankan untuk menggunakan waktu selama lima menit untuk memberikan penjelasan dan instruksi sebelum memberikan penugasan kepada peserta didik.

Beberapa kondisi yang harus diterapkan selama kegiatan belajar berlangsung adalah sebagai berikut:

- Memastikan situasi tetap terkendali meskipun peserta didik ditantang untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara bebas selama proses pembelajaran berlangsung.
- Guru lebih banyak memberi rangsangan berpikir pada peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan atau masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Hal tersebut akan menyebabkan peserta didik lebih aktif mencari informasi dan berpikir, sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah diserap dan keterampilan berpikirnya akan meningkat.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara bervariasi, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik. Pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik merasa bosan, apalagi hanya mendengarkan guru berbicara.
- Merangsang peserta didik untuk berani mengajukan pendapat atau pertanyaan. Guru dapat melatih peserta didik harus membuat pertanyaan atau pernyataan setelah menampilkan sebuah fenomena yang menarik, misalnya melalui video, demonstrasi atau cara yang lainnya. Guru harus melatih kepercayaan diri peserta didik agar yakin pada dirinya sendiri dalam penguasaan pengetahuan dan berpikir.

2. Memformulasikan masalah

Pembelajaran yang membuat peserta didik harus memformulasikan masalah merupakan pembelajaran berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Sangat penting bagi peserta didik untuk dapat merumuskan suatu permasalahan dari kondisi yang diberikan. Kegiatan belajar dengan pendekatan inkuiri pada umumnya harus diawali dengan perumusan masalah atau pertanyaan yang akan dicari solusinya melalui

kegiatan penyelidikan. Perumusan masalah dapat berupa tindakan mengubah sebuah masalah yang diberikan menjadi masalah yang berbeda penyajiannya. Hal ini sering dilakukan ketika berupaya menyelesaikan sebuah masalah agar memudahkan peserta didik dalam memahami masalah. Pada kasus ini, menyelesaikan masalah belum diketahui oleh orang yang mengajukan masalah. Namun, mungkin juga orang yang mengajukan masalah telah mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah tersebut mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah tersebut dan hanya melatih peserta didik untuk dapat merumuskan masalah dan mencari solusinya.

3. Mengkaji permasalahan kompleks

Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi adalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui. Pada umumnya permasalahan seperti itu dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) yang mencakup berbagai bidang ilmu. Penyelesaian permasalahan seperti itu membutuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik yang tidak memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual yang terkait dengan berbagai ilmu

4. Berpikir divergen dan mengembangkan ide

Pengembangan kreativitas sangat membutuhkan kemampuan berpikir divergen. Melatih peserta didik untuk berpikir divergen akan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan beberapa ide yang berbeda. Pengembangan ide-ide kreatif sangat terkait dengan kemampuan berpikir divergen. Sebenarnya kemampuan berpikir konvergen juga dibutuhkan untuk mengetahui solusi mana yang paling efisien atau memberikan hasil terbaik.

5. Mencari informasi dari berbagai sumber

Belajar dengan mencari informasi dari berbagai sumber akan mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik dalam gaya belajar, kemampuan belajar, kebutuhan, minat, keingintahuan dan pengetahuan awal masing-masing peserta didik. Peserta didik akan lebih bebas belajar dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Aktivitas ini dapat mendorong peserta untuk bertanggungjawab dan melatih kemandirian belajar. Jika sumber informasi diperoleh dari internet, maka mereka dapat mengembangkan kemampuan dalam menelusuri informasi secara efektif, peserta didik akan belajar mensintesis informasi yang telah diperolehnya dan mengevaluasi synopsis yang mereka susun. Hal tersebut membuktikan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan tidak dapat dilakukan hanya dengan memahami atau menerapkan sebuah prosedur.

Pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber dapat dilakukan dikelas atau diluar kelas melalui penugasan yang akan dicari informasinya atau solusinya dari berbagai sumber yang berbeda. Peserta didik dapat merencanakan sumber atau menggunakan sumber yang tidak direncanakan. Misalnya ketika mencari informasi tentang penanganan sampah di sebuah pasar, bisa saja peserta didik bertanya pada salah satu pedagang, tanpa direncanakan terlebih dahulu.

6. Berpikir analitik, evaluatif, dan membuat keputusan

Aktivitas belajar membuat keputusan dapat dicirikan ketika peserta didik diminta memilih suatu cara diantara beberapa cara alternative yang tersedia. Ada guru yang melatih mereka untuk membuat suatu keputusan secara analitik, yakni

mempertimbangkan beberapa kelebihan dan kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih. Suatu contoh kegiatan berpikir analitik dan evaluatif dalam membuat keputusan adalah ketika memilih kemasan untuk sebuah minuman. Kemasan yang dapat dipilih adalah botol kaca, botol plastik, dan kotak karton. Sedangkan minuman yang akan dikemas adalah minuman bersoda.

KESIMPULAN

Mengajarkan serta melatih peserta didik untuk mempunyai Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi itu tidak mudah, perlu kemampuan dan keterampilan lebih yang harus dimiliki oleh para guru. Namun ketika peserta didik mampu menguasai Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi maka mereka dapat membangun sebuah pendapat yang tepat dan efektif baik itu untuk membuat keputusan ataupun solusi yang rasional. Pada abad 21 peserta didik tidak cukup dibekali dengan ilmu pengetahuan dan pembelajaran sehari-hari melainkan mereka juga harus melek akan informasi, media serta teknologi. Melek dalam arti tidak hanya sekedar tau dan bisa menggunakannya namun lebih kepada mampu memilah sehingga tidak mudah termakan oleh berita-berita *hoax*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ridwan. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Tangerang: Tira Smart.
- Arifin, R. (2018). *Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. (2018). *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: Tim Desain Grafis.

**PENGEMBANGAN BAHAN-AJAR GEOMETRI BERKESINAMBUNGAN DIKURSUS
MENGUNAKAN MODEL HILL, BALL, DAN SCHILLING
ANTAR PROGRAM SARJANA DAN MAGISTER**

Mohamad Rif'at¹, Dona Fitriawan²

¹Program Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Untan, Pontianak

²Program Sarjana Pendidikan Matematika, FKIP, Untan, Pontianak

Email: mohammad.rifat@fkip.untan.ac.id (penulis pertama)

Email: donafitriawan@fkip.untan.ac.id (penulis kedua)

Abstrak

Penelitian ini merupakan suatu eksplorasi pelaksanaan pembelajaran matematika geometri melalui diskursus dan bertujuan untuk mendapatkan model bahan ajar sebagai pengembangan dari yang digunakan dosen selama ini. Penelitian dilaksanakan melalui angket, pengamatan langsung, dan diskusi dari analisis diskursus kritis serta dikaitkan dengan kebutuhan penting dalam literasi matematis. Pengembangan dikonstruksi melalui tinjauan teoretik, sintesa dari penelitian terdahulu, dan contoh-contoh pengembangan melalui diskursus. Isi angket mengikuti diskursus natural dari sajian bahan-ajar terhadap disposisi dosen dan mahasiswa. Secara khusus, pengembangan bahan-ajar sebagai bagian dari sarana diseminasi budaya matematika, gambaran estorika matematika, dan aspek dominan dari dosen dan mahasiswa. Peta jalan pengembangan dikerjakan melalui pemeriksaan diskursus secara terpusat, dimana data diambil dari penyampaian secara lisan serta tulis dan dari naskah yang memperpanjang pandangan mengenai matematika dan dengan membuka hak pilihan dosen serta mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan kedalaman uraian bahan-ajar tanpa asumsi bahwa perubahan kurikulum cukup untuk mendapatkan efektivitas literasi matematis dan sebagai produk yang lebih kontekstual.

Kata Kunci: bahan-ajar, diskursus, literasi matematis, gambaran estorika, hak pilihan

PENDAHULUAN

Selama ini, pengetahuan matematika yang disampaikan terutama dari bahan-ajar (buku-ajar) dengan diskursus terbatas, yakni mengarahkan pembaca untuk lebih banyak mengetahui informasi pengetahuan tersebut. Model penyajian tersebut membatasi hak pilihan dari pemikiran pembaca, antara lain melalui diskursus. Hasil penelitian terdahulu memperlihatkan kepentingan diskursus antara pengetahuan matematika dan literasi matematis. Sebagai contoh, Steen (1989) dan Scheaffer (2008) menyatakan bahwa diskursus sangat penting untuk memunculkan berbagai komentar bernuansa definisi atau pengertian serta literasi matematis yang saling bergantian dan menuju kepada berbagai ukuran kreativitas. Misal, kreativitas mendapatkan masalah baru melalui *problem-posing*, yakni kemampuan geometris untuk mengungkapkan masalah baru sehingga menghasilkan jawaban baru. Selain itu, bentuk geometri digunakan untuk menghasilkan berbagai cara penyelesaian masalah sebagai contoh, pendekatan *cloning* dari suatu segitiga siku-siku mengungkapkan masalah baru: "Apakah pendekatan tersebut dapat digunakan untuk membuktikan dalil Pythagoras"? Ternyata dapat atas dasar hukum ketetapan luas daerah, yakni menghasilkan jawaban baru sebagai suatu bukti. Pendekatan *cloning* merupakan kompetensi dari literasi matematis atau kompetensi memperkirakan kegunaan pengetahuan matematika untuk ilmu matematika serta pengetahuan lainnya.

Pada dasarnya, pengetahuan matematika (atau geometri) telah menggambarkan keunggulan objeknya untuk menafsirkan dan memanipulasi informasi terkait serta kemunculan suatu gagasanbaru, termasuk dalam kerja sehari-hari. Dari perspektif pendidikan matematika, kerja tersebut merupakan literasi kuantitatif yang menampakkan kemampuan matematika. Dan dari perspektif isi, kerja-kerja matematika meletakkan literasi matematis antara jenjang satuan pendidikan (seperti sarjana dan magister), antara lain memanipulasi gambar, bukan hanya simbol.

Diskursus merupakan argumentasi disposisi untuk mengembangkan bahan-ajar sebagai bentuk utilitas sosial. Selama ini, perkuliahan membukan disposisi positif menuju matematika yang memberdayakan lensa matematis pada situasi yang strukturalistik. Dalam keadaan tersebut, literasi matematis menjadi kritis sewaktu pembelajaran harus membangun kemampuan menggunakan pengetahuan matematika (geometri) sebagai bagian dari proses kritik sosial dan pembaharuan arah belajar. Arah belajar matematika yang teramati memang terkesan terbalik, dimana selama ini pikiran pendidik atau penulis bahan-ajar dituangkan secara ‘penuh’ sehingga gagasan peserta didik berkurang. Arah diskursus cenderung bukan pilihan pemikiran peserta didik, termasuk dosen dan mahasiswa, tetapi dari yang disajikan dalam buku-ajar atau yang muncul dalam pemikiran pendidik. Melalui eksplorasi dicatat pula bahwa diskursus yang menunjol sedikit mendapatkan pengetahuan isi matematis karena disposisi belum memenuhi aspek isi pedagogis.

Diskursus yang belum memunculkan aspek isi pedagogis matematika merupakan disposisi kritis, dimana kecenderungan berwacana juga harus menghargai matematika yang dimunculkan. Artinya, pembelajaran perlu memunculkan kebaruan gagasan melalui diskursus atau terbuka terhadap pengetahuan isi atau materi matematika. Namun, pada kenyataannya, disposisi tidak ekuivalen dengan variasi kemunculan perhatian atau ide. Seharusnya, pembelajaran adalah seperti prasasti untuk diskursus, yakni berkembang dan menghargai kontribusi matematika pada budaya. Sebagai contoh, peneliti menemukan bahwa matematika geometri tersusun dari empat(4) komponen, yakni: pengetahuan isi dasar, disposisi untuk menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari, pandangan mengenai bantuan sosial berdasarkan keilmuan, dan tinjauan kritis mengenai keilmuan.

Tiga komponen terakhir menjadi penting, dimana ternyata diskursus pengembangan bahan-ajar (khususnya matematika geometri) memiliki pengaruh signifikan terhadap disposisi dosen dan mahasiswa. Secara khusus, gagasan atau naskah literasi matematis dipandang terkait dengan bagaimana posisi pilihan mahasiswa yang tidak saling berhubungan menyediakan tingkat otonomi dalam memutuskan isi matematika geometri yang harus diajarkan. Peneliti juga menemukan bahwa kemampuan atau kompetensi matematika (secara khusus geometri) berhubungan dengan keterampilan berpikir dan bekerja. Kelengkapan penyajian karakteristik matematika menjadikan dosen dan mahasiswa mampu mengambil keputusan yang menandai pemahaman mereka. Secara bersama-sama, pengetahuan matematika (geometri) terkait pula dengan perolehan hidup yang positif.

Tinjauan kritis pengembangan bahan-ajar dalam kesinambungan diskursus terkait bahasa, yakni bahasa yang dapat direspon dan belum dapat direspon. Kecenderungan penggunaan bahasa dalam diskursus haruslah berciri inkuiri, artinya bahasa tersebut tidak baru dalam disposisi matematis. Tinjauan kritis tersebut memang bukanlah hal baru dalam kerja-kerja di luar matematika, yakni telah digunakan sebagai analisis diskursus kritis mengenai bahasa fungsional sistemik yang membentuk dan melatarbelakanginya (Rogers 2004). Halliday (1978) menggambarkan bahasa fungsional sistemik sebagai studi empiris mengenai struktur bahasa dari diskursus adalah berhubungan dengan fungsi dari bahasa. Secara teoretik, tiga aspek sistemik kebahasaan yang bersifat meta-fungsi adalah interpersonal, ideasional, dan tekstual. Dua aspek terakhir memang penting dalam suatu diskursus, sementara aspek meta-fungsi interpersonal bermakna bahwa penyampai informasi menekankan pandangan dan sikap dalam

diskursus. Esensinya adalah bagaimana hubungan-hubungan ditetapkan menggunakan naskah atau pembicaraan.

Kunci dalam pandangan Halliday tersebut adalah bahwa terdapat fungsi terpola dibalik bahasa. Dari aspek sistemis, Kress dan Hodge (1979) mencatat bahwa bahasa, lisan atau tulis, melayani sebagaimana “medium dari kesadaran untuk suatu masyarakat, bentuknya merupakan eksternalisasi kesadaran.” Penerapan pengertian ini pada matematika atau kemampuan visualisasi, pendidik (atau bahan-ajar) melampaui “budaya” dari matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika penting tidak hanya karena diskursus yang membuka lebar kemampuan belajar, tetapi juga bahwa diskursus berhubungan dengan penilaian pengetahuan matematika dari waktu ke waktu.

METODE

Cara pengumpulan data melalui angket, observasi, diskusi, dan pengembangan asesmen mengenai mengajar matematika yang berasumsi pada kepentingan memikirkan-ulang isi dan hubungan dalam model Pengetahuan Matematika untuk Mengajar (PMM). Peneliti memadukan Pengetahuan Materi Subjek (PMS) dan Pengetahuan Isi Pedagogis (PIP) dalam suatu model pengembangan yang bergabung secara tepat dalam struktur pengetahuan matematika (dalam tiga dimensi dari model PMM ditambah Pengetahuan Diskursus) dan menampilkan hubungan antara ketiga dimensi tersebut.

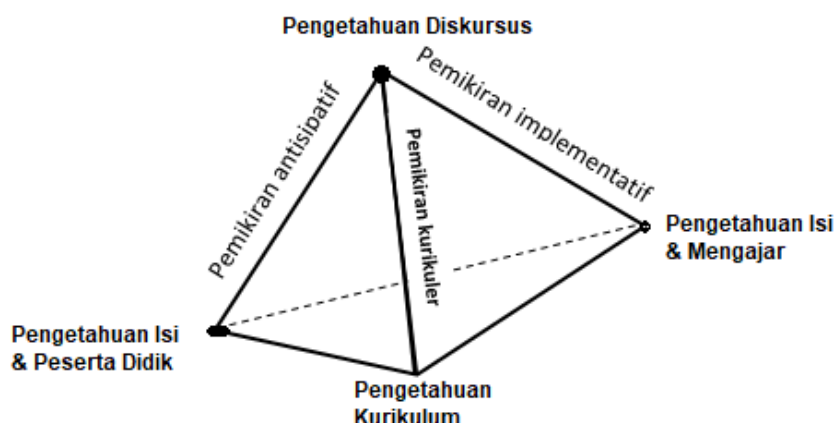
Fokus kajian adalah pada pemahaman relasional dengan tiga komponen pengetahuan PIP semula (dari pendidik). Model yang dimaksud dijelaskan seperti Gambar 1 (Hill, Ball, dan Schilling, 2008).



Gambar 1. Dimensi pengetahuan matematika untuk mengajar

Peneliti mengidentifikasi, meminta, dan menilai keterhubungan dan tumpang tindih aspek yang berelasi, secara khusus cara ketiga jenis berpikir (isi kurikulum, antisipasi, implementasi) berinteraksi dengan pengetahuan kurikulum, kurikulum, pengetahuan dari isi dan peserta didik dan pengetahuan isi dan mengajar dibangun melalui diskursus.

Analisis data dari visualisasi perluasan ide pengembangan (lihat Gambar 1) yang tersorot dan berpusat pada saling pengaruh antar-komponen dari pandangan baru dan yang ada. Visualnya merupakan suatu *tetrahedron* (Gambar 2).



Gambar 2. Tetrahedron – titik, garis, dan permukaan – visualisasi komponen PIP

Gambar 2 menjelaskan hubungan-hubungan antar komponen PIP dalam bentuk visual. Sudut-sudut alas merupakan dimensi PIP dari Gambar 1. Sisi alas didefinisikan dari komponen Pengetahuan Matematika untuk Mengajar dan titik puncak (sebagai tambahan) adalah Pengetahuan Diskursus. Sebagai penelitian empirik, penelitian ini berpusat pada pengetahuan diskursus dan tiga ‘garis’ yang menghubungkannya dengan komponen-komponen PIP. Ini merupakan model dari Hauk, Jackson, & Noblet (2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan 1

Table 1. Statistik deskriptif persepsi menurut konstruk pengetahuan

Konstruk Pengetahuan	Persepsi PIP Menurut Konstruk ($n = 77$)	
	<i>M</i>	<i>SD</i>
Pengetahuan Isi Yang Sama	4,64	0,35
Pengetahuan Isi Horisontal	4,55	0,44
Pengetahuan Isi Khusus	4,48	0,39
Pengetahuan Isi dan Mengajar	4,38	0,48
Pengetahuan Isi dan Mahasiswa	4,28	0,48
Pengetahuan Isi dan Kurikulum	4,23	0,59

Persepsi Pengetahuan Isi Pedagogi (PIP) responden untuk masing-masing dari enam konstruk utama dari model Hill et al. (2008) seperti dalam Tabel 2. Responden diminta memilih sendiri satu unit yang mereka lebih percaya diri dalam pembelajaran dan kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan untuk masing-masing konstruk. Mereka yang dipersepsikan dapat mengerjakan tugas ditimbang pada skala dari 1-5, dimana satu menunjukkan tidak berkembang dan 5 sangat berkembang. Konstruk pengetahuan isi yang sama ($M = 4.64$, $SD = 0.35$), konstruk pengetahuan isi yang horisontal ($M = 4.55$, $SD = 0.44$), konstruk pengetahuan isi spesifik ($M = 4.48$, $SD = 0.39$), pengetahuan isi dan konstruk mengajar ($M = 4.38$, $SD = 0.48$), pengetahuan isi dan konstruk mahasiswa ($M = 4.28$, $SD = 0.48$), dan pengetahuan isi serta konstruk kurikulum ($M = 4.23$, $SD = 0.59$), semuanya masuk dalam limit perluasan skala penimbang.

Temuan tersebut berbasis PIP yang dipersepsikan berdasarkan pengetahuan isi yang ditentukan sendiri oleh dosen. Lima sumber pengetahuan isi yang diturunkan dari literatur

(pengalaman pada satuan pendidikan lebih rendah, perkuliahan, pengalaman yang terkait tugas, kerja-kerja pengembangan profesional, dan penggunaan internet dan media lain) dirasakan sebagai sumber efektif dari pengetahuan isi oleh dosen dan mahasiswa. Terdapat rentang lebar dari tahun-tahun pengalaman mengajar bagi dosen dan mahasiswa program magister. Satu sumber, pengalaman mengajar, diterima sebagai sumber pengetahuan isi yang paling efektif. Pengalaman mengajar juga memiliki varians kecil terhadap batas atas yang menunjukkan bahwa setiap responden menghasilkan nilai yang sama dalam sumber ini. Hasil ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa dampak paling kuat pada pengembangan pengajar adalah pengalaman dalam kelas (Van Driel et al., 2002).

Secara rerata, pengajar menimbang pengetahuan isi yang sama dan kemampuan pengetahuan isi horisontal “menuju pengembangan” untuk satuan perkuliahan yang mereka rasakan lebih mampu dalam mengajarkan isi tersebut. Pengetahuan isi khusus juga ditimbang tinggi, menuju pengembangan luas bagi pendidik atau pengajar. Tiga konstruk tersebut yang menutupi porsi pengetahuan isi dari model Hill et al. (2008) ditimbang lebih tinggi terhadap rerata oleh pengajar dibandingkan tiga konstruk PIP. Kemampuan perseptif pengajar untuk enam konstruk semuanya adalah “setidaknya sampai pada pengembangan nyata”, yang diharapkan untuk satu unit yang mereka rasakan mampu. Pengetahuan isi dan kurikulum mempunyai rerata paling rendah, tetapi masih “sesuai perkembangan nyata”, rentang variabilitasnya lebar. Skor tinggi mengenai kemampuan persepsi pengajar mengenai pengetahuan isi yang sama, fakta menunjukkan pengetahuan pengetahuan kurikulum masih sebagai isu. Rekomendasi pengembangan profesional untuk pengajar saat ini pada pengembangan kurikulum dan dilaksanakan mengikuti kedalaman pengetahuan (termasuk pengetahuan terapan). Secara khusus, kurikulum sebagaimana dimaksud haruslah ditulis oleh ahli dalam bidang yang terkait.

Temuan 2

Regresi ganda bertahap menggunakan pendekatan mundur dihitung untuk mengevaluasi apakah tujuh sumber pengetahuan isi (pengalaman mengajar, pengalaman pada satuan pendidikan lebih rendah, perkuliahan, pengalaman sebelumnya yang terkait tugas, kerja-kerja pengembangan profesional, internet dan media lain, dan tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar) perlu untuk meramalkan masing-masing dari enam konstruk dasar pengetahuan.

Untuk konstruk pengetahuan isi yang sama pada langkah 5 (langkah terakhir) dari analisis: pengalaman pada satuan pendidikan lebih rendah, pengalaman mengajar, dan kerja-kerja pengembangan profesional semuanya berhubungan secara signifikan dengan pengetahuan isi yang sama, yakni $F_{3,68} = 5,55$, $p < 0,01$. Nilai R^2 menunjukkan 19,7% dari varians pengetahuan isi yang sama merupakan kombinasi linear dari pengalaman pada satuan pendidikan lebih rendah, pengalaman mengajar, dan kerja-kerja pengembangan profesional. Variabel lainnya tidak masuk ke dalam persamaan pada langkah 5 dari analisis.

Untuk pengetahuan isi dan konstruk mahasiswa pada langkah 6 (langkah terakhir) dari analisis: tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar dan pengalaman yang berkaitan dengan tugas keduanya secara signifikan berhubungan dengan pengetahuan dan mahasiswa, yakni $F_{2,69} = 8,99$, $p = 0,00$. Nilai R^2 menunjukkan 20,7% dari varians dalam pengetahuan isi dan mahasiswa merupakan kombinasi linear dari tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar dan pengalaman nyata yang berhubungan dengan pekerjaan atau tugas. Variabel lainnya tidak masuk dalam persamaan pada langkah 6 dari analisis.

Untuk pengetahuan isi dan konstruk mengajar, pada langkah 5 (langkah terakhir) dari analisis: tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar, kerja-kerja pengembangan profesional, dan perkuliahan semuanya berhubungan secara signifikan dengan pengetahuan isi dan mengajar, yakni $F_{3,68} = 4,09$, $p = 0,01$. Nilai R^2 menunjukkan 15,3% dari varians dalam pengetahuan isi dan mengajar merupakan kombinasi linear dari tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar,

kerja-kerja pengembangan profesional, dan perkuliahan. Variabel lainnya tidak masuk dalam persamaan pada langkah 5 dari analisis.

Penelitian ini menggores permukaan dalam PIP pengajar. Penelitian lanjut mencakup pengkajian pelajaran dari pengajar tidak kompeten untuk melihat bagaimana pengetahuan isi dan PIP gagal. Persepsi lebih jauh dari pengajar dan penggunaan tes atau instrumen lain mengukur PIP juga langkah ke depan yang penting, tetapi menantang dikarenakan naturalitas pokok bahasan dari PIP (Darling-Hammond & Bransford, 2005; Etkina, 2010; Hashweh, 2005) dan fakta bahwa PIP untuk pengetahuan terapan yang nyata sudah didefinisikan. Pemeriksaan ke dalam proses dari sumber pengetahuan isi untuk pengembangan PIP dalam menggunakan bantuan metode kualitatif dapat membantu dalam penyiapan pengajar masa depan.

Untuk pengetahuan isi khusus dan konstruk pengetahuan isi horisontal, tidak terdapat model peramalan yang signifikan secara statistik (lihat Tabel 2).

Table 2. Analisis regresi ganda dengan pengetahuan isi mahasiswa sebagai variabel terikat

Sumber Pengetahuan Isi sebagai Variabel Bebas pada Langkah 6	β	Std. Error	t	p
Tahun-tahun dihabiskan untuk mengajar	0,29	0,06	2,68	0,01
Pengalaman nyata yang berkaitan dengan tugas	0,30	0,01	2,72	0,01

Regresi linear ganda menghasilkan model yang signifikan secara statistik untuk pengetahuan isi yang sama, pengetahuan isi dan mahasiswa, pengetahuan isi dan mengajar, dan pengetahuan isi dan konstruk kurikulum. Untuk pengetahuan isi yang sama, pengalaman pada satuan pendidikan sebelumnya, pengalaman mengajar, dan kerja-kerja pengembangan profesional semuanya merupakan prediktor yang signifikan. Apabila pengajar bertanggungjawab atas pengalaman pada satuan pendidikan lebih rendah sebagai sumber utama dari pengetahuan menjadi problematis untuk terus berkembang.

Untuk pengetahuan isi dan mahasiswa, tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar dan yang berkaitan dengan tugas merupakan prediktor yang signifikan. Kemungkinannya adalah bahwa pengajar bertanggungjawab pada pengalaman dalam dunia usaha dan industri yang berhubungan dengan pelatihan dan pengajaran dan transfer untuk diterapkan kepada mahasiswa di dalam kelas. Sebagai tambahan, mengapa perkuliahan tidak merupakan prediktor signifikan untuk pengetahuan isi dan mahasiswa? Mungkin program perkuliahan memeriksa peran dalam pengembangan pengetahuan isi mahasiswa calon guru dan mahasiswa.

Untuk pengetahuan isi dan mengajar, tahun-tahun yang dihabiskan untuk mengajar, kerja-kerja pengembangan profesional, dan program perkuliahan semuanya merupakan prediktor signifikan. Direkomendasikan bahwa inisiasi pengembangan profesional dan program perkuliahan berlanjut kepada penyediaan kesempatan untuk pengetahuan isi dan mengajar dari guru pra dan dalam jabatan. Sebagai tambahan, karena kepentingan pengalaman terdahulu dan tugas, direkomendasikan bahwa guru pra jabatan lebih banyak menerima pengalaman dalam dunia nyata melalui program penyiapan guru.

Untuk pengetahuan isi dan kurikulum, prediktor yang jarang adalah program perkuliahan. Apabila program LPTK merupakan satu dari sumber utama untuk mengembangkan pengetahuan isi dan kurikulum, maka mungkin penekanan lebih besar harus diletakkan pada pengembangan kurikulum dengan bidang isi terapan bagi guru pra jabatan (mahasiswa). Rentang luas dari variabilitas dalam pemeringkatan pengajar dari substansi pengetahuan isi dan kurikulum ke depan yang diperlukan berpusat pada pengetahuan isi dan kurikulum pada level pra jabatan (mahasiswa calon guru) tingkat program perkuliahan.

Enam dari tujuh sumber pengetahuan isi merupakan prediktor signifikan untuk sekurang-kurangnya sari dari konstruk-konstruk. Pengembangan profesional, tahun-tahun yang digunakan

untuk mengajar, dan persiapan program perkuliahan muncul lebih dari sekali. Hal ini sesuai dengan literatur yang mendukung efek sumber-sumber tersebut (Darling-Hammond, 2000; Baumert et al., 2010). Penekanan pada sumber-sumber pengetahuan direkomendasikan dalam pengembangan basis pengetahuan pengajar, termasuk peningkatan kesempatan pengembangan profesional dan memeriksa ke dalam program penyiapan pengajar yang menginisiasi pengembangan PIP. Internet dan media lain hanya merupakan sumber pengetahuan isi yang bukan merupakan prediktor signifikan untuk sebarang konstruk. Mungkin pengetahuan ini tertanam dengan sumber-sumber lain seperti kuliah di LPTK, pengalaman mengajar sehari-hari, dan kerja-kerja pengembangan profesional. (Tabel 3).

Tabel 3. Analisis regresi ganda dengan variabel terikat pengetahuan isi mengajar

Sumber Pengetahuan Isi sebagai Variabel Bebas pada langkah 5	β	Std. Error	t	p
Tahun dihabiskan untuk mengajar	0,24	0,06	2,10	0,04
Kerja Pengembangan Profesional	- 0,23	0,06	- 1,99	0,05
Perkuliahan	0,26	0,01	2,33	0,02

Walaupun rerata kemampuan persepsi pengajar adalah tinggi, tidak terdapat model signifikan yang menjelaskan pengetahuan isi khusus dan horisontal. Apabila tujuh sumber-sumber isi yang diselidiki bukan merupakan prediktor yang signifikan dari dua konstruk, maka pengetahuan mengajar pengajar memiliki perkembangan nyata dan besar. Direkomendasikan penelitian lanjut menyelidiki prediktor mungkin lain dari basis pengetahuan tersebut, sehingga sumber-sumber tersebut dapat dikenali dan ditingkatkan. Sebagai tambahan, reliabilitas tes awal untuk pengetahuan isi horisontal adalah lebih rendah daripada yang dipilih. Mungkin konstruk pengetahuan isi horisontal, yang asli sebagai konsep matematika, boleh jadi kecil kontribusinya pada pengetahuan terapan. Pengetahuan isi matematika horisontal adalah penting dikarenakan naturalitas kesinambungan jelas dari disiplin tersebut, sementara kelas-kelas pengetahuan terapan terkesan berjalan sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari diskusi awal, responden mengusulkan alternatif kepentingan eksplorasi untuk mengenali masalah melalui diskursus. Diskusi dikembangkan dengan melihat buku-ajar yang digunakan dimana peneliti menandai gagasan sebagai suatu otoritas berpikir dari penulis. Peneliti mempertimbangkan pemaparan manfaat matematika kepada tujuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi, perspektifnya adalah epistemologis, artinya responden mengadopsi matematika yang disajikan dan diskursus terpusat pada tulisan. Hasil diskusi menegaskan landasan tersebut bahwa otoritas dapat dimediasi melalui penggunaan buku-ajar yang disusun oleh dosen atau guru (termasuk mahasiswa calon guru dan calon guru bina).

Eksplorasi dilakukan pada tingkat *meta-level* yakni mengajak responden untuk mengenali aspek problematis dalam naskah buku-ajar dan mengikuti karakteristik pengetahuan matematika melalui pengembangannya. Ternyata, aspek problematis dari isi matematika dalam berbagai konteks berbeda adalah berbeda secara signifikan ketika kurikulum matematika mengakomodasikan konstruksi individual atau kelompok yang strukturalistik. Temuan ini juga melandasi responden untuk menulis buku-ajar mereka sendiri.

Selain itu, isi bahan ajar (atau buku ajar) matematika haruslah juga mengenali bagaimana pembaca menyandikan struktur otoritas yang tersirat dalam praktik pembelajaran, dapat membuka peluang alternatif dan memilih nilai-nilai yang komunikatif. Naskah bahan ajar yang disusun juga berisi diskursus yang boleh jadi bertentangan dengan tujuan afektif matapelajaran

atau matakuliah matematika. Uraian isinya secara eksplisit mendiskusikan masalah di dalam kelas. Dengan demikian, matematika adalah lensa kehidupan, yang secara perlahan mengurangi uraian secara sistematis, artinya bahwa responden memiliki hak pilihan dalam matematika dan sekaligus mendapatkan situasi yang mungkin digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa matematika dapat dipersepsikan kembali secara naturalistik, responsif, negosiatif, dan kreatif.

Isi bahan ajar menggambarkan matematika, menampilkan *highlight* diskursus dan secara jelas memposisikan kelas melakukan diskusi. Secara praktis, uraian isi bahan ajar dalam membangun diskursus berkesinambungan adalah memiliki asumsi latar belakang berbeda, aspek budaya dalam belajar matematika, kepentingan mengerjakan sesuatu, dan menggunakan bahasa yang menggambarkan matematika sebagai disiplin ilmu untuk menyelesaikan masalah. Semua contoh yang diuraikan dalam bahan ajar secara halus menampilkan gerakan yang tidak berhubungan sehingga dapat memengaruhi pandangan matematika di dalam kelas. Inilah yang peneliti namakan sebagai disposisi kuantitatif.

Isi dan uraian dalam bahan ajar juga memuat ide tambahan untuk dipertimbangkan, yakni memasukkan analisis diskursus kritis sebagai bagian dari interaksi kelas dengan media. Media yang dimaksud meliputi penggunaan bahasa sendiri yang memposisikan responden (atau pembaca secara umum), yakni kebebasan membuat kesimpulan sendiri, klaim yang digabungkan dengan kualifikasi modal (mungkin potensi), argumen kuantitatif menurut otoritas kelas, dan akurasi kuantitatif.

Model keterkaitan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa variasi diskursus kuat menampilkan kepentingan matematika dan disposisi secara mendalam memunculkan *thinking treatment* mengenai topik yang muncul melampaui ruang lingkup seperti dalam kurikulum.

DAFTAR RUJUKAN

- Baumert et al., 2010. Teachers' Mathematical Knowledge, Cognitive Activation in the Classroom, and Student Progress, Article in *American Educational Research Journal* · March 2010. DOI: 10.3102/0002831209345157 (Retrieved September 27, 2020).
- Darling-Hammond. 2000. How Teacher Education Matters. *Journal of Teacher Education*, 51(3), 166-173.
- Halliday, M.A.K. 1978. *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Baltimore, MD: University Park Press.
- Hauk, S., Jackson, B., & Noblet, K. (2010). No teacher left behind: Assessment of secondary mathematics teachers' pedagogical content knowledge. In S. Brown (Ed.), *Proceedings for the 13th Conference on Research in Undergraduate Mathematics Education (electronic)*.
- Hill, H. C., Ball, D. L., & Schilling, S. G. (2008). Unpacking pedagogical content knowledge: Conceptualizing and measuring teachers' topic-specific knowledge of students. *Journal for Research in Mathematics Education*, 39, 372-400.
- Kress, G. R., and B. Hodge. 1979. *Language as Ideology*. Boston: Routledge and Kegan Paul.
- Rogers, R. 2004. *An Introduction to Critical Discourse Analysis in Education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Scheaffer, R. L. 2008. "Scientifically Based Research in Quantitative Literacy: Guidelines for Building a Knowledge Base." *Numeracy* 1 (1): Article 3. <http://dx.doi.org/10.5038/1936-4660.1.1.3> (Retrieved September 27, 2020).
- Steen, L. A. (exec. ed). 1989. *Reshaping College Mathematics: A Project of the Committee on the Undergraduate Program in Mathematics*. Washington, DC: Mathematical Association of America.
- Van Driel, J.H. et al. 2002. Experienced teachers' knowledge of teaching and learning of models and modelling in science education, *International Journal of Science Education*, 24:12, 1255-1272, DOI: [10.1080/09500690210126711](https://doi.org/10.1080/09500690210126711) (Retrieved September 27, 2020).

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERORIENTASI STEM DENGAN BANTUAN *GEOGEBRA* DAN *EXEARNING*

Much Nasyrullah

Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP Untan Pontianak

Email : nasyrullahm234@gmail.com

Abstrak

Saat ini pembelajaran matematika dan sains sebagian besar masih dicirikan oleh hapalan dan drill dengan mengorbankan pemahaman dan kompetensi multi representasi. Pembelajaran bidang-bidang studi tersebut juga kebanyakan bersifat terisolasi, sehingga menjadi kurang menarik. Akibatnya kebanyakan peserta didik hanya memandang matematika sebagai suatu kumpulan konsep, rumus, atau istilah teknis yang harus dihapal, dan kebanyakan pengetahuan sains hanya dihapal sebagai suatu pengetahuan dimana matematika tidak diperlukan lagi. Artikel ini merupakan ringkasan tentang bagaimana *GeoGebra* dan *eXeLearning* dilatihkan kepada guru sehingga bisa digunakan untuk membelajarkan peserta didik tentang STEM secara terintegrasi.

Kata kunci: *eXeLearning*, *eksploratif*, *GeoGebra*, *multi representasi*

PENDAHULUAN

Saat ini guru menghadapi tantangan yang amat berat; siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, ingin serba cepat dan mudah tanpa harus berproses, tidak mau berpikir, tidak tekun, dan lain sebagainya. Hal ini terutama sangat memprihatinkan untuk bidang-bidang studi STEM (*Sciences, Technology, Engineering, Mathematics*), bidang-bidang studi yang peranannya semakin besar dalam Era Revolusi Industri 4.0 dengan perkembangan sains dan teknologi yang demikian pesatnya.

Sebagian dari permasalahan tersebut adalah akibat dari tidak berkualitasnya pembelajaran matematika dan sains yang mereka alami. Kebanyakan siswa (dan mungkin juga guru) tidak memahami mengapa mereka perlu mempelajari, misalnya, fungsi kuadrat. Mereka tidak tahu apa manfaat mempelajari fungsi kuadrat tersebut bagi kehidupan, bagi masa depan mereka. Tentu saja sebagai akibat dari ketidaktahuan ini membuat tiadanya motivasi belajar. Hal ini diperparah lagi dengan jawaban guru tentang kegunaan materi yang diajarkan yang hanya sebatas “materi yang kalian pelajari akan sangat berguna kelak ketika kalian mempelajari...” Jawaban seperti ini tidak menjelaskan apa pun, jangankan memahami apa yang akan dipelajari kelak, yang sekarang saja masih belum jelas.

Kurikulum 2013/K13, sebenarnya sudah dengan jelas dan tegas meminta para guru untuk menyelenggarakan pembelajarannya dengan pendekatan 5M, nama lain dari Metode Ilmiah, yang terdiri dari mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, menganalisis, dan mengomunikasikan. Namun karena guru yang tidak dipersiapkan sejak perkuliahan untuk belajar dan mengajarkan materi secara kontekstual, integrative, dan holistik, implementasi 5M tidak pernah berhasil. Guru kebanyakan masih mengajarkan matematika dan sains dengan cara seperti pendahulu mereka mengajarkannya. Sains diajarkan terisolasi dari matematika, sementara matematika merasa hebat karena tidak memerlukan sains. Sains dan matematika ada dimana-mana di sekitar kita, dan saling berkaitan. Tidak mungkin sains menjadi besar tanpa

matematik, dan matematika menjadi kering tanpa mengaitkannya dengan sains. Profesor Kimia Robert Harrison (dalam Angela Shiflet dan George W. Shiflet) mengatakan (2014):

To translate even the most elementary theories into useful tools for physical chemistry discovery, you have to do large-scale computation. If you look at students coming into our graduate program from the undergraduate world, those that haven't already had some exposure to computation, such as thinking algorithmically, solving problems on the computer, and the little bits of applied math that you need to understand all of that, . . . have lost a year or two of productivity at the graduate level. But it is not only the undergraduate students coming into graduate school that have this issue; it's also our undergrads going off into larger world. Industry and many other aspects of the commercial world use simulation and computation in diverse ways.

Jadi sedemikian erat sebenarnya kaitan antara matematika dan sains. Sementara itu, kita masih saja mengajarkannya secara terpisah-pisah.

Tentu saja menimpakan kesalahan hanya kepada guru merupakan hal yang tidak fair. Materi ajar bagi kebanyakan orang dirasa terlalu banyak. Hal ini terjadi karena ketidaktahuan kita tentang materi esensial yang harus dibelajarkan kepada siswa dan mendelegasikan materi yang tidak esensial kepada siswa untuk dipelajari secara mandiri. Para ahli mengatakan bahwa materi ajar siswa kita “... *a mile wide and a centimeter deep*.” Kebanyakan guru dikejar-kejar untuk membelajarkan materi yang menjadi tanggung jawabnya, walaupun tanpa pemahaman siswa. Belajar secara bermakna dan pemahaman perlu waktu, perlu keterlibatan (*engagement*), perlu proses, perlu *productive struggling*, (Small, Marian, 2017) dan ini sepertinya tidak pernah terjadi pada siswa-siswa kita. Pembelajaran seharusnya memfasilitasi agar hal ini terjadi pada siswa. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sains dan matematika (STEM) tersebut. Teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam hal ini adalah komputer beserta perangkat lunak (*software*)-nya. Software yang dirasa paling sesuai untuk hal ini adalah *GeoGebra* dan *ExeLearning*. Beberapa alasan yang bisa dikemukakan mengapa software ini cocok untuk ditawarkan adalah:

- 1) Gratis, bisa diunduh dari www.geogebra.org dan <http://exelearning.org>.
- 2) Gampang digunakan karena tidak memerlukan pengetahuan pemrograman computer,
- 3) Bisa dieksport ke file html, sehingga siswa hanya memerlukan *web-browser* untuk menjalankannya.
- 4) Bisa *online* jika diperlukan. Karena filenya berbentuk html, tentu dengan mudah bisa dibuat *online*. Namun jika online secara terus menerus, biayanya akan mahal. Karena itu *online*-nya dilakukan untuk hal-hal yang penting saja, misalnya saat tes.

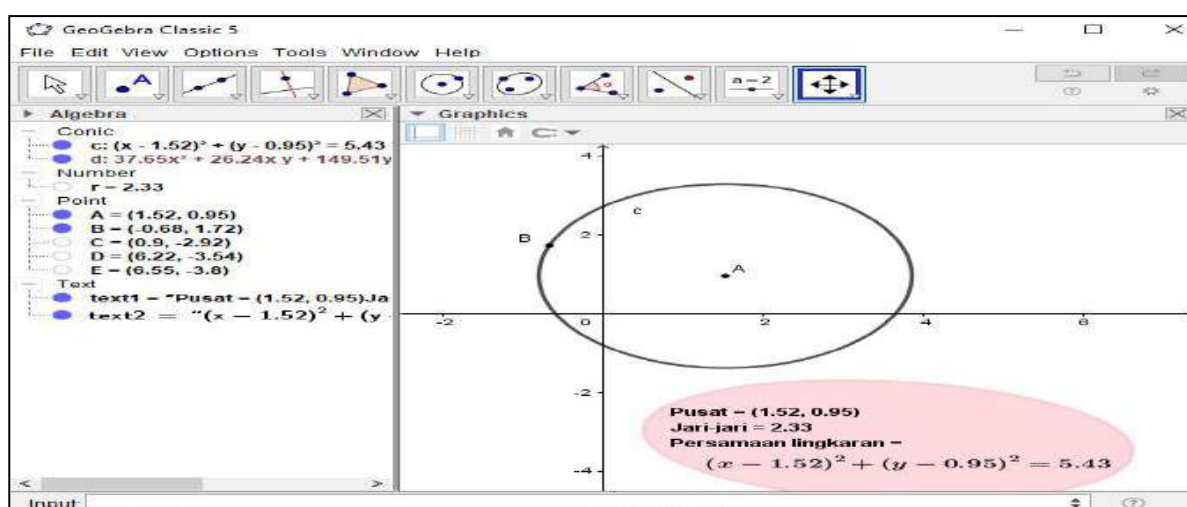
Berdasarkan pada alasan-alasan di atas, maka guru perlu dibekali keterampilan tentang cara menggunakan *GeoGebra*, membuat media pembelajaran (*aplet*) berbasis *GeoGebra* dan terakhir membungkus materi ajar beserta aplet yang bersesuaian dalam *eXeLearning*. Pembekalan tersebut bisa dilakukan melalui pelatihan-pelatihan, pendampingan, dan penampilan hasil kerja (produk).

GEOGEBRA

GeoGebra adalah *software* matematika dinamis gratis yang menampilkan dalam suatu kesatuan geometri, aljabar, dan kalkulus (www.geogebra.org). *GeoGebra* mampu

menampilkan karakteristik matematika yang sangat penting, yaitu multirepresentasi. Suatu objek matematika dalam *GeoGebra* sekaligus nrepresentasikan secara aljabar, grafis, dan numerik. Andaikan kita membuat objek lingkaran pada jendela grafis dari *GeoGebra*, maka sembari kita mengeksplorasi lingkaran tersebut, persamaan aljabarnya akan berubah, demikian juga angka-angka (parameternya).

Pada *GeoGebra*, jika kita manipulasi lingkarannya, maka Koordinat titik pusat, jari-jari, dan persamaan lingkaran akan berubah secara dinamik (Hohenwarter, 2007?). Tentu saja fitur yang disediakan *GeoGebra* jauh lebih banyak dari yang diutarakan di atas. Misalnya, setiap objek dalam *GeoGebra* bisa dikaitkan dengan suatu parameter yang dikontrol dengan menggunakan slider, dan sebagai akibatnya kita bisa membuat animasi dengan *GeoGebra* dengan cara mengubah-ubah slider secara dinamik.



Gambar 1: Multipresentasi pada *eXe Learning*

Software eXe (singkatan dari *eLearning XHTML editor*) adalah sebuah *software authoring* yang juga gratis. Dengan *software* ini seorang guru dapat mengembangkan materi ajar dan mempublikasikannya dalam bentuk file html, tanpa perlu memiliki kemampuan pemrograman web. Lebih jauh, hasil dari *eXe* bisa diekspor ke SCORM 1.2 atau SCORM 2004 yang selanjutnya bisa diakses oleh berbagai LMS seperti Moodle sehingga asesmen (tes) yang dilakukan di *eXe* bisa diarsip di LMS tersebut. Hal terakhir ini tentu saja sangat efektif bagi pembelajaran karena siswa atau guru tidak harus secara terus menerus online.

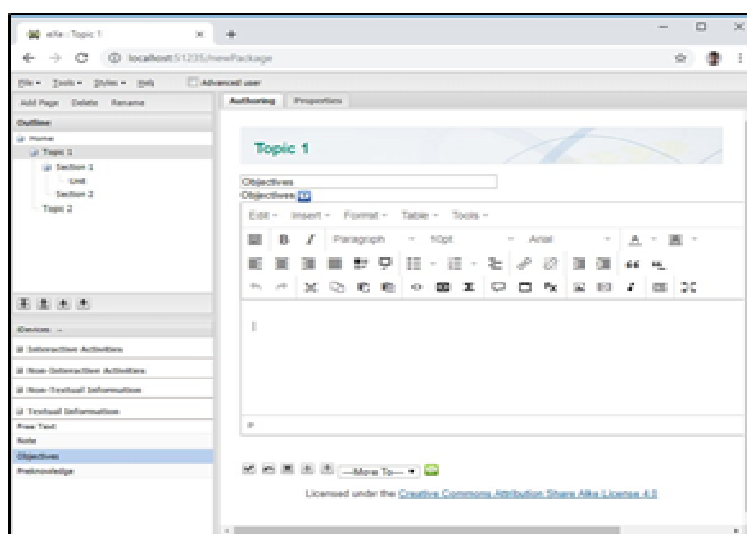
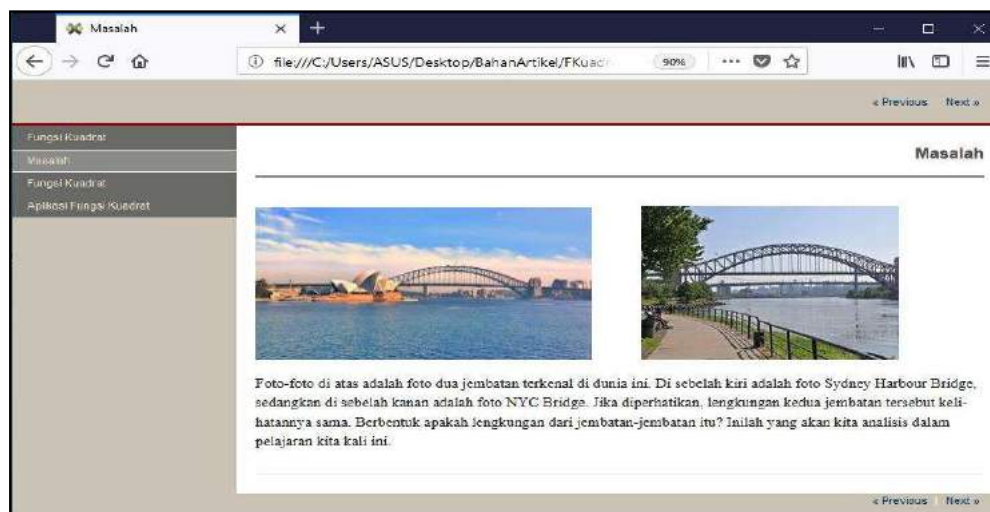
Kelebihan lain dari *software eXe* ini disamping kemampuannya menampilkan simbol-simbol matematika (menggunakan *Latex*), juga kemampuannya untuk meng-embeding berbagai *software* lain, baik *images*, *video*, *sounds*, *external web*, dan tentu saja *GeoGebra*. Jadi bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan *eXe*, bisa dibuat sangat kaya (*rich*), interaktif, eksploratif, menggunakan berbagai media (*multimedia*). Satu-satunya pembatasnya mungkin hanya kreativitas pembuatnya.

Yang perlu dilakukan guru dalam mengembangkan bahan ajarnya adalah menyiapkan materi-materi ajar yang diperlukan, kemudian mengcopy-paste materi-materi tersebut ke *eXe*. Yang agak pelik adalah cara mengembed *GeoGebra*. Hal ini disebabkan karena berbagai *web-browser* tidak lagi mengizinkan *Java-applet* pada *software* buatannya. Cara yang bisa dilakukan dalam hal ini adalah memublikasikan materi *GeoGebra* ke server *GeoGebra*,

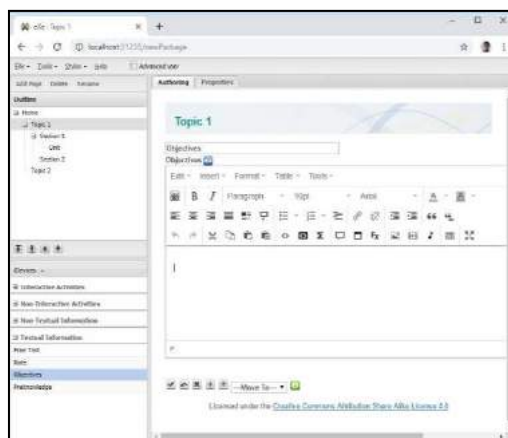
mengunduh balik file yang dihasilkan server *GeoGebra*, dan terakhir mengaksesnya pada *eXe Learning*.

SEBUAH CONTOH

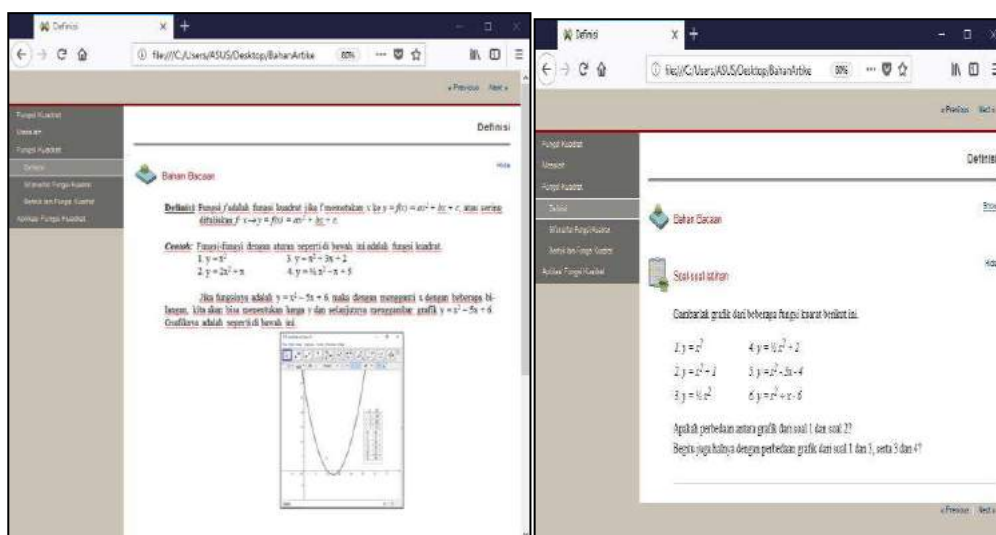
Sebagai contoh, berikut akan ditunjukkan bagaimana bahan ajar pembelajaran Fungsi Kuadrat dikembangkan dengan memanfaatkan *GeoGebra* dan *eXeLearning* dengan menggunakan pendekatan 5M.

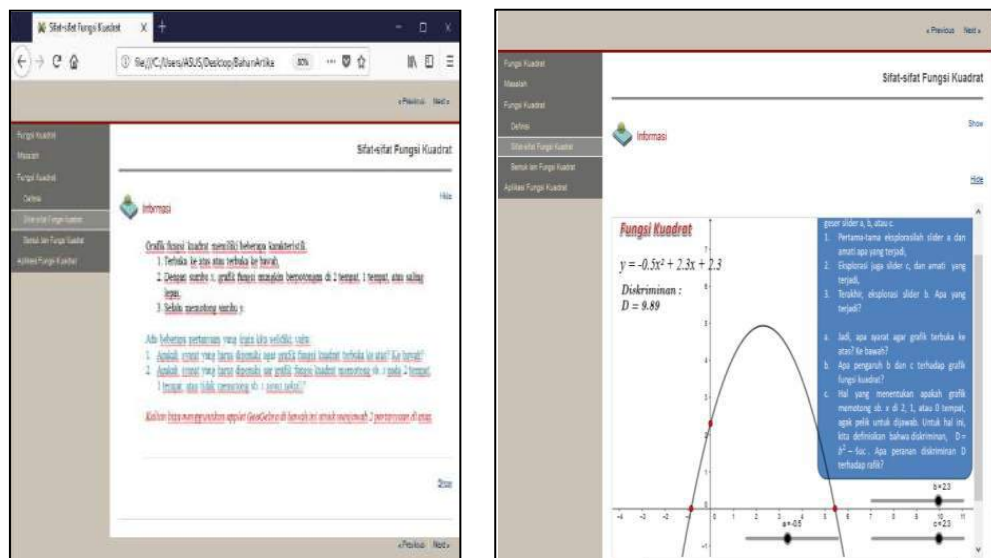


Problem Based Learning akan digunakan dalam pembelajaran ini. Jadi kita harus mengembangkan masalah menarik yang harus diselesaikan siswa, dan dalam upaya menyelesaikan masalah tersebut, siswa akan mempelajari berbagai materi yang terkait dengan fungsi kuadrat (Delisle, R., 1998). Contoh yang akan kita gunakan adalah bagaimana menentukan bentuk lengkungan dari beberapa jembatan terkenal dunia, salah satu diantaranya adalah *Sydney Harbour Bridge*. Tampilan awal *eXeLearning* dari bahan ajar ini adalah sebagai berikut:



Selanjutnya siswa diarahkan untuk mempelajari materi-materi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang telah dikemukakan tadi. Diawali dengan pembahasan tentang definisi fungsi kuadrat, menggambar grafik fungsi kuadrat, menentukan titik-titik krusial dari suatu fungsi kuadrat, dan terakhir adalah aplikasi fungsi kuadrat, yakni menjawab permasalahan yang diajukan pada awal pembelajaran Fungsi Kuadrat ini. Keseluruhan proses pembelajaran ini dibantu dengan penggunaan *applet* GeoGebra yang ditempelkan langsung pada halaman-halaman *eXeLearning*. *Aplet* GeoGebra yang tertanam pada *eXeLearning* ini sifatnya interaktif, bisa dieksplorasi siswa secara langsung. Inilah kelebihan dari *eXeLearning* dan GeoGebra ini. Berikut adalah beberapa halaman *eXeLearning* berikut GeoGebra yang sudah ditanamkan :





Gambar 2: Beberapa halaman dari eXeLearning

Bagian terakhir dari *eXeLearning* ini dikaitkan dengan Bank Soal Fungsi Kuadrat yang dibuat dengan menggunakan *Google Form*. Dengan demikian tes yang dikerjakan siswa akan langsung bisa diproses oleh fasilitas Google, tanpa menambah pekerjaan guru yang sudah demikian padatnya.

Jadi, demikianlah kombinasi *GeoGebra* dan *eXeLearning* benar-benar sangat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis TIK yang berkualitas tanpa memberikan beban tambahan yang tidak perlu kepada para guru.

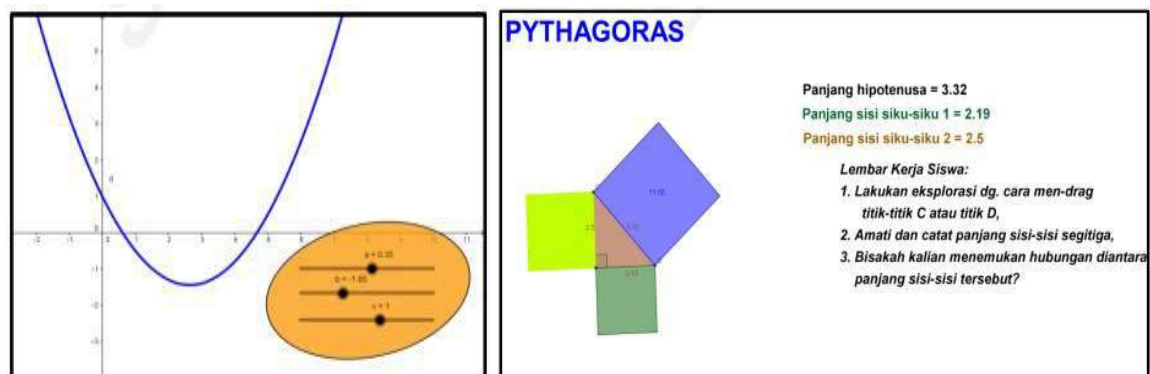
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan *GeoGebra* dan *eXeLearning* ini dilaksanakan selama 3 hari. Hari pertama berupa pemaparan materi dan pemberian contoh-contoh, hari kedua diisi dengan penugasan pembuatan aplet, serta hari ketiga diisi dengan presentasi aplet yang sudah dibuat guru. Peserta dari pelatihan ini adalah guru-guru SMP Kecamatan Sawan, Buleleng sebanyak 16 orang.

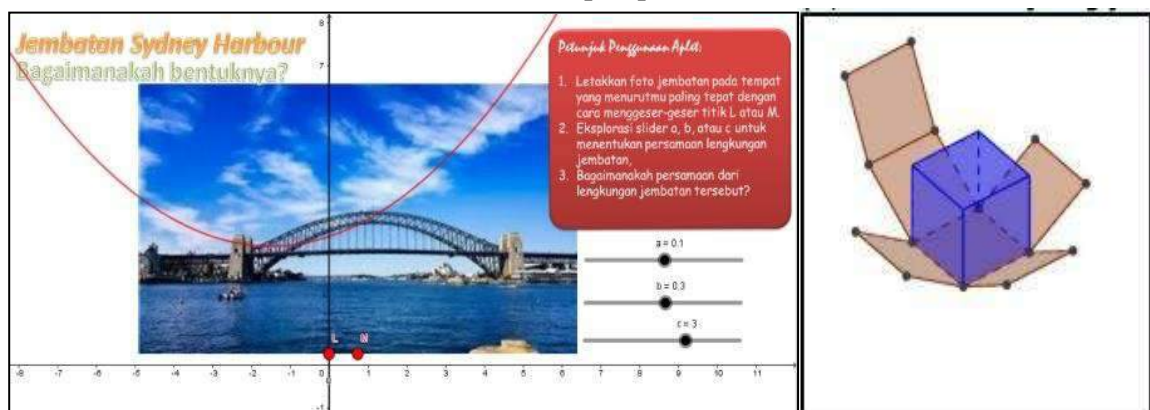
Beberapa aplet berhasil dikembangkan oleh para guru, seperti misalnya: (i) *Aplet Teorema Pythagoras*, (ii) *Aplet Jaring-Jaring Kubus*, (iii) *Aplet Parabola*, dan (iv) *Aplet Aplikasi Kesebangunan Segitiga*.

Namun, penempelan (*embedding*) aplet- aplet tersebut pada *eXeLearning* belum bisa dilatihkan karena keterbatasan waktu. Kegiatan pemanfaatan *eXeLearning* hanya terbatas pada penyempaan informasidan contoh-contoh.

Berikut adalah beberapa aplet yang sudah dikembangkan guru-guru:



Gambar 3: Beberapa apilet buatan



SIMPULAN

GeoGebra dan *eXeLearning* merupakan dua *software* yang secara potensial memiliki manfaat yang sangat besar bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berkualitas.

GeoGebra merupakan *software* yang sudah sangat terkenal dalam membuat matematika menjadi visual. Visualisasi konsep-konsep matematika merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena beranekaragamnya kemampuan siswa dalam suatu kelas. Seorang guru harus senantiasa berusaha agar pembelajarannya bisa dipahami oleh siswa, jika siswa susah memahami konsep matematika secara analitik, mungkin visualisasi akan bisa membantunya. Para pakar mengatakan, bahwa kebanyakan matematisi pertama-tama mengembangkan matematika secara visual, barulah kemudian didetailkan secara analitik. Pembuktian secara analitik, semata-mata karena tuntutan komunitas matematis yang belum mau menerima pembuktian secara visual.

Namun sayang sekali, kemampuan *GeoGebra* yang begitu bagus dalam memvisualkan konsep-konsep matematika dalam distribusinya ke siswa mengalami kendala. Hal ini disebabkan karena dua hal utama, yaitu (1) tampilan teks *GeoGebra* tidak begitu bagus, dan (2) *GeoGebra* memerlukan Java untuk mengkasesnya. Beruntunglah bahwa sekarang ini ada *software* yang juga gratis yang bisa dimanfaatkan guru dalam mengatasi kendala-kendala di atas, yaitu *eXeLearning*. Tambahan lagi, penggunaan *eXeLearning* sama sekali tidak memerlukan kemampuan pemrograman apapun. Yang diperlukan guru hanyalah pemahaman

isi, dan pedagogik yang baik dalam mengajarkan bidang studinya. Selanjutnya adalah pengembangan *aplet GeoGebra* dan penempelannya (*embed*) di *eXeLearning*.

DAFTAR RUJUKAN

- <http://www.geogebra.org> *Mathematics Thinking*. New York: Teacher College Press.
- <http://exelearning.org>
- Hohenwarter, M. and Judith Preiner. 2007. *Creating Mathlets with Open Source Tools*. The Journal of Online Mathematics and Its Applications Volume 7. July 2007.
- Angela B. Shiflet, George W. Shiflet. 2014. *Introduction to Computational Science. Modeling and Simulation for The Sciences*. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Delisle, R. 1998. *How to use Problem-Based Learning in The Classroom*. Alexandria, Virginia: The Association for Supervision and Curriculum Development.
- Small, Marian. 2017. *Teachi*

**PENGEMBANGAN WEB xMOOCs MATA KULIAH TEORI DAN TEKNIK PENGUKURAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MANDIRI
PESERTA DIDIK**

Muhammad Musa Syarif Hidayatullah¹, Haratua Tiur Maria S.²

^{1,2}Universitas Tanjungpura

Email: musasyarif@untan.ac.id

Email: haratuatiur67@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan web xMOOCs pada mata kuliah teori dan teknik pengukuran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mandiri peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah research and development menggunakan model ADDIE (Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik pada program studi pendidikan fisika Universitas Tanjungpura yang memprogramkan mata kuliah teori dan teknik pengukuran dan fisika dasar. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, soal pilihan ganda, dan kuesioner peserta didik. Dari hasil validasi ahli media diperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan. Hasil penilaian terhadap keefektifan penggunaan web melalui uji coba terbatas diperoleh hasil dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan web xMOOCs yang diterapkan melalui laman <https://physicsmeasurement.com/> pada matakuliah teori dan teknik pengukuran layak digunakan secara mandiri oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Web xMOOCs yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran online yang dapat diakses secara terbuka dengan cara belajar mandiri, sebagai pelengkap proses pembelajaran maka pada web dilengkapi berbagai fitur menarik pembelajaran, antara lain: pengajar, materi, forum diskusi, evaluasi, informasi kegiatan penunjang, Portofolio, dan blog pengajar. Dari hasil uji kelayakan media dan uji keefektifan web xMOOCs dapat dikatakan layak dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran mandiri pada mata kuliah teori dan teknik pengukuran.

Kata Kunci: Pengembangan, Model ADDIE, Web xMOOCs, Teori dan teknik pengukuran, Hasil Belajar Mandiri

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi faktor pendukung tuntutan pembelajaran abad 21, dimana mendorong terciptanya berbagai inovasi pada berbagai bidang terutama yang tak luput dari hal tersebut adalah bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia telah banyak memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran, baik di kelas maupun kelas maya atau online learning sebagai media belajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran online yang lebih dikenal dengan online learning sangat erat kaitannya dengan penggunaan website. Website merupakan salah satu bentuk multimedia pembelajaran. Menurut Sudatha dan Tegeh multimedia pembelajaran merupakan sebuah sistem komunikasi yang interaktif berbasis komputer dengan proses penyajian yang terintegrasi. Integrasi berarti multimedia yang disajikan dalam pembelajaran menampilkan gambar, teks,

video dan audio serta animasi yang tayang sekaligus dalam satu presentasi pembelajaran (Sudatha & Tegeh, 2015).

Sebuah multimedia dapat dikatakan sebagai e-learning manakala melibatkan komputer dan internet sebagai wadah untuk mengakses pembelajaran. Penggunaan teknologi komputer dan internet merupakan asumsi besar bahwa elektronik yang diarahkan pada pembelajaran internet dengan maksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. (Daryanto, 2016)

Menurut D. Randy Garrison, e-learning didefinisikan pembelajaran, e-learning secara formal didefinisikan sebagai mediasi asynchronous dan syncron secara elektronik dengan tujuan untuk membangun dan mengkonfirmasi pengetahuan. Dasar teknologi e-learning adalah internet dan teknologi komunikasi yang terkait. (Garrison, 2011). Selanjutnya e-learning yang digunakan pada website dengan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di manapun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi (Adelheid, 2015)

WWW merupakan kumpulan mengenai berbagai penyimpanan yang sangat besar dengan jenis dokumentasi dalam berbagai server di seluruh dunia, dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format hypertext dan hypermedia, dengan menggunakan hypertext Markup Language (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi (link) dokumen yang satu dengan yang lain atau bagian dari dokumen yang satu dengan bagian yang lainnya, baik dalam bentuk teks, visual, dan lain-lainnya (Darmawan, 2014).

Pembuatan situs web yang menarik, dinamis dan interaktif harus ditunjang dengan multimedia yang digunakan, yaitu memadukan tampilan berbagai teks, animasi, suara dan video. Proses desain web harus dinamis, teknologi yang digunakan beragam, software, dan diperlukan berbagai teknik dalam mendesain website. Website modern lebih mengarah pada hal-hal yang tren. Website modern merupakan sebuah website yang diciptakan dengan beragam teknologi dan metode terkini (Rozi, 2016), sebuah web yang dikembangkan memiliki media yang beragam sehingga untuk lebih optimal menurut (Munir, 2012) aspek-aspek dalam e-learning meliputi keefektifan (effectiveness), komunikasi (communication), aksesibilitas (accessibility), dan kepuasan pengguna (satisfaction).

Rusman mengemukakan bila website dirancang lebih baik dan tepat maka akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, yang dan menghasilkan unsur interaktifitas tinggi. Hal ini akan memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didik. Bila dirancang dengan baik dan tepat. (Rusman, 2012).

Pembelajaran online dengan interaktifitas tinggi manakala peserta didik sangat membutuhkan konten dan fitur dari web. Selain itu proses belajar bersifat *open access* (terbuka) bagi pembelajar dengan proses evaluasi yang tepat. Salah satu proses pembelajaran online secara terbuka adalah penggunaan MOOCs.

Ismail dkk. (2015) menyatakan bahwa penggunaan MOOC (Massive Open Online Courses) dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk program catering di Muar Vocational College sangat penting. Status sosial, minat dan gaya belajar siswa terhadap penggunaan MOOC dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode-metode yang efektif yang dapat menjamin tingkat belajar yang maksimal bagi siswa di samping memastikan bahwa pengetahuan yang disampaikan oleh guru dapat diterima secara efektif. Oleh karena itu dengan menggunakan platform MOOC ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi dan prestasi dalam pembelajaran, selanjutnya Lestari & Serevina (2016) mengembangkan multimedia interaktif MOOCs untuk peserta didik berupa video pembelajaran yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun baik warga belajar secara terbuka. Keunggulan MOOCs adalah dari penjabaran hasil penelitian sebelumnya adalah bersifat *open access* (terbuka) bagi pembelajar dan dapat meningkatkan minat yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

Tampaknya logis untuk mengharapkan bahwa setiap ujian diulang setelah rentang waktu singkat cenderung menghasilkan skor yang lebih tinggi, terutama mengingat intervensi instruksional selanjutnya pengujian pertama. xMOOC adalah massa secara online Tentu saja dengan jalur pembelajaran sangat ditentukan sebelumnya, alat komunikasi dan tugas (Khalil, 2016).

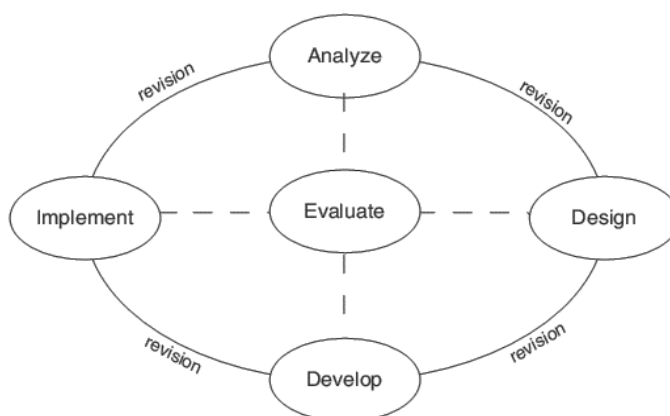
Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis web cMOOCs meningkatkan kemandirian belajar siswa dengan aspek inisiatif dan tanggung jawab rata-rata di atas 80% (Henukh, Nikat, Simbolon, Nuryadin, & Baso, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dapat dilakukan dengan hasil yang baik dengan menggunakan web MOOCs walaupun dilakukan secara mandiri.

Proses pembelajaran dalam beberapa waktu ini memunculkan kebutuhan terhadap pengembangan program pembelajaran e-learning yang dapat diakses terbuka sebagai menunjang e-learning universitas. web xMOOCs memberikan hal yang inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengakses pembelajaran secara mandiri dan terbuka sehingga meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya. Melalui web xMOOCs peserta didik dapat mengembangkan hasil belajarnya sesuai dengan kebutuhan mereka dengan memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran yang ada. Konten pembelajaran yang dibutuhkan pada web adalah modul/PPT, video mengajar/video simulasi, tugas mandiri, dan kuis online. Peserta didik dapat memilih jenis konten dan fitur sehingga proses pembelajaran lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mandiri.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan kerangka penelitian *pengembangan atau research and development yang diadaptasi menggunakan model ADDIE (Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation)*. Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1) *Analyze*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; dan 5) *Evaluation*.

Adapun tahapan pengembangan web xMOOCs adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Model ADDIE banyak diterapkan untuk mengembangkan proses atau media belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penerapan model ADDIE dalam landasan pendidikan bersifat student center, otentik, inovatif, dan inspiratif. Perancangan program pembelajaran menggunakan ADDIE merupakan kegiatan yang menggunakan proses yang efektif. Langkah-langkah pengembangan dapat menjadi terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1)

Analyze; (2) Design; (3) Develop; (4) Implement; dan (5) Evaluate (Branch, 2009). Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analyze

Pada proses analisis terdiri dari dua tahap pelaksanaan, yaitu analysis kinerja dan analisis kebutuhan. tahapan analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui sejauh mana web xMOOCs dibutuhkan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, sedangkan tahap analisis kebutuhan memberikan hasil pembelajaran yang harus diperoleh oleh peserta didik. Langkah pada tahap ini antara lain studi pustaka, survei online, menyusun kisi-kisi dan instrumen, selanjutnya mengumpulkan data hasil uji coba penggunaan web xMOOCs

b. Design

Pada proses perancangan web xMOOCs dilakukan menggunakan media yang akan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran dengan ketentuan dan prinsip tertentu. Selanjutnya proses mendesain web xMOOCs dilakukan sesuai dengan data analisis kebutuhan yang telah diperoleh.

c. Develop

Proses pengembangan dilakukan dengan proses pembuatan website, pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, dan pemilihan instrumen. Proses selanjutnya dilakukan uji validasi media. Uji ahli media web xMOOCs bertujuan untuk validitas media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan mengetahui seberapa layak website digunakan. Dengan uji validasi diketahui kelebihan dan kekurangan web sehingga diperoleh perbaikan atau revisi yang selanjutnya dapat diimplementasikan.

d. Implementation

Web xMOOCs yang telah melalui tahap validasi selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Proses uji coba terbatas dilakukan oleh 10 orang peserta didik.

e. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan evaluasi tentang web xMOOCs yang dihasilkan dapat ditentukan kualitas proses dan produk pembelajaran hingga penggunaan pada skala yang lebih luas atau digunakan pada proses perkuliahan teori dan teknik pengukuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

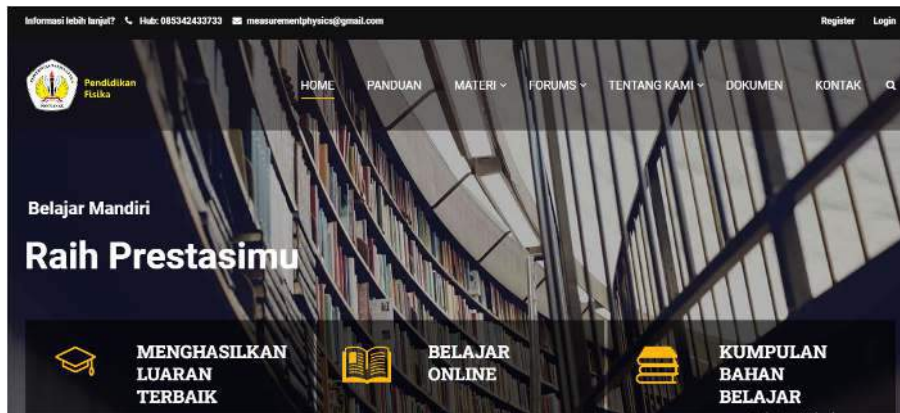
Secara umum fitur yang digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran menggunakan xMOOCs dengan alamat website: <https://physicsmeasuremen.com>, meliputi: (1) Manajemen Konten/Materi, (2) Forum diskusi, (3) Upload file/konten, (4) Grade Book/e-raport, (5) peer assessment, (6) Administrasi mahasiswa dan pengajar, (7) Dokumen pembelajaran berisi buku, dan link materi (8) Kuis Online, (9) Kuis Online, (10) Tool editor, dan (10) petunjuk penggunaan.

Komponen utama yang dikembangkan pada web server Teori dan Teknik Pengukuran sebagai berikut:

1. Admin (Administrator), memiliki peran untuk mengatur proses pembelajaran dan kebutuhan plugin pendukung pembelajaran. pada proses pembelajaran online administrator bertugas menambah/mengatur user pengguna baik pendidik maupun peserta didik.
2. Pendidik (Instruktur), memiliki peran untuk melihat data peserta didik dan memantau proses pembelajaran online, menambah dan mengupdate materi, kuis, serta mengatur bobot skor yang akan diberikan.
3. Peserta didik (Subscriber/student), memiliki peran untuk melakukan proses pembelajaran sesuai jadwal pembelajaran.

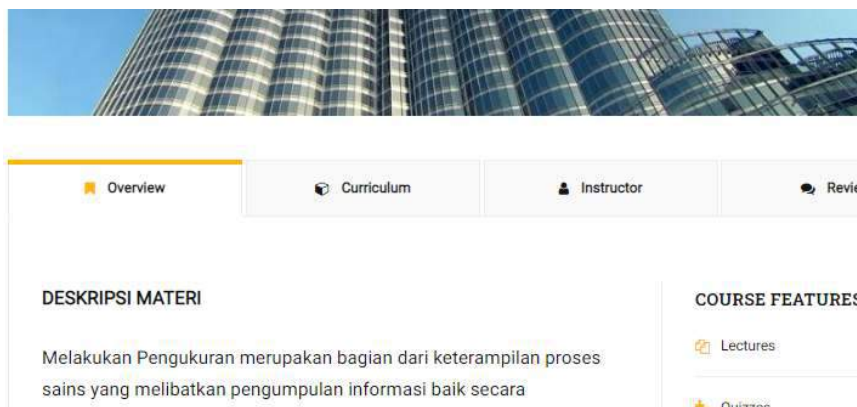
Proses dan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan sesuai perannya terkait materi yang di ekspor oleh pendidik, materi dan soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik dapat dilihat ketercapaiannya pada menu profile pengguna.

Tampilan web xMOOCs mata kuliah teori dan teknik pengukuran pada materi pengukuran fisika yang telah dikembangkan



Gambar 1. Tampilan Fitur Home page

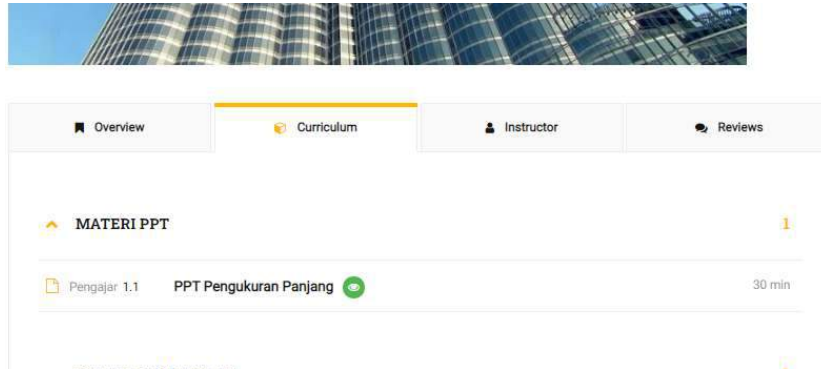
Pada tampilan fitur home page, pengguna dapat mengakses menu lainnya diantaranya: (1) panduan belajar yang memuat panduan login, panduan belajar, panduan melihat ketercapaian proses pembelajaran pada menu profile, (2) menu materi dan sub materi berisi materi mata kuliah teori dan teknik pengukuran yang terdiri dari dua kategori, yaitu: pengukuran fisika dan pengukuran kependidikan, (3) menu forum digunakan untuk proses diskusi dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan judul materi setiap pertemuan, (4) menu dokumen memuat tentang materi yang menjadi penunjang belajar oleh peserta didik yang terdiri dari tiga bagian, yaitu buku fisika, bahan belajar pengukuran kependidikan, dan link materi, (5) Tentang kami berisi galeri foto proses pembelajaran teori dan teknik pengukuran, sub menu about us berisi informasi pengembang web xMOOCs, menu FAQ yang berfungsi menampilkan permasalahan yang sering ditanyakan oleh pengguna website.



Gambar 2. Tampilan Fitur Deskripsi Materi

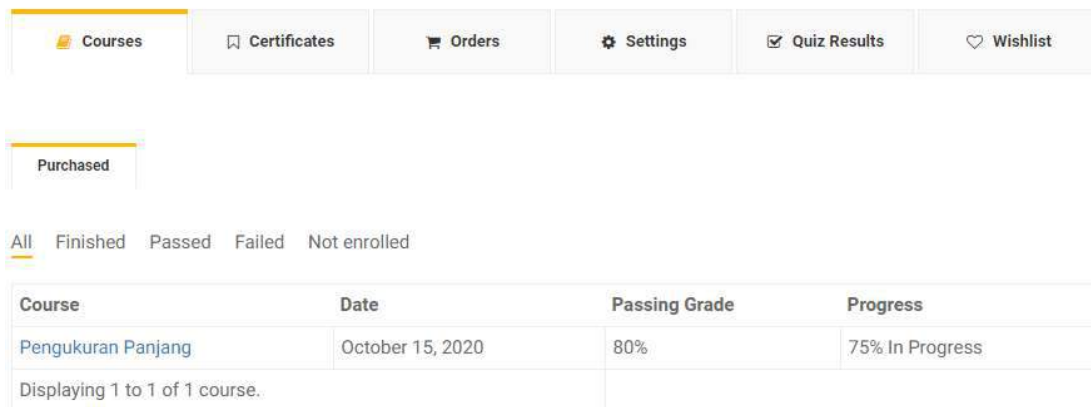
Pada fitur deskripsi materi menampilkan deskripsi singkat materi, indikator capaian pembelajaran, kata kunci materi, dan sumber pustaka materi pembelajaran. Menu deskripsi sebagai daya tarik dan membantu pengguna (peserta didik) untuk melihat materi yang akan disajikan pada pembelajaran online sebelum pengguna login ke dalam website. Jika deskripsi

materi tidak menarik pengguna maka motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran akan berkurang.



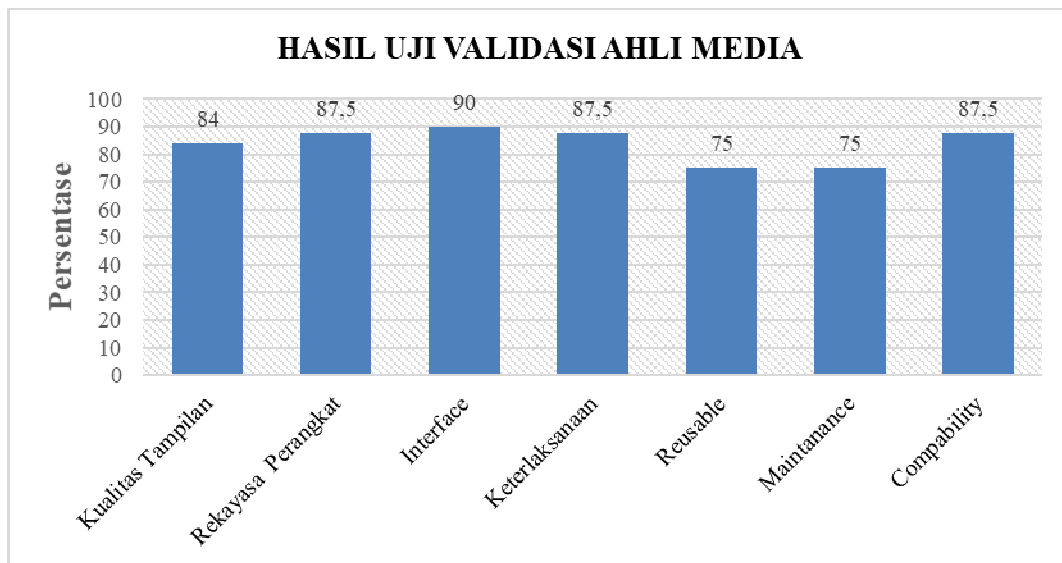
Gambar 3. Fitur Curriculum web xMOOCs

Fitur menu curriculum, menyajikan berbagai bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran online. Beberapa hal bagian yang dikembangkan untuk fitur curriculum, antara lain: (1) Modul pembelajaran online berbentuk file pdf; (2) Video pembelajaran yang diperoleh dari youtube atau rekaman pembelajaran oleh pendidik; (3) animasi video, berupa video fisika yang mendemonstrasikan teknik pengukuran fisika melalui alat ukur dan mendemonstrasikan teknik pengukuran pendidikan menggunakan aplikasi, misal SPSS atau lainnya; (4) kuis, sebagai fungsi evaluasi tiap tahap pembelajaran yang telah dilakukan.



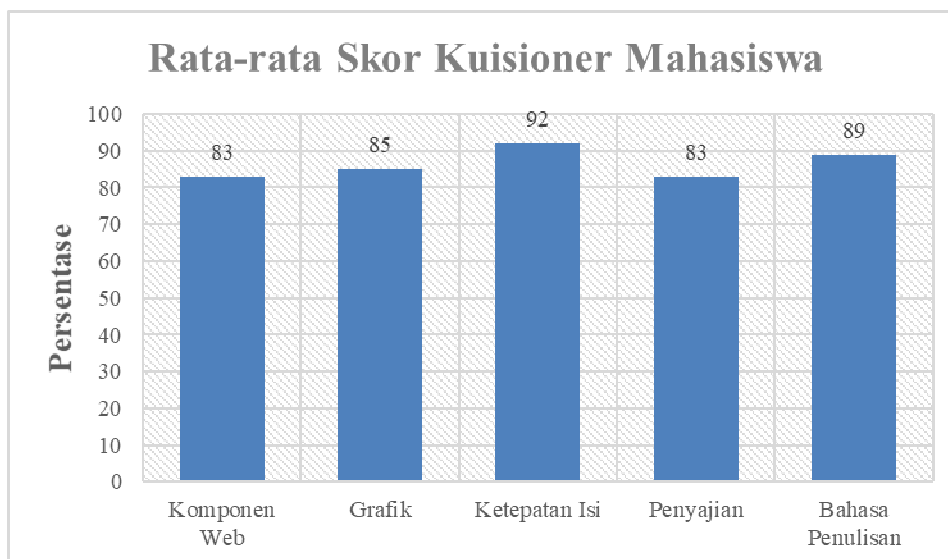
Gambar 4. fitur profile Peserta didik

Selain pembuatan web xMOOCs, tahap selanjutnya dilakukan proses penilaian terhadap kualitas web oleh ahli media. Hasil dari penilaian ahli mejadi dasar untuk pertimbangan dan revisi sebelum proses pembelajaran secara langsung mata kuliah teori dan teknik pengukuran. Hasil validasi oleh ahli media xMOOCs teori dan teknik pengukuran pada web physicmeasurement.com menunjukkan bahwa persentase rata-rata diperoleh sebesar 83,7% memberikan interpretasi sangat baik.



Gambar 5. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Proses selanjutnya dilakukan uji penggunaan web xMOOCs oleh 10 orang mahasiswa dalam uji skala kecil untuk mengukur efektifitas penggunaan website dan proses pembelajaran online. Hasil penilaian oleh peserta didik terhadap penggunaan web xMOOCs pada Gambar 6 menunjukkan hasil capaian rata-rata sebesar 80% dengan interpretasi baik.



Gambar 6. Rata-rata Persentase Peserta didik terhadap Penggunaan web xMOOCs

Penilaian penggunaan web xMOOCs oleh peserta didik menggunakan kuisioner dengan jumlah 25 pernyataan dengan skala likert 1-4. Rata-rata penilaian yang diberikan berada pada interval tiap komponen adalah $X > 85\%$, sehingga web xMOOCs yang dikembangkan dikategorikan sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kualitas web xMOOCS mata kuliah teori dan teknik pengukuran pada materi pengukuran fisika berdasarkan penilaian ahli media dan mahasiswa berkategori sangat baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Hasil penilaian tersebut memberikan informasi bahwa penggunaan web xMOOCs dapat meningkatkan hasil belajar mandiri peserta didik dan memberikan inovasi bagi pendidik untuk senantiasa mengembangkan/mengupgarade materi pembelajaran yang akan diajarkan dalam perkuliahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adelheid, Andrea. (2015). *Website No.1*. Yogyakarta: MediaKom.
- Darmawan, Deni. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Garrison, D. Randy. (2011). *E-Learning in the 21st century: A framework for research and practice*. NewYork: Routledge
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of massive open online course (MOOC) based on addie model for catering courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19828>
- Khalil, M. (2016). *Evaluation Grid for xMOOCs*. Austia: Mohammad Khalil.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Rozi, Zaenal A. (2016). *Modern Web Design*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sudatha, I. G., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Lestari, N., & Serevina, V. (2016). *PROSIDING SNIPS 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif berupa Massive Open Online Courses (MOOCs) Fisika SMA PROSIDING SNIPS 2016*. 590–594.
- Henukh, A., Nikat, R. F., Simbolon, M., Nuryadin, C., & Baso, Y. S. (2019). Multimedia development based on web connected Massive Open Online Courses (cMOOCs) on the basic physics material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012160>

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DALAM PENDIDIKAN ABAD 21

Neri Wahyuni

Pascasarjana Administrasi Pendidikan FKIP Untan

Email : neriwahyuni26@gmail.com

Abstract

Teacher competence in educating must must run according to the times. In the digital era, it takes teachers who can play various roles as agents of change, learning consultants; who have a high sense of humanity and morals, and social sensitivity, and think rationally and honestly, so that they are able to work well in a dynamic educational environment. 21st century education demands innovation and optimal use of technology. Digital learning has the potential to develop skills in terms of innovative creativity which is an important asset in the life of the 21st century era. Digital learning enables information and communication technology to enable students to learn anytime and anywhere. All of this boils down to the role of teachers in the digital era, namely having digital educators competencies, including: information, communication, educational content creation, security, educational problem solving. The roles of teachers in learning in the digital era are: (a) a learning resource; (b) facilitator; (c) manager; (d) demonstrator; (e) mentors; (f) motivator; (g) evaluator.

Abstrak

Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mendidik haruslah berjalan sesuai perkembangan zaman. Dalam era digital, dibutuhkan guru yang dapat memainkan berbagai peran sebagai pembawa perubahan, konsultan pembelajaran; yang memiliki rasa kemanusiaan dan moral yang tinggi, dan sensitivitas sosial, serta berpikiran rasional dan jujur, sehingga mampu bekerja dengan baik dalam lingkungan pendidikan yang dinamis. Pendidikan abad 21 menuntut inovasi dan pemanfaatan teknologi secara optimal. Pembelajaran digital mempunyai potensi untuk mengembangkan kemampuan dalam hal kreativitas inovatif yang menjadi modal penting dalam kehidupan era Abad 21. Pembelajaran digital memungkinkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Semua ini bermuara pada peran guru di era digital, yaitu memiliki kompetensi digital pendidik antara lain: *information, communication, edicational content creation, security, educational problem solving*. Peran guru dalam pembelajaran era digital adalah guru sebagai: (a) sumber belajar; (b) fasilitator; (c) pengelola; (d) demonstrator; (e) pembimbing; (f) motivator; (g) evaluator.

Kata kunci: Pembelajaran Digital, Inovasi, Kreativitas, Guru

PENDAHULUAN

Inovasi pembelajaran muncul dari perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran berawal dari hasil refleksi terhadap eksistensi paradigma lama yang mengalami anomali menuju paradigma baru yang dihipotesiskan mampu memecahkan masalah (Santyasa, 2018). Pendidikan abad 21 diyakini sebagai salah satu paradigma yang menuntut adanya perubahan dalam pembelajaran. Tuntutan- tuntutan yang serba baru tersebut meminta berbagai terobosan dalam berfikir, penyusunan konsep, dan tindakan-tindakan.

Memasuki abad 21, kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini

Pembelajaran Abad 21 mengintegrasikan kemampuan literasi dengan penguasaan terhadap teknologi (Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017). Pembelajaran abad 21 menuntut inovasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Pembelajaran inovatif abad 21 diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang melek informasi, data, dan teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi persaingan hidup dan pasar kerja di era globalisasi saat ini dan di masa yang akan datang.

Eggen dan Kauchak (2012) menegaskan bahwa standar untuk sekolah abad 21 atau abad digital untuk guru dan siswa berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus bisa mempersiapkan siswanya untuk hidup di abad digital, salah satunya menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pembelajaran dan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman yang dipelajari siswa tingkat lanjut, kreativitas, dan inovasi dalam situasi tatap muka dan virtual.

Kreativitas sering digambarkan sebagai penghasilan dan penerapan ide-ide baru, konsep, atau produk yang dapat memenuhi kebutuhan dunia. Inovasi mengandung unsur kreativitas dan sering digambarkan sebagai realisasi ide baru dalam rangka memberikan kontribusi yang bermanfaat pada bidang tertentu. Kreativitas dan inovasi memberikan pengalaman untuk menciptakan pengetahuan dalam mengatasi masalah yang belum terpecahkan, menghasilkan teori dan model, mengambil risiko, mengejar ide dan rencana yang menantang, dan lain-lain (Scardamalia et al., 2010).

Berdasarkan UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, dan Peraturan Menteri Nomor 17 tahun 2007 tentang kualifikasi dan standar kompetensi guru. Guru profesional dituntut tidak hanya memiliki kemampuan mengajar sebagaimana disyaratkan dalam standar kompetensi pedagogik, namun guru juga harus mampu mengembangkan profesionalitas secara terus menerus. Pendidik pada abad 21 harus dapat memfasilitasi peserta didik dengan berbagai inovasi digital atau teknologi seperti komputer, papan tulis elektronik, modul elektronik, dll (Larson & Miller, 2012).

Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu dan terampil dalam mengembangkan bahan-bahan dan metode pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun masyarakat luas untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi. Untuk dapat mewujudkan hal itu, maka guru perlu mempunyai literasi informasi yang memadai, misalnya mempunyai pengetahuan dan keterampilan komunikasi menggunakan internet, membuat program video sendiri menggunakan software yang tersedia, baik yang *open source* maupun yang berlisensi.

PEMBAHASAN

Pendidikan Abad 21 dan Inovasi Pembelajaran Digital

Sejak munculnya gerakan global yang menyerukan model pembelajaran baru untuk abad ke-21, telah berkembang pendapat bahwa pendidikan formal harus diubah. Perubahan ini penting untuk memunculkan bentuk-bentuk pembelajaran baru yang dibutuhkan dalam mengatasi tantangan global yang kompleks. Trilling & Fadel (2009), menyampaikan bahwa di abad 21 pendidikan harus senantiasa bergerak sejalan dengan kemajuan zaman – pergerakan ini didasarkan atas perubahan paradigma pendidikan dari yang bersifat konvensional menuju pendidikan abad modern.

Pembelajaran inovatif di abad 21 merujuk pada *framework for 21st century learning* dengan komponen seperti: (1) lingkungan pembelajaran, (2) pengembangan kemampuan profesional, (3) kurikulum dan instruksionalnya, dan

(4) standard dan penilaian. Selain itu kebutuhan pembelajaran ini juga harus dilengkapi dengan keterampilan-keterampilan sebagai berikut: (1) Pembelajaran dan keterampilan inovatif seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi; (2) Keterampilan hidup dan karir meliputi hal-hal seperti fleksibilitas dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, kepemimpinan dan tanggung jawab; (3) Keterampilan informasi, media dan teknologi artinya peserta didik harus melek informasi, melek media, dan melek TIK.

Perkembangan teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran dan dapat menciptakan peluang baru yang belum pernah terjadi sebelumnya. Interaksi dengan teknologi digital sekarang sudah biasa di kalangan anak muda. Jika digunakan dengan tepat, teknologi ini menawarkan berbagai bentuk sarana pembelajaran, namun bukan berfungsi sebagai pengganti guru. Penggunaan teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan dinamika pembelajaran. Proses pembelajaran di masa mendatang pasti akan berlangsung di lingkungan di mana siswa membawa teknologi ke dalam pembelajaran mereka. Teknologi baru membuat tugas-tugas seperti mencari, menyaring, mengolah, mengevaluasi dan mengelola informasi menjadi lebih cepat dan efisien.

Pembelajaran Digital merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui pembelajaran digital, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Pembelajaran digital pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan internet/web. Sistem pembelajaran digital yang dipicu oleh intensitas penggunaan teknologi informasi ini berkembang cepat dan luas, dan secara substansial mempengaruhi komponen pendukung pendidikan, misalnya munculnya beragam bentuk bahan ajar digital, skenario pembelajaran berbasis digital, penilaian hasil belajar, dan sebagainya.

Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang memungkinkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Pembelajaran Digital telah dimulai pada tahun 1970-an. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran digital, antara lain *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijembatani teknologi.

Pembelajaran digital dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi, melalui pemberian tugas-tugas dan penggunaan sumber informasi yang disiapkan oleh penyelenggara maupun sumber online terbuka untuk umum. Dalam skenario pembelajaran peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta. Pada satu sisi kemampuan dan keterampilan yang diperoleh memberi kontribusi pada tercapainya capaian belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Menurut Rusman dkk (2011), pembelajaran digital memiliki karakteristik, antara lain: Pertama, memanfaatkan jasa teknologi elektronik, di mana guru dan siswa, antar sesama siswa maupun antar sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Kedua, memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media dan computer networks*). Ketiga, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Keempat, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Terdapat tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang pembelajaran digital agar menarik dan diminati yaitu: sederhana, personal, dan cepat (Purbo dan Antonius, 2002). Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, sehingga waktu belajar peserta didik dapat diefisienkan. Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan interaksi yang lebih personal, guru dapat memperhatikan kemajuan peserta didik. Yang terakhir yakni tersedianya layanan respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

Kesiapan Digital dan Kreativitas Guru

Di era digital seperti sekarang ini, eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata. Lebih dari itu, bagaimana seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah zaman. Guru di era digital dituntut mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak diterima oleh anak didik zaman sekarang (Karim dan Saleh Sugiyanto, 2006).

Kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan internal pada tataran ide, untuk menciptakan dan memunculkan gagasan baru. Dalam tulisannya tentang inovasi pada sektor public, Mulgan dan Albury (2003) mendefinisikan esensi inovasi sebagai „gagasan atau ide baru yang membawa perubahan atau hasil“, atau lebih lengkapnya dijelaskan sebagai kreasi dan implementasi proses, produk, layanan, metode baru yang menghasilkan perbaikan signifikan pada efisiensi, efektivitas dan kualitas. Bila dikaitkan dengan kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan imajinasi merupakan benih-benih kemampuan untuk berinovasi.

Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran dan memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan tentang kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran, serta tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik.

Dalam era digital dinamis ini guru harus menerapkan konsep *multy channel learning* yang memperlakukan siswa sebagai pemelajar dinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dari berbagai sumber di mana saja. Dalam hal ini guru hendaknya bertindak sebagai fasilitator yang menunjukkan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, dan membuka kesempatan pada siswa untuk dapat belajar dari berbagai sumber pembelajaran digital di dunia global.

Untuk menunjang kebutuhan pendidikan pada abad 21 ini, para pendidik juga terkena imbas untuk mempunyai kesiapan digital yang cukup tinggi, sehingga siap untuk „keluar dari zona aman“ dan antusias mengeksplorasi pendekatan baru dalam pembelajaran. Guru didorong untuk mempelajari literasi baru ini agar kompetitif di era digital yang berbasis teknologi. Oleh sebab itu pendidik minimal harus terbiasa menggunakan *gadget online*, dan mempunyai literasi informasi yang memadai (Suciati, 2018). Kehadiran guru bagi pembelajaran akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas dan inovasi yang sangat tinggi.

Guru dituntut untuk sadar merubah pendekatan pembelajaran tradisional menuju pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Proses transisi dari cara tradisional ke cara digital memiliki pola yang beragam tergantung pada cara pendidik dan lembaga pendidikan yang bersangkutan dalam merespon dan beradaptasi.

Kompetensi digital pendidik erat kaitannya dengan kecakapan pendidik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan kaidah pedagogis dengan menyadari implikasinya terhadap metodologi pendidikan. Tetyana Blyznyuk membagi kompetensi digital pendidik kedalam beberapa bentuk, yaitu: *information, communication, educational content creation, security, educational problem solving* (Blyznyuk, 2018).

Information, pendidik memiliki kemampuan literasi data (kemampuan mencari, memilih, memilah, mengevaluasi, mengelola informasi yang cocok untuk pembelajaran). *Communication*, yaitu keterampilan untuk berinteraksi, terlibat, berbagi, dan kerja sama melalui teknologi digital.

Educational content creation, yaitu kemampuan pendidik untuk dapat menciptakan konten pembelajaran digital (program aplikasi pembelajaran, presentasi interaktif, animasi

pembelajaran, dan sebagainya). *Security*, pendidik memiliki kemampuan untuk menjamin perlindungan terhadap dampak produk teknologi bagi anak didik dalam proses pembelajaran.

Educational problem solving, memecahkan masalah dan mengatasi persoalan teknis, dapat mengidentifikasi respon dan kebutuhan teknologi yang diperlukan dalam pembelajaran, mampu mengidentifikasi kelemahan-kelemahan teknologi digital dalam pembelajaran, dan kreativitas dalam memanfaatkan produk teknologi dalam pembelajaran secara positif.

Sanjaya (2006) menyatakan bahwa peran guru dalam pembelajaran era digital ada tujuh yakni: (1) guru sebagai sumber belajar; peran guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran. Sehingga ketika siswa bertanya, dengan sigap dan cepat tanggap, guru akan dapat langsung menjawabnya dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswanya; (2) guru sebagai fasilitator; peran guru dalam memberikan pelayanan kepada siswa untuk dapat memudahkan siswa menerima materi pelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien; (3) guru sebagai pengelola; dalam proses pembelajaran, guru berperan untuk memegang kendali penuh atas iklim dalam suasana pembelajaran. Guru haruslah menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif. Sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan nyaman; (4) guru sebagai demonstrator; guru itu sebagai sosok yang berperan untuk menunjukkan sikap-sikap yang akan menginspirasi siswa untuk melakukan hal yang sama, bahkan lebih baik; (5) guru sebagai pembimbing; perannya sebagai seorang pembimbing, guru diminta untuk dapat mengarahkan kepada siswa untuk menjadi seperti yang diinginkannya; (6) guru sebagai motivator; proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi didalam dirinya. Oleh karena itu, guru juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi dan semangat dalam diri siswa untuk belajar; (7) guru sebagai evaluator; setelah melakukan proses pembelajaran, guru haruslah mengevaluasi semua hasil yang telah dilakukan selama.

Perkembangan Inovasi Pembelajaran Digital di Indonesia

Dalam lanskap pendidikan nasional pembelajaran digital sudah hadir dalam berbagai bentuk. Berbagai inovasi telah dikembangkan baik ditingkat sekolah maupun ditingkat perguruan tinggi. Pemerintah melalui kebijakan Kementerian Ristekdikti mendorong pertumbuhan dan penggunaan pembelajaran digital atau online dalam bentuk MOOCs (*Massive Online Open Courses*).

Sejak tahun 2013 Universitas Terbuka telah menawarkan program studi dengan sistem pembelajaran sepenuhnya online pada jenjang pascasarjana, serta MOOCs untuk berbagai topik bahasan. Berbagai perguruan tinggi konvensional, seperti UI, ITB, ITS, UGM, Binus, Pelita Harapan, diijinkan dan bahkan ditugaskan untuk menawarkan matakuliah online dalam Sistem Pembelajaran Daring (SPADA).

Inovasi dalam penilaian hasil belajar juga mulai marak dilakukan, seperti sistem ujian *Open-Book Open-Web* (OBOW) dan *Bring-Your-Own-Device* (BYOD) yang dilakukan di Universitas Pelita Harapan, dan Ujian Online berbasis komputer dan berbasis Web oleh Universitas Terbuka. Sistem ujian online ini mempunyai banyak manfaat, menjadikan sistem ujian lebih fleksibel, hemat tempat penyimpanan, bersifat individual, dan pada saatnya nanti mungkin *paperless*. Untuk menunjukkan eksistensi inovasi pembelajaran digital lainnya, Monika Sari melakukan penelitian tentang “Peta Digital : Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone dalam Pembelajaran Sejarah” yang dilakukan di SMA Negeri 2 Surakarta Kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan

DVD sebagai media pendukung pembelajaran dan menunjukkan adanya signifikansi kontribusi penggunaan DVD dalam mengerjakan peta dan adanya signifikansi dalam pencapaian hasil tes peserta didik.

Penelitian lain yang menunjukkan adanya inovasi pembelajaran digital yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rara Seruni dkk dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional”. Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata respon mahasiswa pada uji lapangan yaitu 84,39% pada interpretasi baik dan layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan yaitu e-modul metabolisme lipid layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Mengingat pentingnya peran guru dalam keterakitannya dengan inovasi pembelajaran digital, maka dianggap penting pula untuk membekali guru masa depan dengan keterampilan abad 21 ini. Salah satu contohnya, perguruan tinggi STKIP Weetebula memasukkan mata kuliah e-learning sebagai mata kuliah pilihan dalam kurikulum program studi PGSD. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa tentang pembelajaran elektronik agar melek teknologi dan mengembangkan contoh pembelajaran elektronik sederhana. Mahasiswa pada tahun akademik 2016/2017 yang memprogramkan mata kuliah pilihan *e-learning* belajar tentang cara membuat blog pribadi yang memuat materi atau bahan ajar untuk pembelajaran sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang memungkinkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Terdapat tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang pembelajaran digital agar menarik dan diminati yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Untuk menunjang kebutuhan pendidikan pada abad 21 ini, para pendidik juga terkena imbas untuk mempunyai kesiapan digital yang cukup tinggi, sehingga siap untuk keluar dari zona aman” dan antusias mengeksplorasi pendekatan baru dalam pembelajaran. Guru didorong untuk mempelajari literasi baru ini agar kompetitif di era digital yang berbasis teknologi. Kompetensi digital pendidik erat kaitannya dengan kecakapan pendidik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan kaidah pedagogis dengan menyadari implikasinya terhadap metodologi pendidikan. Kompetensi digital pendidik antara lain: *information, communication, educational content creation, security, educational problem solving*. Jika guru belum dapat sepenuhnya masuk di era digital, mereka dapat menjadi jembatan revolusi. Yakni, dengan cara menjadikan dirinya sebagai motivator, yang menggerakkan anak didik pada sumber belajar yang dapat diakses.

DAFTAR RUJUKAN

- Blyznyuk, Tetyana. 2018. Formation of Teachers Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience, *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, Vol. 5, No.1, hlm. 42.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C. 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), hlm. 132-135.

- Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karim dan Saleh Sugiyanto. (2006). *Menampung Anak Usia Sekolah: Antara Target dan Kemampuan*. Prisma No.2.Th.V.Jakarta. LP3S.
- Larson, L. C., & Miller, T. N. (2012). *21st Century Skills: Prepare Students for the Future*. Kappa Delta Pi Record, 47(3), 121–123.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135. Retrieved from <https://scholar.vt.edu/access/content/group/5deb92b5-10f3-49db-adeb7294847f1ebc/e-Learning%20Scott%20Midkiff.pdf>.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25-50. DOI: <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>.
- Purbo, O.W. dan Antonius A.H. 2002. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Santyasa, I Wayan. 2018. *Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 untuk Menyiapkan Guru Profesional*. Seminar Nasional Quantum #25 (2018) 2477-1511 (14pp).
- Sari, Monika. 2017. *Peta Digital : Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone dalam Pembelajaran Sejarah*. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone.
- Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret
- Scardamalia, M., Bransford, J., Kozma, B., & Quellmalz, E. (2010). *Assessment and teaching of 21st century skills*. Melbourne: University of Melbourne. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/242705214_Assessment_and_Teaching_of_21st_Century_Skills/link/542052af0cf241a65a1dd61d/download. Doi: 10.1007/978-94-007-2324-5_5.
- Seruni, Rara dkk. 2019. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional. *Jurnal Tadris Kimiya* 4, 1 (Juni 2019): 48-56. Smaldino, dkk. *National Educational Technology Standards for Students*. Terj. Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 12.
- Sole & Anggraini. 2018. Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 2. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, e-ISSN 2615-6881 // Vol. 2 No. 1 December 2018, hlm. 10-18*.
- Suciati. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan, Volume 19, Nomor 2, September 2018, 146-155*.
- Trilling, B & Fadel, C. 2009. *21st Century skills: learning for life in our times*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Zubaidah, Siti. 2016. *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan dengan tema “Isu-isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21 10 Desember 2016 di Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang – Kalimantan Barat.

CATATAN BERBENTUK *MNEMONIC*: SUATU PROSES KONSTRUKSI PENGETAHUAN

¹Nisa Dhania Atimi ²Afandi

¹Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Untan
(nisa_atimi@yahoo.com)

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, FKIP
Untan (afandi@fkip.untan.ac.id)

Abstract

Remembering is a fundamental process for thinking. Many students have difficulty remembering and forgetting during the process of teaching and learning activities in class. In this context, significant efforts are needed to enhance memory skills. This paper describes mnemonic techniques that teachers can develop to improve students' memory skills, especially for declarative teaching materials. Acronym techniques, acrostic techniques, peg words, and keyword techniques are four mnemonic techniques discussed in this paper.

Abstrak

Mengingat merupakan proses dasar untuk berpikir. Kesulitan mengingat dan lupa sering dialami oleh banyak siswa selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam konteks ini, perlu upaya yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan mengingat. Tulisan ini memaparkan teknik *mnemonic* yang dapat dikembangkan pengajar untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa terutama untuk materi ajar yang bersifat deklaratif. Teknik akronim, teknik akrostik, teknik pancang, teknik kata kunci adalah empat teknik *mnemonic* yang dibahas dalam tulisan ini.

Kata-kata kunci: kemampuan mengingat, teknik *mnemonic*, membuat catatan

PENDAHULUAN

Mencatat adalah aktivitas yang sering dilakukan selama masa sekolah. Terdapat banyak definisi membuat catatan. Boch dan Piolat (2005) mengartikan catatan sebagai pemendekan informasi penting. Menurut Piolat et al. (2005), catatan merupakan kegiatan kompleks yang menuntut seseorang untuk memahami dan memilih informasi. Selain itu, Zhang (2012) mengartikan catatan sebagai penulisan ide utama dan poin penting mengenai informasi yang disajikan.

Beberapa bentuk catatan yang umum dibuat oleh siswa ialah membuat rangkuman (*summary*), laporan, menulis poin-poin penting, dan catatan berbentuk dua dimensi. Membuat catatan merupakan cara atau strategi yang paling krusial dalam meningkatkan pemahaman (Kobayashi, 2005). Akan tetapi pemahaman tidak hanya diukur dengan membuat catatan secara mandiri saja. Yang paling utama untuk berhasil dalam membuat catatan bermakna yaitu kaitannya dengan pengulangan kembali oleh siswa terhadap catatan yang mereka buat (Van Matre dan Carter, 1975).

Selama ini, ikhtiar secara sengaja, terencana, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan membuat catatan bermakna di sekolah dirasakan belum optimal.

Bahkan, terkesan terabaikan. Seringkali, guru hanya menugaskan siswa membuat catatan berbentuk rangkuman sebagai salah satu tugas materi yang sedang dan telah diajarkan di sekolah. Materi pelajaran yang dirasakan cukup padat oleh guru, apalagi kekurangan jam tatap muka di kelas, menjadi alasan kurangnya latihan dan bimbingan membuat catatan yang bermakna pada siswa.

Menurut teori konstruktivisme, satu prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Dalam hal ini, guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa, untuk membuat catatan dengan bahasa dan kata – kata mereka sendiri.

Kondisi pembelajaran semacam ini diduga terjadi pada banyak sekolah di tanah air. Padahal, pada pembelajaran abad 21, keterampilan belajar dan berinovasi menjadi semakin penting menurut Arifin (dalam Ariyansyah, 2018), salah satunya membuat catatan yang bermakna. Untuk membuat catatan bermakna membutuhkan ikhtiar dan keaktifan guru mengenal dan mengembangkan berbagai jenis catatan untuk meningkatkan kemampuan siswa membuat catatan (Walker et al., 2017), salah satunya catatan berbentuk *mnemonics*. Mnemonik (*mnemonisc*) adalah suatu teknik yang meningkatkan penyimpanan dan pengambilan informasi dalam memori (Solso, 2008). Banyak hasil penelitian menunjukkan melatih siswa membuat sendiri catatan berbentuk *mnemonics* efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa (Ardika dan Sardjana, 2016).

PEMBAHASAN

Mengapa penting membuat catatan?

Dalam proses belajar mengajar, buku teks merupakan salah satu sumber belajar yang utama. Dalam proses memahami buku teks, sebagian siswa di sekolah mengalami kesulitan. Salah satu faktor penyebabnya adalah siswa belum terlatih membuat catatan yang bermakna (Djudin, 2017). Akibatnya siswa cepat lupa tentang materi yang telah dibacanya.

Membuat catatan pada saat dan setelah pembelajaran di sekolah dapat: (1) membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah (Kiewra, 1991); (2) mempermudah pengambilan poin-poin penting (Kiewra dan Fletcher, 1984); (3) meringkaskan siswa membaca buku teks secara keseluruhan (Özçakmak, 2019); (4) menghindari siswa dari hilangnya materi yang telah dipelajari sebelumnya (Joyce, 1996); (5) membuat siswa menjadi mandiri (Bahrami dan Nosratzadeh, 2017; Saravani, 2019; Umaavedi dan Rekha, 2019); (6) meningkatkan perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran (Kiewra, 1991); (7) membuat kode tertentu dari materi yang dipelajari (Kiewra, 1991); (8) membantu siswa mengingat kembali beberapa detail pelajaran yang telah dipelajari (Joyce, 1996).

Ada beberapa bentuk catatan yang dapat dibuat siswa, misalnya peta konsep, rangkuman, catatan berbentuk dua dimensi, dan catatan berbentuk *mnemonics*. Catatan berbentuk peta konsep memuat konsep umum (inklusif) yang dihubungkan dengan konsep yang lebih khusus. Keduanya dihubungkan menggunakan kata hubung, misalnya terdiri dari, contohnya, dan lain-lain). Konsep umum (inklusif) terletak di bagian atas konsep yang lebih khusus. Konsep-konsep yang sama diletakkan sejajar. Sangat mungkin akan ditemukan suatu peta konsep yang dibuat oleh siswa, untuk satu materi aja tertentu, berbeda dengan peta konsep yang dibuat oleh siswa lain. Dengan kata lain, peta konsep bersifat idiosinkratik (Willis, 1989). Selanjutnya menurut Willis (1989), peta konsep yang dibuat sendiri oleh siswa adalah suatu proses konstruksi pengetahuan sehingga teks bacaan akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Catatan berbentuk skematis (bagan dua dimensi), yang bentuknya bisa horizontal maupun vertikal, berbeda dengan peta konsep. Dalam membuat catatan berbentuk skematis tidak diharuskan menggunakan kata hubung untuk mengaitkan hubungan antar konsep. Catatan bentuk ini juga sering digunakan guru untuk mendukung penjelasannya terhadap suatu materi pembelajaran. Selain itu, pelatakan konsep yang lebih umum (inklusif) dan yang lebih khusus

tidak diharuskan satu konsep berada di atas konsep yang lain. Selain membuat peta konsep atau bagan skematis, siswa dapat dilatih untuk membuat catatan berbentuk *mnemonics*.

Catatan Berbentuk *Mnemonics*

Untuk meningkatkan kemampuan memanggil kembali informasi (*recall*) dan daya ingat (*retention*) terhadap konsep atau informasi dalam suatu teks, setelah membaca siswa dapat juga dilatih membuat catatan berbentuk *mnemonics* (kadang disebut “jembatan keledai”). Singkatan “mejikuhibiniu” adalah bentuk catatan *mnemonics* yang sering dikenal dan dipakai untuk mempermudah mengingat warna-warna pelangi. Padahal ada beberapa bentuk *mnemonics* yang akan dibahas dalam tulisan ini. *Mnemonics* adalah “alat pengait mental” untuk memasukkan item-item informasi ke dalam sistem akal (baca: memori jangka panjang) siswa dan merupakan cara untuk mengurangi lupa (Walker et al., 2017). Memori pada siswa merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, karena memori adalah tempat penyimpanan informasi dan pengetahuan dalam otak. Belajar dan memori merupakan dua hal yang saling berhubungan (Bhinnety, 2005; Buzan, 2006; dan Eysenck, 2012). Perangkat ini membantu memusatkan perhatian pada apa yang harus dipelajari dan memfasilitasi pencekalannya serta *retrieval* dari ingatan jangka panjang. Strategi *Mnemonics* mengubah informasi yang bisa dipelajari menjadi lebih bermakna, dengan menjalin hubungan antara informasi dan pengetahuan sebelumnya (Anshorulloh, 2008; Wijaya, 2010; dan Asmarani, 2013).

Mnemonics merupakan cara yang berguna untuk mempelajari informasi atau pengetahuan deklaratif dan konseptual. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013, yang menjelaskan setelah siswa mempelajari suatu materi ajar, mereka harus mampu mencapai dimensi pengetahuan deklaratif (faktual), konseptual, prosedural, dan metakognitif (Kemendikbud, 2013). Pengetahuan deklaratif menuntut siswa untuk mampu mengingat materi yang berupa fakta dan konsep. Dalam konteks pembelajaran Biologi, yang di dalamnya banyak ditemukan pengetahuan deklaratif, keterampilan siswa membuat catatan berbentuk *mnemonics* menjadi sangat penting. Karena itu, keterampilan membuat catatan *mnemonics* perlu diperkenalkan dan dilatihkan kepada siswa dalam pembelajaran. Banyak hasil penelitian menunjukkan melatih siswa membuat sendiri catatan berbentuk *mnemonics* efektif meningkatkan daya ingat siswa.

Ada beberapa catatan berbentuk *mnemonics*, yaitu teknik akronim, akrostik, *peg word*, *loci*, *mental imagery*, metode hubungan, serta metode organisasi (Hornby, 1987)). Dalam tulisan ini akan dibahas tiga bentuk catatan *mnemonics* berserta contohnya dalam pelajaran Biologi pada beberapa materi pelajaran.

1. Teknik Akronim

Akronim adalah suatu gabungan huruf yang disusun membentuk sebuah kata. Teknik ini berguna untuk mengingat kata-kata spesifik dan berurutan (DePorter dan Hernacki, 2002). Meski teknik ini memiliki banyak keuntungan, tapi ada beberapa poin yang perlu diingat diantaranya metode ini cukup baik untuk menghafal informasi yang tidak banyak membutuhkan pemahaman yang rumit seperti menghafal runturan kejadian suatu peristiwa dan tempatnya. Berikut ini adalah contoh dari akronim pada materi sistem pencernaan, MULUKRA, dimana organ-organ yang menyusun sistem pencernaan ialah; (M)ulut, (U)sus besar, (L)ambung, (U)sus kecil, (K)erongkongan, (R)ektum, dan (A)nus.

2. Teknik Akrostik

Kata lain dari teknik akrostik adalah metode kalimat. Cara dari penggunaan teknik ini adalah mengambil beberapa huruf pertama dari kata yang akan dihafal kemudian dirangkai menjadi untaian kata yang menarik seperti King Philip Cari Orang Faling Ganteng Sedunia, merupakan singkatan akrostik dari urutan takson hewan yaitu King

(*Kingdom*) – Philip (*Phylum*) – Cari (*Class*) – Orang (*Ordo*), Faling (*Family*) – Ganteng (*Genus*) – Sedunia (*Species*). Seperti halnya teknik akronim, teknik akrostik kurang efisien apabila digunakan untuk menghafal informasi yang rumit.

3. Teknik Pancang

Teknik pancang adalah cara untuk melatih daya ingat dengan cara membuat kata-kata pancang dan membayangkannya secara visual (Turkington, 2005). Ada dua prinsip utama dalam menghafal, yaitu asosiasi dan imajinasi (Buzan, 2005), maksudnya dari asosiasi adalah mengikatkan materi yang akan diingat dengan kata pancang, sedangkan imajinasi adalah mengimajinasikan ikatan materi yang telah dijalin dengan kata pancang. Berikut ini beberapa kata pancang pada materi kelainan tulang belakang;

- *Kifosis*, huruf *K* digunakan sebagai pancang untuk mengingat kelainan tulang belakang yang mengarah ke belakang.
- *Lordosis*, huruf *d* digunakan sebagai pancang untuk mengingat kelainan tulang belakang yang mengarah ke depan.
- *Skoliosis*, huruf *s* digunakan sebagai pancang untuk mengingat kelainan tulang belakang yang arahnya ke samping kiri atau kanan.

4. Teknik Kata Kunci

Teknik kata kunci digunakan untuk mengingat kata inti dari informasi yang akan diingat (Wilis, 1989), misalnya pada materi enzim. Dimana enzim yang terdapat pada lambung adalah Pepsin, Renin, dan Asam Klorida (HCl).

- Pepsin: mengubah protein menjadi pepton
- Asam Klorida (HCl): mengaktifkan pepsinogen menjadi pepsin
- Renin: mengubah kaseinogen menjadi kasein

Sehingga cukup menggunakan kata kunci dari masing-masing item di atas, yaitu;

- Pepsin: protein → pepton
- Asam Klorida (HCl): aktifkan pepsinogen → pepsin
- Renin: kaseinogen → kasein

KESIMPULAN

Memori tidak dapat dipisahkan dari proses belajar. Siswa akan dapat mengingat (selanjutnya dapat memahami) materi ajar, jika siswa tersebut membangun sendiri (mengkonstruksi) pengetahuannya. Catatan *mnemonics* yang dibuat sendiri oleh siswa memungkinkan memori jangka panjangnya akan menguat sehingga mempermudah dalam memahami materi pelajaran dengan baik. Selain itu, catatan *mnemonics* yang dibuat akan mengurangi terjadinya lupa. Tingkat pencapaian kognitif dalam belajar adalah herarkis (berjenjang) mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Jadi, kemampuan mengingat menjadi dasar atau prasyarat untuk mampu mencapai tingkat pengetahuan selanjutnya. Karena itu, guru perlu mengenalkan, melatihkan, dan memodelkan beberapa catatan yang bermakna kepada siswa di sekolah. Untuk penelitian, efek dari catatan *mnemonics* dapat dikaitkan dengan retensi dan gaya belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshorulloh, Romi. (2008). "Efektivitas Metode Mnemonik dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs Persiapan Negeri Kota Batu". Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan. Malang: UIN [Universitas Islam Negeri] Maulana Malik Ibrahim.
- Asmarani, Kartika. (2013). "Efektivitas Metode Mnemonik dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Sluke pada Mata Pelajaran Sejarah Tahun

- Pelajaran 2012/2013”. Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan. Semarang: Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial UNNES [Universitas Negeri Semarang].
- Bahrami F, Nosratzadeh H. (2017). The effectiveness of note-taking on reading comprehension of Iranian EFL learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*. 6(7): 308-317.
- Bhinnety, Magda. (2005). Struktur dan Proses Memori. *Buletin Psikologi*. 16(2): 74-88.
- Buzan, Tony. (2005). *Buku Pintar Mind Mapping*: Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Buzan, Tony. (2006). *Gunakan Memori Anda*. Batam: Interaksara, Terjemahan.
- DePorter, B, dkk. (2010). *Quantum Teaching “Mempraktikan Quantum Teaching di Ruang-Ruang Kelas”*. Bandung: KAIFA.
- Djudin, Tomo. (2017). Melatih Siswa Menerapkan Teknik Membaca SQ3R dan Membuat Catatan *Graphic Posytorganizers* Dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Universitas Tanjungpura*. 36(2): 9-15.
- Eysenck, M.W. (2012). *Fundamental of Cognition*. USA [United States of America]: Psychology Press, second edition.
- Hornby, A. (1987). *Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- Joyce, B & Showers, B. (1996). The Evolution of Peer Coaching. *Educational Leadership*. 53: 12-16.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kiewra, K. A., DuBois, N. F., Christian, D., McShane, A., Meyerhoffer, M., & Roskelley, D. (1991). Note-taking functions and techniques. *Journal of Educational Psychology*. 83(2):245.
- Özçakmak, Hüseyin. (2019). Impact of Note Taking During Reading and During Listening on Comprehension. *Academic Journals*. 14(16): 580-589.
- Saravani JG. (2019). What successful students do to succeed. *Dialog on Language Instruction*. 29(1):44-52.
- Turkington D, Tai S. (2005). The evolution of cognitive behavior therapy for schizophrenia: current practice and recent developments. *Schizo Bull*. 35(5):865–873.
- Umaadevi MB, Sasi Rekha S (2019). Note-taking as an effective strategy in enhancing the listening and writing skills of English language learners. *International Journal of English Language, Literature in Humanities*. 7(6):1-11.
- Walker M, Trafimow D, Bronstein J. (2017). The Socratic note taking technique: Addressing the problem of students not engaging with assigned readings before class. *Teaching Philosophy*. 40(3): 341-365.
- Wijaya, Erwin Kurnia. (2010). “Pemanfaatan Modul Mnemonic (Modul Ingatan) dalam Pembelajaran Program Paket C untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Tersedia secara online di: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/viewFile/994/649> [diakses di Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia: 18 Oktober 2020].
- Wilis, Ratna Dahar. (1989). *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga Press.

BLENDDED LEARNING DALAM MERDEKA BELAJAR MATEMATIKA

Oktavia

Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Tanjungpura

oktavia.asoka@gmail.com

Abstract

One of the challenges that must be faced in the era of industrial revolution 4.0 is the changes of education process and online learning. Especially in the current situation, the impact of the Covid-19 pandemic on the learning process at schools which must be turned into online learning. This is in accordance with the new policy launched by the Indonesian Minister of Education and Culture, namely the concept of freedom learning. Freedom of learning includes conditions of independence in achieving goals, methods, materials, and evaluation of learning, both for teachers and students. One solution to this change is Blended Learning. The purpose of this writing is to describe the process of learning mathematics based on Blended Learning through Google Classroom on vocational high school students. This article will discuss about Blended Learning, Google Classroom, and freedom learning of mathematics. The conclusion of this article is that Blended Learning assisted by Google Classroom has a good role in mathematics learning.

Abstrak

Tantangan yang harus dihadapi di zaman revolusi industri 4.0 salah satunya adalah perubahan pada proses pendidikan dan pembelajaran daring. Terlebih pada situasi sekarang dampak dari pandemi Covid-19 pada proses pembelajaran di sekolah yang harus dialihkan menjadi pembelajaran daring. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan baru yang dicanangkan oleh Mendikbud RI yaitu konsep merdeka belajar. Merdeka belajar mencakup kondisi merdeka dalam mencapai tujuan, metode, materi, dan evaluasi pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Salah satu solusi atas perubahan tersebut adalah *Blended Learning*. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan *Blended Learning* dalam merdeka belajar matematika yang dibantu dengan aplikasi *Google Classroom* pada siswa SMK. Tulisan ini akan membahas *Blended Learning*, *Google Classroom*, dan merdeka belajar matematika. Kesimpulan dari penulisan ini adalah *Blended Learning* yang dibantu dengan aplikasi *Google Classroom* memiliki peran baik dalam merdeka belajar matematika.

Kata kunci : *Blended Learning*, *Google Classroom*, merdeka belajar matematika

PENDAHULUAN

Tantangan yang harus dihadapi di zaman revolusi industri 4.0 salah satunya adalah perubahan pada proses pendidikan dan pembelajaran daring. Terlebih pada situasi sekarang dampak dari pandemi Covid-19 pada proses pembelajaran di sekolah yang harus dialihkan menjadi pembelajaran daring. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan baru yang dicanangkan oleh Mendikbud RI yaitu konsep merdeka belajar. Merdeka belajar mencakup kondisi merdeka dalam mencapai tujuan, metode, materi, dan evaluasi pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Esensi kemerdekaan berpikir, menurut Nadiem harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada siswa-siswi. Nadiem menyebut, dalam kompetensi guru di level apa pun, tanpa ada proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, maka tidak akan pernah ada pembelajaran yang terjadi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pembelajaran inovasi terbaru. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka seorang guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang cocok.

Oleh karena itu, pemilihan model harus dilakukan dengan sungguh-sungguh karena dapat menentukan tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran. Aunurrahman, (2014:140) mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau ditempat lain yang melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran saat ini yang sedang digandrungi adalah pembelajaran berbasis teknologi menggunakan internet. Pembelajaran yang menggunakan internet melahirkan sistem pembelajaran yang lebih fleksibel, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (*online learning*). Namun, di Indonesia hal ini belum dapat dilakukan sepenuhnya karena keterbatasan sarana dan sumber daya untuk melakukan *fully online learning*. Hal ini dikarenakan perlu mempertahankan pertemuan tatap muka dengan mengkombinasikan dengan *online learning* yaitu *Blended Learning*, sehingga potensi peserta didik dapat dikembangkan. *Blended Learning* merupakan kombinasi antara model pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Model pembelajaran ini memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan model *Blended Learning*, maka akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat menggunakan *fasilitase-learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dengan diterapkannya model *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih & Jayanti, 2016) dapat meningkatkan hasil belajar matematika. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan sangat sesuai untuk diterapkan di era 21. *Blended learning* menggunakan Google Classroom juga berperan dalam pembelajaran matematika, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Huda, Firmansyah dkk (2019) yang menyatakan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* memiliki dampak yang baik pada pembelajaran matematika.

PEMBAHASAN

Blended Learning Menggunakan Google Classroom

Blended Learning merupakan gabungan dari berbagai media teknologi, kegiatan dan jenis acara untuk menciptakan program pelatihan yang optimal bagi peserta tertentu (Sutisna, 2016). Konsep *Blended Learning* adalah memadukan model pembelajaran konvensional dengan pembelajaran online. Pembelajaran Terpadu adalah konsep berharga yang dapat digunakan untuk lebih berhasil mencapai tujuan pengajaran (Hussin, Siraj, Darusalam, & Salleh, 2015) Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan di luar kelas kapan pun dan di mana pun mereka pilih, asalkan mereka memiliki akses ke koneksi internet. Penambahan *E-Learning* untuk pengajaran di kelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan transfer pengetahuan yang terdesentralisasi (Choosri Banditvilai, 2016) Penerapan *Blended Learning* dapat memberikan minat pada siswa dalam belajar (Bibi & Jati, 2015) kelas konvensional karena dengan *Blended Learning* mereka dapat dengan mudah

mendapatkan materi baru yang lebih up to date dari berbagai sumber bahkan pakar dari seluruh dunia (Sjukur, 2012). Potensi penerapan *Blended Learning* di Indonesia sangat tinggi dan menjanjikan dalam memberikan inovasi serta kontribusi teoritis dan praktis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran matematika di Indonesia (Sudiarta & Sadra, 2016).

Pemanfaatan teknologi mobile dengan pembelajaran tatap muka untuk meningkatkan kompetensi, kreativitas dan daya inovasi peserta didik serta membentuk karakter peserta didik (Husamah, 2015). Proses pembelajaran dilakukan dalam dua arah yaitu tatap muka (offline) dan online menggunakan *Google Classroom*. Pendidik terus berperan dalam memberikan kondisi / kondisi pembelajaran yang kondusif dan aktif untuk materi, serta tugas yang dapat di akses siswa di aplikasi *Google Classroom*. Dalam model pembelajaran ini, siswa dapat mengakses dan berdiskusi dalam aplikasi. *Google classroom* merupakan *platform e-learning* yang disediakan oleh google secara gratis. Platform ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dengan kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran dikelas. Kelas yang dibangun dengan google classroom dapat digunakan untuk membagi materi, memberikan tugas, kuis, dan pemberian nilainya, serta jadwal kegiatan. Hal ini memudahkan dalam proses pembelajaran yang tidak serta merta dilakukan di dalam kelas.

Merdeka Belajar

Merdeka Belajar perlu memperhatikan aspek keadilan & mutu pendidikan sebagai dua bilah mata uang. Merdeka Belajar terkait dengan upaya sekolah dalam menanamkan *Life long Learning Capacity* (LLC) sebagai Tema Sentral Revolusi Industri Ke-4. Merdeka Belajar terkait dengan upaya sekolah dalam menanamkan *Life long Learning Capacity* (LLC) sebagai Tema Sentral Revolusi Industri Ke-4.

1. LLC akan berkembang cepat jika siswa menguasai literasi dan numerasi dasar (*Basic Literacy and Numeracy*) (Klaus Schwab, 2016); aplikasinya melalui literasi dan numerasi digital.
2. Kemampuan Literasi dan Numerasi semakin penting artinya dalam lingkungan digital, namun sulit dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran konten (mata pelajaran). Diperlukan proses pelatihan terus-menerus selama sekolah, yaitu:
 - a. Membaca, memahami materi bacaan dengan cepat;
 - b. Menulis, menuangkan gagasan melalui tulisan sederhana, mudah difahami, dan santun;
 - c. Menyimak, menangkap isi pembicaraan orang lain secara cepat dan tepat;
 - d. Menutur, mengungkapkan gagasan secara lisan secara sederhana, mudah difahami, dan santun;
 - e. Berhitung, memahami logika angka, bidang dan ruang untuk mempertajam pikiran dalam praktek sehari-hari; dan
 - f. Dalam lingkungan digital perlu juga dikembangkan mindset digital melalui aplikasi literasi dan numerasi digital.
3. Penguasaan numerasi (matematik) dapat mempertajam analisis seseorang terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan.

Merdeka Belajar diperlukan untuk mengubah *Mindset* Anak mengenai pelajaran. Perbedaan itu dapat dilihat seperti bagian di bawah ini:

- 1) *Fixed Mindset*:
 - a. Kemampuan yang dimiliki Anak adalah mutlak dan tidak dapat dirubah,
 - b. Ada pintar ada bodoh yang diukur hanya kemampuan akademik,
 - c. Kecerdasan diturunkan secara genetik;
 - d. Prestasi disimbolkan dengan angka (*grade*).
- 2) *Growth Mindset*:
 - a. Setiap orang mempunyai kapasitas potensial

- b. Potensi itu selalu bisa dikembangkan melalui kemampuan berfikir kritis & kreatif terhadap permasalahan yang nyata
- c. Didukung “*Life long Learning Capacity*”.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan *Blended Learning* sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0, dan juga dapat menjadi solusi selama melaksanakan pembelajaran dari rumah. Salah satu implementasi dalam merdeka belajar yaitu dengan memanfaatkan teknologi. *Blended Learning* akan dibantu aplikasi *Google Classroom*, di mana membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran dikelas. Kelas yang dibangun dengan *Google Classroom* dapat digunakan untuk membagi materi, memberikan tugas, kuis, dan pemberian nilainya, serta jadwal kegiatan. Hal ini memudahkan dalam proses pembelajaran yang tidak serta merta dilakukan di dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). *Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Kuliah Algoritma Dan Pemrograman Pengaruh Model Blended Learning terhadap Pemahaman dan Motivasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5 (2), 74–87.
- Huda, S., Firmansyah, M., Dkk (2019). *Understanding of Mathematical Concepts in the Linear Equation with Two Variables: Impact of E-Learning and Blended Learning Using Google Classroom*. Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar, Vol. 10, No.2, Hal 261-270.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta; Prestasi Pustaka.
- Hussin, Z., Siraj, S., Darusalam, G., & Salleh, NHM (2015). *Kajian Model Blended Learning dalam Jurnal Terpilih: Satu Analisa Kandungan*. Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik, 3 (1), 1.
- Ningsih, Y. L., & Jayanti. (2016). *Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial*. Jurnal Pendidikan Matematika Jpm Rafa, 2(1), 1–11.
- Sjukur, SB (2012). *Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2 (3), 369. <https://doi.org/10.21831/JPV.V2I3.1043>
- Sudiarta, IGP, & Sadra, IW (2016). *Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 49 (2), 50.
- Sutisna, A. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3).

**PENERAPAN METODE DISKUSI KELOMPOK DALAM PEMBEJARAN TEMATIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI KETAPANG**

RADIANTI

Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email: radianti737@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar siswa tentang Tema 8 Sub Tema 1 diketahui bahwa hasil pembelajaran siswa kelas V SDN 07 Delta Pawan Kecamatan Delta Pawan Kabupaten Ketapang masih sangat rendah dalam memahami pembelajaran 2 Sub Tema 1 tema 8 .Peneliti bermaksud melakukan penelitian ini bertujuan untuk meningkat minat dan kemauan belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode diskusi kelompok. Penelitian dilakukan secara bertahap, pertama melakukan pra siklus, kedua melakukan siklus I dan terakhir melakukan siklus II. Dalam melakukan penelitian menggunakan metode diskusi dapat melibatkan siswa untuk berkomunikasi dengan teman, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman dan aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat berpengaruh baik untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Delta Pawan dalam mencapai hasil belajar menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Diskusi, Tematik, Motivasi dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Metode diskusi merupakan suatu setragi yang dianggap menarik untuk diterapkan bagi guru. Melalui diskusi kelompok guru bisa mendesain model-model yang bervariasi yang mampu membuat anak jatuh cinta terhadap apa yang kita sajikan. Melalui diskusi kelompok juga anak akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka terlatih untuk mampu mengutarakan ide. pendapat dan akan terbiasa untuk menghargai pada suasana ketika terjadi perbedaan pendapat. Dalam diskusi mereka akan mendapat bimbingan dan penjelasan bagaimana cara menghargai, menyanggah dan menerima pendapat dan saran dari peserta diskusi.

Di sekolah tempat saya mengajar penerapan metode diskusi kelompok belum begitu terlaksana secara menyeluruh. Terlihat saat proses belajar mengajar berlangsung untuk menjawab pertanyaan saja susah mereka untuk memulai berbicara. Pada hal mereka tau jawaban dari pertnyaan tersebut. Keberanian dan percaya diri mereka sangat minim. Mereka hanya berani berbisik-bisik pada teman sebelahny. Berangkat dari permasalahan itu saya ingin melakukan suatu perubahan dari strategi metode yang bagaimana yang bisa mampu membongkar kebisuan mereka. Saya menduga dengan diskusi kelompok akan mampu membantu mereka untuk berani bertanya, mengungkapkan pendapat dengan percaya diri dengan bahasa yang santun. Dengan sekerio pembelajaran diskusi kelompok menggunakan kartu soal akan menarik. Terlepas dari permasalahan peserta didik, tidak kalah penting juga kemampuan guru dalam berkompetensi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diharapkan.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dari hasil pengamatan saya bahwa kompetensi pelajaran yang tidak tercapai dan nilai siswa yang masih dibawah rata-rata diduga ada hubungan dengan sajian pembelajaran yang kurang menarik, dari metode,alat peraga serta strategi yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menyentuh pola pikir siswa. Sehingga

terkesan lamban dalam merespon apa yang siswa terima. Faktanya masih banyak materi pelajaran yang belum sepenuhnya dikuasai siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan, di Sekolah Dasar Negeri 07 Delta Pawan kelas V. Justru itu peneliti mencoba mendesain sebuah pembelajaran dengan satu kali pertemuan yaitu pada Tema 8 Sub tema 1 Pembelajaran 2 tentang “Daur air Yang terjadi di Alam atau Siklus air.”

Masih banyak peserta didik belum memahami sepenuhnya tentang konsep dengan benar tentang daur air yang terjadi di alam. Berdasarkan dari fakta tersebut peneliti ingin melakukan sebuah perbaikan dan cara baru bagaimana mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti menduga rancangan dalam penelitian yang peneliti tulis ini mampu menjadi solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Salah satu cara yang peneliti tempuh adalah melakukan perbaikan pembelajaran melalui PTK.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan peneliti ketika merancang kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan dalam 2 siklus.

Penelitian Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 mencakup pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan perbaikan pembelajaran, kesimpulan dan tindak lanjut.

Dalam proses pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 di kelas V semester II, ternyata guru mengalami beberapa masalah yang sangat berpengaruh pada keberhasilan peserta didik dalam memahami materi ini. Hal ini terlihat pada hasil tes formatif yang sebagian besar siswa belum mencapai target ketuntasan. Dari 31 siswa hanya 6 siswa (8%) yang mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 25 siswa (92%) belum mencapai target sehingga hasilnya belum memuaskan.

Selama pelajaran berlangsung siswa terkesan tidak memperhatikan pelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang bermain-main sendiri, memperhatikan suasana di luar kelas, melamun, atau mengantuk, pada saat guru menyampaikan pertanyaan, siswa tidak merespon dengan jawaban yang diharapkan guru.

METODE

Rancangan penelitian ini, berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan rancangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa rumusan masalah yang telah dikemukakan dipecahkan melalui beberapa siklus penelitian.

Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Pada penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua siklus, berkaitan dengan keterbatasan waktu yang tersedia. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Delta Pawan semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Sebelum Perbaikan

Pada pembelajaran pra siklus pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 kelas V Semester II di SD Negeri 07 Delta Pawan Tahun 2018/ 2019 dengan materi Daur (siklus) air yang terjadi di alam hasilnya belum mencapai hasil yang maksimal. Hasil sebelum perbaikan dapat kami sajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Evaluasi Belajar Prasiklus

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdal Nur Ikhtiar	75	☐	
2	Ainurrafi Jatmika Alwaly	55		☐
3	Alifya Talichi Capriyanti	60		☐
4	Annisa Dwi rahmawanti	70		☐
5	Asti azalea Nismara	75	☐	
6	Chamisyah Rahmadani	35		☐
7	Cintami Nur Aisha	50		☐
8	Davi Anugrah	45		☐
9	Dara Arum Darmawan	70		☐
10	Diki Permana	60		☐
11	Fadlun Hizam Hadziqri	40		☐
12	Firza Ardis Alvira	35		☐
13	Galih Divhantara	40		☐
14	Hafifah Nurul Fitri	60		☐
15	Kayla qanita	40		☐
16	Laras Gumay Kalsum	35		☐
17	M. Dirra Maulanan	40		☐
18	M. Kian Alfarisi	80	☐	
19	Manhaj Ridho Firmansyah	70		☐
20	Maritza Fayola Pramesi	35		☐
21	M.hadiyatul Irham	45		☐
22	M.Syandika Bakri	50		☐
23	Murni Adilla Dimitri	75	☐	
24	Nabilatus Salamah	75	☐	
25	Raka Winata	65		☐
26	Salsa Nabila	65		☐
27	Surya tedy Wiguna	55		☐
28	Uti Auria Atya Satya	80	☐	
29	Uti Sabic Akma Faryasuta	45		☐
30	Oscar Vernando	40		☐
31	Grace Marcellia Mysis	35		☐
	Jumlah Nilai	1700		
	Nilai Rata-rata	55,5		
	Nilai Terendah	35		
	Nilai Tertinggi	80		
	Nilai Tuntas	19%	6	
	Nilai Belum Tuntas	81%	25	
	KKM	75		

Tabel 4.2
Indikator Hasil Belajar Pra Siklus

No	INDIKATOR	KETERANGAN
1.	Nilai terendah	35
2.	Nilai tertinggi	80
3.	Jumlah Nilai	1700
4.	Nilai rata-rata	55,5
5.	Banyaknya siswa dengan nilai > 75	6
6.	Banyaknya siswa dengan nilai < 75	25
7.	Prosentase siswa dengan nilai > 75	19 %
8.	Prosentase siswa dengan nilai < 75	81 %

Pada tabel 4.2 memperlihatkan ada 6 peserta didik yang memperoleh nilai 75 ke atas dan ada 25 peserta didik nilainya di bawah 75. Lebih terperinci hasil evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran seperti pada tabel 4.3

Tabel 4.3
Prosentase Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0 – 10	-	
2	11 – 20	-	
3	21 – 30	-	
4	31 – 40	10	32%
5	41 – 50	5	16%
6	51 – 60	5	16%
7	61 – 70	5	16%
8	71 – 80	6	19%
9	81 – 90	-	-
10	91 – 100	-	-
	Jumlah	31	100%

Pada tabel 4.3 terdata hasil evaluasi perbaikan pembelajaran, dari 31 peserta didik yang memperoleh nilai 31 sampai dengan 40 berjumlah 10 siswa, 41 sampai dengan 50 berjumlah 5 siswa, nilai 51 sampai dengan 60 berjumlah 5 siswa, nilai 61 sampai dengan 70 berjumlah 5 siswa, nilai 71 sampai dengan 80 berjumlah 6 siswa, dan tidak ada satupun memperoleh nilai melampaui 81.

Apabila hasil evaluasi pra siklus sebelum perbaikan pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 kelas V semester II di SD Negeri 07 Delta Pawan jika disajikan pada diagram maka terlihat seperti gambar 4.1 di bawah ini.

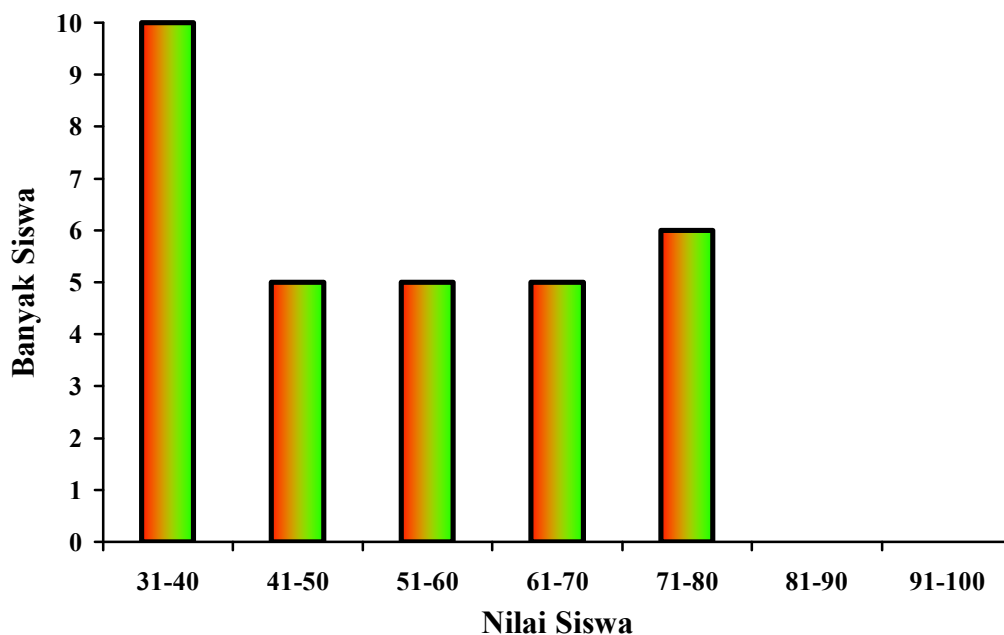


Diagram 4.1
Hasil Evaluasi Belajar Pra Siklus

Dari analisis hasil tes formatif pra siklus dan gambar diagram di atas dalam pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 tentang materi daur air yang terjadi di alam nilai rata-rata kelas 55.

Siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran sebanyak 25 siswa, yang tuntas hanya 6 siswa dengan prosentase ketuntasan belajar adalah 19 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dalam penguasaan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Maka peneliti perlu segera mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran.

2. Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Maret 2019. Secara lengkap hasil perbaikan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.4
Hasil Perbaikan Pembelajaran Siklus I

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdal Nur Ikhtiar	80	☐	
2	Ainurrafi Jatmika Alwaly	65		☐
3	Alifya Talichi Capriyanti	70		☐
4	Annisa Dwi Rahmawanti	85	☐	
5	Asti Azalia Nismara	80	☐	
6	Chamisya Rahmadani	60		☐
7	Cintami Nur Aisha	60		☐
8	Davi Anugrah	70		☐

9	Dara Arun darmawan	80	☐	
10	Diki Permana	80	☐	
11	Fadlun Hizam Hadziqri	60		☐
12	Fizra Ardis Alvira	55		☐
13	Galih Divhantara	50		☐
14	Hafifah Nurul fitri	80	☐	
15	Kayla qanita	50		☐
16	Laras Gumay kalsum	75	☐	
17	M. Dirra Maulana	50		☐
18	M.Kian Alfarisi	90	☐	
19	Manhad Ridho Firmansyah	80	☐	
20	Maritza Fayola Pramesti	60		☐
21	M. Hadiyatul Irham	75	☐	
22	M. Syandika Bakri	60		☐
23	Murni Adilla Dimitri	75	☐	
24	Nabilatus Salamah	75	☐	
25	Raka Winata	75	☐	
26	Salsa Nabila	75	☐	
27	Surya Tedy Wiguna	55		☐
28	Uti Uarya Arya satya	80	☐	
29	Uti Sabic Akma Faryasuta	55		☐
30	Oscar vernando	50		☐
31	Grace Marcellia Mysis	50		☐
	Jumlah Nilai	2105		
	Nilai Rata-rata	67,9		
	Nilai Terendah	50		
	Nilai Tertinggi	90		
	Nilai Tuntas	48%	15	
	Nilai Belum Tuntas	52%	16	
	KKM	75		

Tabel 4.5
Indikator Hasil Belajar Siklus I

No	INDIKATOR	KETERANGAN
1.	Nilai terendah	50
2.	Nilai tertinggi	90
3.	Jumlah Nilai	2105
4.	Nilai rata-rata	67,9
5.	Banyaknya siswa dengan nilai > 75	15
6.	Banyaknya siswa dengan nilai < 75	16
7.	Prosentase siswa dengan nilai > 75	48 %
8.	Prosentase siswa dengan nilai < 75	52 %

Pada tabel 4.5 menginformasikan ada 15 peserta didik yang memperoleh nilai 75 ke atas dan 16 siswa nilainya di bawah 75. Jika diperinci hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I seperti pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Prosentase Hasil Evaluasi Perbaikan Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0 – 10	-	
2	11 – 20	-	
3	21 – 30	-	
4	31 – 40	-	
5	41 – 50	5	16%
6	51 – 60	8	26%
7	61 – 70	3	10%
8	71 – 80	13	42%
9	81 – 90	2	6%
10	91 – 100	-	-
	Jumlah	31	100%

Pada tabel 4.6 dari hasil pengamatan evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I, bahwa dari 31 tidak ada satupun peserta didik yang memperoleh nilai antara 31 sampai 40, nilai 41 sampai dengan 50 berjumlah 5 siswa, nilai 51 sampai dengan 60 berjumlah 8 siswa, nilai 61 sampai dengan 70 berjumlah 3 siswa, nilai 71 sampai dengan 80 berjumlah 13 siswa, nilai 81 sampai dengan 90 sebanyak 2 siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai lebih dari 91.

Apabila hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I pelajaran Tema 8 sub Tema 1 pembelajaran 2 kelas V semester II di SD Negeri 07 Delta Pawan jika buktikan pada diagram maka akan terlihat seperti diagram 4.2 di bawah ini.

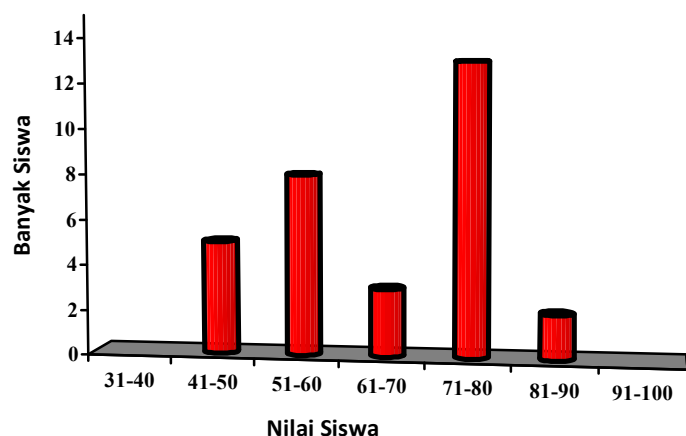


Diagram 4.2
Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Dari hasil ulangan formatif siklus I dan gambar grafik di atas dalam pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 tentang Daur Air Yang Terjadi Di alam nilai rata-rata kelas 69,4. Peserta didik yang masih dibawah KKM berjumlah 13 peserta didik (52 %), dan yang mencapai nilai KKM 12 peserta didik dengan prosentase hanya mencapai 48 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil prestasi siswa sudah ada kemajuan atau peningkatan, akan tetapi masih perlu ditingkatkan agar siswa dapat menguasai materi pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 pembelajaran 2 tentang daur air Yang terjadi Di alam. Maka dari itu peneliti kembali merancang masih perlu segera mengambil langkah untuk memperbaiki pembelajaran tersebut, agar siswa dapat memahami materi sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.

3. Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 April 2019 dengan objek penelitian peserta didik kelas V SD Negeri 07 Delta Pawan. Dengan dibantu teman sejawat yang bertindak sebagai observer. penelitian dilaksanakan sesuai rencana. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti melakukan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui peningkatan keberhasilan. Hasil perbaikan pembelajaran disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Perbaikan Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Abdal Nur Ikhtiar	80	☐	
2	Ainurrafi Jatmika Alwaly	75	☐	
3	Alifya Talichi Capriyanti	80	☐	
4	Annisa Dwi Rahmawanti	80	☐	
5	Asti Azalia Nismara	80	☐	
6	Chamisya Rahmadani	75	☐	
7	Cintami Nur Aisha	75	☐	
8	Davi Anugrah	95	☐	
9	Dara Arum Darmawan	80	☐	
10	Diki Permana	85	☐	
11	Fadlun Hizam Hadziqri	85	☐	
12	Fizra Ardis Ardila	75	☐	
13	Galih Divhantara	85	☐	
14	Hafifah Nurul Fitri	85	☐	
15	Kayla Qanita	90	☐	
16	Laras Gumay Kalsum	90	☐	
17	M. Dirra Maulana	75	☐	
18	M. Kian Alfarisi	95	☐	
19	Manhad Ridho Firmansyah	80	☐	
20	Maritza Fayola Pramesti	80	☐	
21	M. Hadiyatul Irham	80	☐	

22	M .Syandika Bakri	85	☐	
23	Murni Adilla Dimitri	95	☐	
24	Nabilatus Salamah	90	☐	
25	Raka Winata	75	☐	
26	Salsa Nabila	80	☐	
27	Surya Tedy Wiguna	75	☐	
28	Uti Auria Arya Satya	75	☐	
29	Uti Sabic Akma Faryasuta	80	☐	
30	Oscar Vernando	75	☐	
31	Grace Marcellia Mysis	80	☐	
	Jumlah Nilai	2535		
	Nilai Rata-rata	81,8		
	Nilai Terendah	75		
	Nilai Tertinggi	95		
	Nilai Tuntas	100%	31	
	Nilai Belum Tuntas	0%	0	
	KKM	75		

Tabel 4.8
Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

NO	INDIKATOR	KETERANGAN
1.	Nilai terendah	75
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Jumlah Nilai	2535
4.	Nilai rata-rata	81,8
5.	Banyaknya siswa dengan nilai > 75	31
6.	Banyaknya siswa dengan nilai < 75	0
7.	Prosentase siswa dengan nilai > 75	100 %
8.	Prosentase siswa dengan nilai < 75	0 %

Setelah melakukan proses perbaikan pembelajaran siklus II, pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 dengan materi Daur Air Yang Terjadi di Alam dikelas V Semester II tahun pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 07 Delta semua siswa tuntas belajar dengan nilai 75 ke atas. Itu terbukti bahwa perbaikan pembelajaran siklus II hasil tes formatif pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 pada akhir siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Jika diperinci hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus II seperti pada tabel 4.9 sebagai berikut.

Tabel 4.9
Prosentase Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	0 – 10	-	
2	11 – 20	-	
3	21 – 30	-	
4	31 – 40	-	
5	41 – 50	-	
6	51 – 60	-	
7	61 – 70	-	
8	71 – 80	20	65%
9	81 – 90	8	26%
10	91 – 100	3	10%
	Jumlah	31	100%

Data dalam tabel 4.9 hasil evaluasi perbaikan siklus II, bahwa dari 31 peserta didik tidak ada satupun memperoleh nilai 31 sampai dengan 70, nilai 71 sampai dengan 80 berjumlah 20 peserta didik, nilai 81 sampai dengan 90 sebanyak 8 peserta didik, nilai 90 sampai dengan 100 berjumlah 3 peserta didik.

Jika hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus II Tema 8 Sub tema 1 Pembelajaran 2 kelas V semester II di SD Negeri 07 Delta Pawan pada akhir kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II disajikan berbentuk diagram maka akan terlihat seperti grafiknya akan seperti gambar 4.3 di bawah ini.

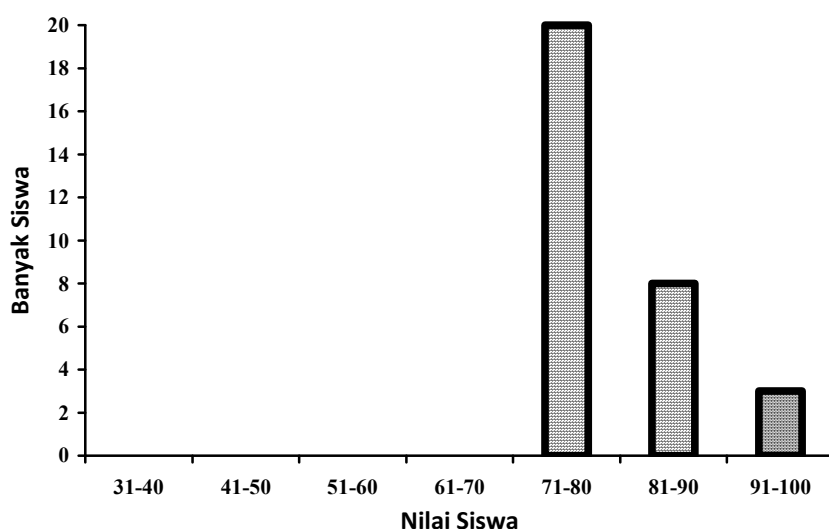


Diagram 4.3
Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Dari analisis hasil tes formatif siklus II dan gambar diagram di atas dalam pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 pembelajaran 2 tentang Daur Air Yang Terjadi Di Alam nilai rata-rata kelas 80,6. Peserta didik yang tuntas 31 peserta didik dengan prosentase

ketuntasan belajar 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh guru sudah berhasil meningkatkan prestasi peserta didik sesuai dengan hasil yang diharapkan dalam menguasai materi pembelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 tentang Daur Air Yang Terjadi di Alam

Setelah kedua siklus perbaikan pembelajaran dilaksanakan terdapat kemajuan yang semakin meningkat, tingkat kemajuan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar dan Nilai Rata-rata

NO.	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	6	19%	15	48%	31	100%
2.	Belum Tuntas	25	81%	16	52%	0	0%
3.	Nilai Rata-rata	55,5		67,9		81,8	

Dari tabel 4.10, peserta didik yang nilainya 75 ke atas pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 6 peserta didik dari 31 peserta didik atau 19 %. Perbaikan siklus I mengalami peningkatan. Peserta didik yang mendapat nilai 75 ke atas bertambah jumlahnya menjadi 15 peserta didik atau 48 % dan pada perbaikan pembelajaran siklus II yang berhasil mendapat nilai 75 ke atas menjadi 31 peserta didik atau 100 %. Pada nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yang signifikan, nilai rata-rata sebelum siklus adalah 55,5, nilai rata-rata pada siklus I yaitu 67,9, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 81,8 dan pada siklus II tidak diadakan perbaikan atau dilanjutkan ke siklus III karena semua peserta didik sudah dinyatakan tuntas.

Apabila ketuntasan hasil belajar disajikan dalam bentuk diagram, seperti gambar di bawah ini:

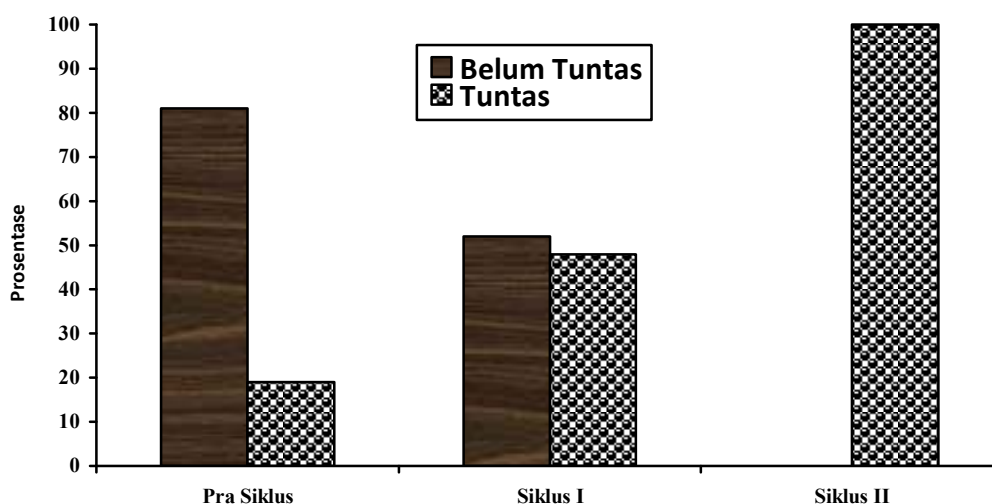


Diagram 4.4
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar
dari tahapan Prasiklus sampai Siklus II

Peningkatan nilai rata-rata dari sebelum perbaikan atau prasiklus sampai siklus II, jika disajikan dalam bentuk diagram batang dapat dilihat sebagai berikut.

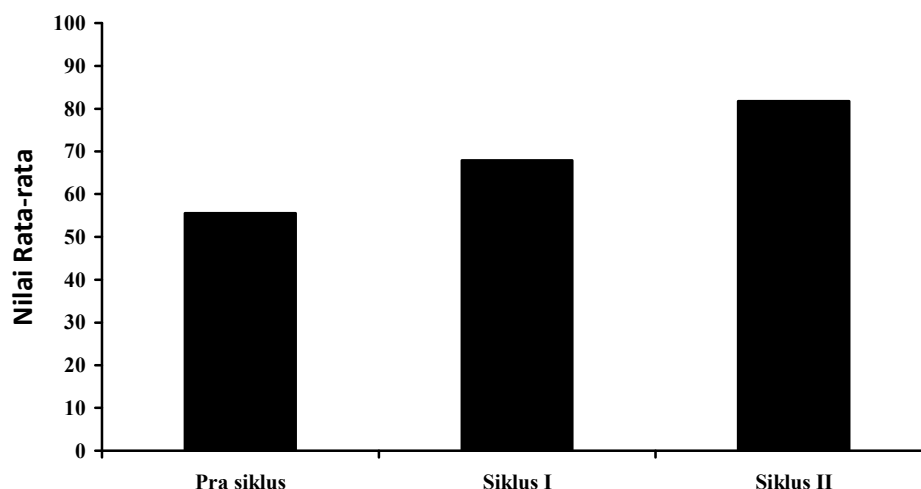


Diagram 4.5

Peningkatan nilai rata-rata dari Prasiklus sampai Siklus II

Pada gambar diagram 4.5 menginformasikan peningkatan rata-rata nilai hasil evaluasi dari pra siklus, siklus I dan siklus II pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 kelas V semester II SD Negeri 07 Delta Pawan dengan materi Daur Air Yang Terjadi di Alam Sebelum perbaikan pembelajaran (pra siklus) nilai rata-ratanya 55,5. Pada siklus I nilai rata-ratanya 67,9 dan siklus II nilai rata-ratanya 81,8. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II yaitu 13,9.

B. Pembahasan Hasil evaluasi Perbaikan Penelitian

1. Sebelum Perbaikan

Sebelum perbaikan dilakukan dari 31 siswa yang tuntas belajar hanya 6 siswa atau 19 % dan 25 siswa atau 81 % belum tuntas. Hal ini menandakan belum berhasilnya guru dalam mendesain sebuah pembelajaran. Peneliti menduga ketidak berhasilan itu disebabkan hal-hal sebagai berikut:

- Metode yang monoton dan tidak tepat guna.
- Penanaman konsep yang kurang menarik dan bersifat abstrak.
- Guru belum mampu menciptakan suasana kelas yang menarik yang masuk ke dunia mereka demi menghipnotis agar mereka jatuh cinta terhadap apa yang disajikan.

Karena dalam pembelajaran dianggap belum berhasil, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I.

2. Perbaikan Siklus I

Pada perbaikan siklus I melalui metode diskusi setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Hasil yang diperoleh dari 31 peserta didik, ada 15 peserta didik mendapat nilai 75 ke atas atau 48 % peserta didik tuntas belajar, sedangkan 16 peserta didik atau 52 % peserta didik masih belum tuntas belajar. Nilai rata-rata pada perbaikan pembelajaran siklus I dibanding dengan sebelum perbaikan pembelajaran ada peningkatan, dari 55,5 menjadi 67,9 atau ada kenaikan nilai sebesar 12,4.

Peneliti kembali menduga sebab-sebab belum berhasilnya dalam perbaikan pembelajaran siklus I, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Terlalu banyak jumlah kelompok diskusi.
- Guru belum mengontrol dan memantau secara maksimal jalannya diskusi.

Pada metode diskusi, peserta didik ada yang pasif dan tidak merespon pada proses jalannya diskusi, ada siswa yang bermain-main sendiri atau memperhatikan sesuatu di luar kelas sehingga berakibat kegagalan dalam memahami pembelajaran. Dengan masih adanya peserta didik yang gagal dalam perbaikan pembelajaran siklus I, maka peneliti masih perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II.

3. Perbaikan Siklus II

Belajar adalah sebuah proses rutinitas yang menuju perubahan pada sebuah proses, untuk menuju keberhasilan. Belajar memahami, menganalisa, mencoba, dalam menyelesaikan sebuah masalah kemudian mencari solusi dan hasilnya dapat direalisasikan bukan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar tidak hanya diartikan mengingat, belajar mengandung makna yang lebih luas lagi, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 1994 : 36).

Pada siklus II peneliti menggunakan metode diskusi dengan jumlah tiap kelompok diskusi adalah 5 siswa. Selain itu peneliti juga menghadirkan alat peraga yang lebih menantang keingintahuan mereka. Sesuai dengan pendapat para ahli tentang penggunaan media pembelajaran atau alat peraga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Alat peraga adalah alat bantu untuk menunjukkan kreatifitas guru maupun siswa, sehingga dengan menggunakan alat peraga diharapkan dapat memperlancar serta meningkatkan proses belajar mengajar (Depdikbud, 1997:11).

Peneliti merasa puas hasil pada perbaikan pembelajaran siklus II. Dari 31 peserta didik semua tuntas. dengan nilai 75 ke atas, dan nilai rata-ratanya adalah 81,8. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka peneliti tidak melakukan perbaikan pembelajaran siklus III pada pelajaran Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 kelas V dengan materi Daur Air Yang Terjadi di Alam di SD Negeri 07 Delta Pawan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah peneliti melaksanakan proses perbaikan pelajaran Tema 8 Sub tema 1 Pembelajaran 2 berdasarkan evaluasi siklus I dan perbaikan siklus II pada materi Daur Air Yang Terjadi Di Alam di kelas V SD Negeri 07 Delta Pawan, Peneliti menarik kesimpulan seperti berikut: Melalui diskusi peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan metode diskusi dapat dibuktikan hasil belajar peserta didik meningkat dari hasil 8 % pada pra siklus menjadi 48 % pada siklus I dan 100 % pada siklus II, media pembelajaran sangat berperan penting yang harus dihadirkan setiap menyajikan pembelajaran, prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran.

Dari paparan diatas banyak hal dapat dijadikan acuan baik cara atau metode untuk mendesain pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas demi untuk membuat suasana baru yang kesannya tidak monoton, menjenuhkan, kita ciptakan hal-hal yang menyenangkan sehingga peserta didik terbius dan tertarik serta selalu menantikan hal tersebut terulang kembali yang pada akhirnya tercapai apa yang menjadi harapan kita. Dan kita layak untuk menyandang sebagai guru profesional.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawi, dkk. 2005. *Tes dan Asesment di SD*. Jakarta: UT.
 Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: UNNES.
 Depdiknas. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
 Hamalik. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Roosilawati, Erwin. 2006. *Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: LPMP.
- Sadiman, Arif, S. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali dan Pustekom.
- Sudjana. 1989. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Grama Widya.
- Sumantri, Mulyani, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Udin, S, dkk. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

MENGUNGKAP MISKONSEPSI DENGAN CERTAINTY OF RESPONSE INDEX (CRI) : KAJIAN BERBAGAI TEMUAN RISET

¹Rini Silvia ²Asriah Nurdini ³Afandi

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email korespondensi: afandi@fkip.untan.ac.id

Abstract

A misconception is an erroneous understanding of a concept which different from the scientific convention. Misconceptions arise from misunderstanding of context of event or conceptual explanation by teachers and/or textbooks. Misconceptions lead to the incomplete understanding of scientific concepts. Therefore, within each learning episode, misconceptions need to be accurately determined in a short time. The Certainty Of Response Index (CRI) is a simple method for identifying misconceptions. This technique assess students' level of certainty to the test answer, reflecting on the confidence scale they choose. The Certainty Of Response Index (CRI) method is able to identify the occurrence of misconceptions as well as to distinguish them from not knowing the concept immediately. This is a literature study research involving 12 articles aiming for analyzing the degree of success of CRI in revealing misconceptions. Therefore, the goal of this reserach is to show misconceptions while using the Certainty Of Response Index (CRI) for a study of various research findings. The result shows that the CRI had supported the revealing of misconceptions in a range of 9-97%. This suggests that the CRI has a good potency to be applied in the misconception test.

Abstrak

Miskonsepsi merupakan pemahaman konsep yang berbeda atau tidak sesuai dengan konsepsi ilmiah yang diakui oleh para ahli. Miskonsepsi dapat ditimbulkan oleh kesalahan siswa dalam memahami konsep akibat kesalahan interpretasi memahami konteks dan penjelasan guru atau buku teks. Akibat miskonsepsi, peserta didik tidak dapat memahami konsep saintifik dengan utuh. Miskonsepsi perlu diidentifikasi dan ditangani dengan cepat dan tepat di dalam pembelajaran. Metode *Certainty Of Response Index (CRI)* merupakan teknik assesmen untuk menilai ada atau tidaknya miskonsepsi. Pengukuran miskonsepsi dilakukan dengan melihat tingkat keyakinan siswa dalam mengerjakan soal atau tes yang akan tercermin dalam skala yang diberikan untuk setiap pertanyaan. Teknik *Certainty Of Response Index (CRI)* memungkinkan identifikasi miskonsepsi sekaligus membedakannya dengan ketidaktahuan terhadap konsep dalam waktu singkat. Riset ini menggunakan metode studi literatur terhadap 12 artikel untuk menganalisis tingkat keberhasilan penggunaan teknik CRI dalam menganalisis miskonsepsi. Hasil riset menunjukkan bahwa metode *Certainty Of Response Index* mampu mendukung pengungkapan miskonsepsi dikalangan pelajar sekolah menengah pada rentang 9%-97%. Hal ini menunjukkan bahwa teknik CRI berpotensi untuk diterapkan dalam pembuatan tes miskonsepsi.

Kata kunci : *certainty of response index, miskonsepsi, metode.*

PENDAHULUAN

Dizaman modern sekarang ini, pendidikan menjadi salah satu langkah dalam mengembangkan kualitas hidup manusia. Bahkan pemerintah diindonesia mewajibkan pendidikan minimal 9 tahun untuk setiap warga negaranya. Ketika menempuh sebuah pendidikan, semuanya pelajar disatukan dengan segala perbedaan latar belakang. Sehingga hal

ini memunculkan suatu keragaman diantara para pelajar. Keragaman ini, menjadi tantangan bagi tersendiri bagi tenaga pengajar untuk menyampaikan sebuah konsep yang benar dan efektif agar siswa yang menerimanya sesuai dengan pemahaman konsep ahli. Dan dalam keragaman ini pula, sangat memungkinkan terjadinya perbedaan perspektif dan tanggapan diantara para siswa. Menurut Harjanto (dalam Libras, 2016) Konsep merupakan suatu ide, gagasan, atau suatu pengertian umum. Dimana pada seseorang sebuah konsep lebih banyak dibentuk dan dibangun dari pengalamannya sendiri. Itulah yang menyebabkan tafsiran tiap orang tentang sebuah konsep mengalami perbedaan. Ketidaksesuaian suatu tafsiran konsep seseorang dengan konsep yang dipahami oleh para ahli merupakan definisi miskonsepsi (Miftahul, 2016). Miskonsepsi yang terjadi menjadi penyebab kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran dan menghambat proses belajar, sehingga hal ini akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa serta penguasaan konsep yang tidak utuh.

Melihat rendahnya hasil belajar siswa pada suatu konsep dan banyaknya penelitian analisis miskonsepsi pada siswa, dapat disimpulkan bahwa belum banyak yang tahu cara mengungkap miskonsepsi pada siswa, sehingga tidak dapat dilakukan penanganan dengan benar. berbagai cara telah peneliti lakukan dalam upaya mengungkap miskonsepsi. Kendati demikian masih terdapat banyak kesulitan terutama dalam hal membedakan antara siswa yang mengalami miskonsepsi, tidak tahu konsep dan tahu konsep. Dalam Amelia, 2014 menyampaikan beberapa teknik untuk mengungkap miskonsepsi yaitu dengan menggunakan tes pilihan ganda, pertanyaan terbuka, peta konsep, serta wawancara. Namun, pada setiap teknik memiliki karakteristik dan kekurangannya ketika digunakan didalam kelas. Maka dari itu diperlukan penilaian yang tepat mengukur miskonsepsi. Miskonsepsi pada siswa dapat diidentifikasi serta dapat dibedakan antara yang mengalami miskonsepsi, tidak tahu konsep dan tahu konsep tanpa menyita banyak waktu. yaitu dengan penggunaan metode *Certainty of Response Index*. Metode ini terkesan efektif dan sederhana untuk mengukur terjadinya sebuah miskonsepsi. Metode ini merupakan ukuran untuk melihat tingkat kepastian siswa dalam mengerjakan soal atau tes yang akan tercermin dalam skala yang diberikan untuk setiap pertanyaan.

Berdasarkan alasan diatas, sehingga penulis memberi jurnal ini dengan judul “Mengungkap Miskonsepsi Dengan Certainty Of Response Index (CRI) : Kajian Berbagai Temuan Riset”, dimana penulis ingin mengungkap miskonsepsi dengan *Certainty Of Response Index (CRI)* dari kajian berbagai temuan riset.

PEMBAHASAN

A. Miskonsepsi

Pada dasarnya tugas seorang pelajar adalah untuk belajar. Oleh karena itu, ketika mengenyam dunia pendidikan banyak sekali konsep yang harus diterima peserta didik, sementara suatu konsep pada seseorang kebanyakan dibangun dan dibentuk dari pengalamannya sendiri. Tak mengherankan bila terjadi perbedaan pemahaman konsep antara siswa dengan ahli, dan inilah yang didefinisikan sebagai miskonsepsi. Secara fisiologis, filsafat konstruktivisme menjelaskan miskonsepsi yang terjadi pada siswa disebabkan oleh kontak dengan tantangan, bahan ajar yang dipakai serta lingkungan yang akan mengkonstruksi pengetahuan suatu konsep pada siswa (Syarifah, 2016). Miskonsepsi merupakan definisi tentang suatu konsep yang berlawanan dengan pengakuan konsep oleh para ahli (Siti, 2018). Hal tersebut pun didukung oleh E Van Den Berg (dalam Winny, 2008) yang menyatakan ketika pemahaman tentang sebuah konsep oleh seseorang mengalami ketidakcocokan atau pertentangan dengan para ahli, inilah yang disebut miskonsepsi. Suparno (dalam Miftahul, 2016) juga menyatakan

miskonsepsi sebagai Tafsiran tentang sebuah konsep yang berbeda atau ketidaksesuaian dengan pengakuan kelompok ahli.

Penyebab miskonsepsi dari berbagai faktor baik dari pribadi siswa sendiri, guru yang menajar maupun buku teks. Dari pribadi siswa, dapat disebabkan oleh tantangan, bahan ajar yang dipakai serta lingkungan tempat tinggal siswa yang akan membentuk pengetahuan mereka. Misalnya dalam mengasosiasi makhluk hidup yang termasuk dalam kingdom plantae. Fungi atau jamur dimasukan dalam kingdom plantae hanya karna beberapa jenis fungi tumbuh ditanah seperti tumbuhan yang lainnya, padahal bukanlah demikian. Faktor yang berasal dari guru yaitu ketika seorang guru memiliki pengetahuan yang tidak utuh atau belum memahami suatu konsep dengan baik. Hal ini akan berbahaya bagi pengetahuan siswa karna akan mempersulit siswa memahami suatu konsep dengan benar atau bahkan akan membuat siswa mengalami miskonsepsi. Misalnya pada konsep makhluk hidup, guru menyatakan bahwa virus termasuk makhluk hidup karena bisa bergerak dan memperbanyak diri, padahal ini merupakan konsep yang salah. Faktor yang terakhir yaitu buku ajar, dimana buku ajar yang menggunakan bahasa yang sulit dan kompleks. Siswa dengan kesederhanaan pengetahuan mereka akan sulit memahami buku ajar yang demikian akibatnya akan terjadi kesalahan maksud. Selain itu, gambar dan diagram yang digunakan dapat juga menyebabkan terjadinya miskonsepsi siswa (Winny, 2008).

Terjadinya miskonsepsi siswa dapat menyebabkan masalah besar dalam proses pembelajaran jika dibiarkan begitu saja. Hal ini dapat menjadi penghambat pengorganisasian pengetahuan baru serta proses penerimaan ilmu yang mengalami kesalahan (Libras, 2016).

B. Metode *Certainty Of Response Index (CRI)*

Terjadinya miskonsepsi perlu diidentifikasi agar selanjutnya dapat dilakukan penanganan. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengidentifikasi miskonsepsi siswa, akan tetapi masih sulit untuk melihat perbedaan antara siswa yang tahu konsep, miskonsepsi serta tidak tahu konsep. *Certainty Of Response Index (CRI)* adalah suatu metode yang dapat mengidentifikasi miskonsepsi serta dapat melihat perbedaan antara ketiga hal tersebut, dengan melakukan pengukuran tingkat kepastian atau keyakinan seorang siswa ketika menjawab tes yang dikerjakan. Tingkat kepastian atau keyakinan ini terlihat dalam skala CRI yang diberikan bersamaan dengan soal tes. Keyakinan atau kepastian yang tinggi akan tercermin dalam skala CRI yang tinggi pula. Sebaliknya keyakinan yang rendah akan terlihat pada skala CRI yang rendah pula, dimana biasanya jawaban tersebut berupa tebak-tebakan siswa saja. Untuk mengukur siswa ketika mengalami miskonsepsi, tahu konsep maupun tidak tahu konsep yakni dengan melihat perbandingan benar tidaknya suatu soal dijawab oleh siswa dengan tinggi rendahnya indeks keyakinan yang terlihat dalam skala CRI yang diberikan (Syarifah, 2016).

Menurut Hasan CRI biasanya didasarkan pada suatu skala, sebagai contoh, skala enam (0-5).

Tabel 1 Skala CRI

CRI	Kriteria
0	(Totally guessed answer)
1	(Almost guess)
2	(Not sure)
3	(Sure)
4	(Almost certain)
5	(Certain)

Dalam hal ini ketika siswa benar-benar tidak tahu mengenai sebuah konsep atau hukum yang dapat digunakan untuk menjawab sebuah soal seutuhnya jawaban yang

diberikan hanya tebak-tebakan saja ditunjukkan dengan angka 0, sementara itu ketika siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi tentang pengetahuan yang benar mengenai suatu prinsip, hukum serta aturan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu soal, dalam hal ini tidak menebak-nebak ditunjukkan dengan angka 5.

Adapun kemungkinan kombinasi jawaban soal dan CRI ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria pemahaman konsep siswa dengan CRI

Kriteria jawaban	CRI rendah (<2,5)	CRI tinggi (>2,5)
Jawaban benar	<i>Lucky guess</i>	Paham Konsep
Jawaban salah	Tidak tahu konsep	Miskonsepsi

(Nursiwin, 2014).

C. Hasil Analisis Artikel

Artikel pertama, berjudul Menganalisis miskonsepsi pada konsep larutan penyangga oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Dimana Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Banawa Tengah dengan total 41 siswa, menggunakan teknik pengambilan sampel secara menyeluruh. Hasilnya hampir semua sampel mengalami miskonsepsi pada konsep larutan penyangga. Dengan presentase miskonsepsi tertinggi yaitu sub konsep menghitung pH sebanyak 37 siswa (46%) dan terendah pada sub konsep komponen larutan penyangga yaitu 13 siswa (21%) (Miftahul, 2016).

Artikel kedua, mengidentifikasi miskonsepsi siswa pada materi perhitungan kimia di SMA Negeri 6 Singkawang. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 dengan total 21 siswa. Hasilnya penelitian ini menunjukkan hampir semua siswa mengalami miskonsepsi perhitungan kimia. Presentase paling sedikit siswa mengalami miskonsepsi pada sub konsep penentuan jumlah mol suatu zat yaitu 9,52% sedangkan paling banyak yaitu pada sub konsep menentukan massa molekul relatif (Mr) senyawa yaitu 71,43% (Nursiwin, 2014).

Artikel ketiga yaitu identifikasi miskonsepsi siswa mata pelajaran Fisika dengan CRI termodifikasi. Sampel berjumlah 204 siswa kelas X di 4 sekolah berbeda semester genap tahun ajaran 2012/2013. Hasilnya siswa mengalami miskonsepsi sebanyak 47 siswa dengan presentase sebesar 22,9% (Iwan, 2014).

Artikel keempat yaitu analisis miskonsepsi siswa pada konsep respirasi dan fotosintesis tumbuhan di beberapa SMAN se-Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini dilakukan tahun ajaran 2013/2014. Hasil yang ditemukan yakni sebesar 37,69 % siswa mengalami miskonsepsi.

Artikel kelima analisis miskonsepsi pada konsep pecahan dengan siswa kelas VII G di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan semester genap tahun ajaran 2016/2017. Hasilnya hampir seluruh siswa mengalami miskonsepsi pada konsep pecahan dengan presentase tertinggi pada suatu sub konsep 59,26% (Siti, 2017).

Artikel keenam yaitu analisis miskonsepsi siswa pada konsep sistem reproduksi manusia kelas XI IPA SMA Unggul Ali Hasjmy kabupaten Aceh Besar, sebanyak 50 orang siswa tahun ajaran 2015/2016. Hasilnya 2,27% siswa mengalami miskonsepsi (Rizky, 2016).

Artikel ketujuh identifikasi miskonsepsi siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas XI MIPA 1 & 2 sebanyak 70 siswa tahun ajaran 2017/2018. Hasilnya miskonsepsi yang dialami oleh siswa sebesar 60,72% (Siti Sundari, 2018).

Artikel kedelapan yaitu analisis miskonsepsi siswa materi perbandingan di SMP ABDI AGAPE Pontianak. Sampel ini adalah siswa kelas VII C dengan total 37 siswa tahun ajaran 2015/2016. Hasilnya 9,46% siswa mengalami miskonsepsi dalam materi perbandingan (Syarifah, 2016).

Artikel kesembilan yaitu identifikasi miskonsepsi konsep IPBA di SMA. Sampel terdiri dari 100 siswa dari tiga sekolah berbeda yaitu SMA Lab School, SMAN 4 Bandung serta SMA YWKA. Hasilnya siswa mengalami miskonsepsi dengan presentase salah satu sub konsep tertinggi 69% (winny, 2008).

Artikel kesepuluh yaitu analisis miskonsepsi siswa pada konsep sistem saraf di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Selimbau. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015 dengan sampel sebanyak 29 orang. Hasilnya 38,39% siswa mengalami miskonsepsi (Libras, 2016).

Artikel kesebelas analisis miskonsepsi siswa pada konsep hidrolisis garam menggunakan CRI termodifikasi di SMA Negeri 1 Tangerang. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2012/2013 dengan total sampel 32 siswa. Hasilnya siswa mengalami miskonsepsi sebanyak 46% (Amelia, 2014).

Artikel keduabelas identifikasi miskonsepsi siswa dalam menyelesaikan soal miskonsepsi pada mata pelajaran biologi dan hasilnya sebesar 97% siswa mengalami miskonsepsi (Titi, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut diatas maka disimpulkan bahwa miskonsepsi didefinisikan ketidakcocokan atau pertentangan suatu konsep yang dipahami seseorang dengan para ahli. Terjadinya miskonsepsi akan menyebabkan masalah besar dalam proses pembelajaran jika dibiarkan begitu saja. Hal ini menjadi penghambat pengorganisasian suatu pengetahuan baru dan proses penerimaan pengetahuan yang tidak utuh. Diperlukan suatu metode yang dapat mengidentifikasikan siswa yang mengalami miskonsepsi. *Certainty Of Response Index (CRI)* adalah suatu metode yang dapat mengidentifikasi miskonsepsi serta bisa melihat perbedaan antara siswa yang tahu konsep, miskonsepsi dan tidak tahu konsep, dengan melakukan pengukuran tingkat kepastian atau keyakinan seorang dalam menjawab tes yang diberikan. Hasil analisis 12 artikel dapat disimpulkan bahwa *Certainty Of Response Index (CRI)* dapat mengidentifikasi miskonsepsi siswa, dengan presentase paling rendah yaitu 9,46% dan paling tinggi yaitu 97%.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade, Mustaqim Tri. 2014. *Identifikasi Miskonsepsi Siswa Dengan Menggunakan Metode Certainty Of Response Index (CRI) Pada Konsep Fotosintesis Dan Respirasi Tumbuhan*. Retrived 2020 from <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1117>
- Amelia, Dhika. 2014. *Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Menggunakan Teknik CRI (Certainty Of Response Index) Termodifikasi*. Retrived from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpk/article/view/4726>
- Asa, S Libras. 2016. *Analisis Miskonsepsi Siswa Dengan Certainty Of Response Index (CRI) Pada Submateri Sistem Saraf di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Selimbau*. Retrived 2020 from <http://openjurnal.unmuhpkn.ac.id/index.php/bioed/article/view/186>
- Fadillah, Syarifah. 2016. *Analisis Miskonsepsi Siswa SMP Dalam Materi Perbandingan Dengan Menggunakan Certainty Of Response Index (CRI)*. Retrived from <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/saintek/article/view/349>

- Hajiriah, Titi Laily. 2019. *Analisis Miskonsepsi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Miskonsepsi pada Mata Pelajaran Biologi*. Retrived 2020 from https://www.researchgate.net/publication/339679333_ANALISIS_MISKONSEPSI_SISWA_DALAM_MENYELESAIKAN_SOAL_MISKONSEPSI_PADA_MATA_PELAJARAN_BIOLOGI
- Liliawati, Winny. 2008. *Identifikasi Miskonsepsi Materi Ipba Di SMA Dengan Menggunakan CRI (Certainly Of Respons Index) dalam Upaya Perbaikan Urutan Pemberian Materi IPBA Pada KTSP*. Retrived from http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/197812182001122-WINNY_LILIAWATI/Semipa_UNY_winny_2009.pdf
- Permana, Surwana Iwan. 2014. *Analisis Miskonsepsi Siswa SMA Kelas X pada Mata Pelajaran Fisika Melalui CRI Termodifikasi*. Retrived 2020 from [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24028/3/Jurnal%20Laporan%20Olemlit%20Analisis%20Miskonsepsi%20\(iwan%20permana%20s\).pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24028/3/Jurnal%20Laporan%20Olemlit%20Analisis%20Miskonsepsi%20(iwan%20permana%20s).pdf)
- Ramadhani, Rizky. 2016. *Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA Unggul Ali Hasjmy Kabupaten Aceh Besar*. Retrived 2020 from <http://jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-biologi/article/view/373>
- Sundari, Siti. 2018. *Miskonsepsi Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan dengan Menggunakan Three Tier Test*. Retrived from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/28797>
- Ulfah, Siti. 2017. *Certainty Of Response Index (CRI): Miskonsepsi Siswa Smp Pada Materi Pecahan*. Retrived 2020 from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/3077>

**KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS DIKAJI
DARI *STUDENTS BELIEF* DALAM MATERI SPLDV
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Rionald Febriano¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP Untan Pontianak

Email: rionaldfebriano05@gmail.com

Abstrak

Realita memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis masih rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi berpikir kritis adalah keyakinan. Tujuan riset ini untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang dikaji dari *students belief* dalam materi sistem persamaan linear dua variabel di SMP Negeri 24 Pontianak tahun pelajaran 2018/2019. Riset ini menggunakan metode deskriptif dalam bentuk studi kasus dengan subjek riset delapan siswa di SMP Negeri 24 Pontianak serta alat akumulasi data dalam riset ini berupa tes kemampuan berpikir kritis matematis, angket *students belief*, dan wawancara. Hasil riset memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis berbeda-beda tergantung keyakinan yang dimilikinya. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis matematis tertinggi adalah siswa dengan keyakinan saat mengikuti proses pembelajaran matematika dan kegunaan matematika. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis matematis terendah adalah siswa dengan keyakinan terhadap kegunaan matematika. Sedangkan siswa dengan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri saat mempelajari matematika berkemampuan berpikir kritis matematis sedang.

Kata Kunci: *Kemampuan Berpikir Kritis Matematis, Students Belief, Sistem Persamaan Linear*

PENDAHULUAN

Tantangan generasi abad ke-21 saat ini, siswa diwajibkan mempunyai kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (*National Education Association*, 2002). Sekarang semakin banyak perhatian yang terfokus pada aspek berpikir kritis dan kreatif, baik itu di bidang pendidikan ataupun penelitian. Salah satu rencana tujuan esensial dalam kurikulum pendidikan matematika adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis matematis (Innabi & Sheikh, 2006).

Pentingnya kemampuan berpikir kritis termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa “mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan bekerja sama” (Depdikbud, 2006: 346). Hal ini senada dengan kompetensi muatan matematika yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 pada tingkat kompetensi dasar (Kelas VII – IX) yang menyatakan bahwa siswa diharapkan mampu menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah (Kemendikbud, 2016: 116).

Menurut Jumaisyaroh, Napitupulu & Hasratuddin (2015: 88) esensialnya kemampuan berpikir kritis bagi siswa karena dengan berpikir kritis siswa dapat bertindak logis serta memilih

opsi yang ideal untuk dirinya. Membimbing dan mengelaborasi kemampuan dalam berpikir kritis dianggap merupakan hal yang esensial untuk dielaborasi di sekolah dengan tujuan agar siswa dapat terhabitasi menemui bermacam persoalan disekelilingnya (Husnidar, Ikshan & Rizal, 2014: 72). Ennis (2011: 1) menyatakan “*critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*”, atau ditafsirkan bahwa ber-pikir kritis merupakan refleksi masuk akal dan introspektif yang berfokus untuk menentukan hal yang mesti diyakini atau dikerjakan. Penjelasan Ennis ini bermakna pengertian bahwa berpikir kritis membentuk proses berpikir seseorang untuk dapat mengabstrakkan pikiran dan tindakannya dalam hal yang amat perlu dilakukan dalam menyelesaikan persoalan dengan tidak langsung mempercayai apa yang dilakukan orang lain, dan dapat menetapkan hal-hal yang dikerjakan atau diyakini sehingga diperoleh konklusi yang terbaik.

Namun pentingnya kemampuan dalam berpikir kritis matematis di kompetensi muatan matematika tidak sejalan dengan kemampuan berpikir kritis matematis dari siswa itu sendiri. Hal ini terlihat dari putusan pemetaan yang dilakukan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) oleh *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) tahun 2015 di bidang literasi matematis, Indonesia menempati peringkat 45 dari 50 negara dengan skor perolehan 397 dari skor rerata 500 dan *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015 yang dipublikasikan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada Desember 2016 juga menunjukkan posisi literasi matematis Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara dengan skor perolehan 386 dari skor rerata 490 (OECD, 2018). Dengan demikian, hasil TIMSS dan PISA mengidentifikasi kemampuan berpikir kritis matematis siswa di Indonesia belum sesuai yang diharapkan.

Noer (2009: 474) mengungkapkan perolehan pemetaan TIMSS siswa di Indonesia masih lemah dalam mengerjakan persoalan tidak rutin yang berhubungan dengan justifikasi atau pembuktian dan *problem solving* yang membutuhkan penalaran, mendeteksi generalisasi atau konjektur dan keterkaitan informasi atau fakta yang disediakan. Sementara itu, hasil tinjauan PISA, siswa Indonesia masih lemah menyelesaikan soal-soal yang diorientasikan pada *mathematics literacy* yang dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaplikasikan matematika yang mereka pelajari untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan lazimnya.

Mendukung hasil penelitian TIMSS dan PISA, penelitian yang dilakukan oleh (Syahbana, 2012) menunjukkan rerata kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis masih rendah. Nilai rerata kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis diperoleh 68 dengan skala 0-100 dan berkategori cukup. Riset lainnya yang dilakukan oleh Simbolon, Kamid & Syaiful (2017) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih rendah. Hal tersebut diperlihatkan pada siswa yang tingkat berpikir kritis ekstrovert, 75% menempati level tidak kritis. Sementara itu, siswa yang tingkat berpikir kritis introvert, 50% menempati level tidak kritis.

Bersumber pada hasil observasi peneliti ketika melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL II) pada bulan Agustus sampai Desember 2018 bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis juga terjadi di SMP Negeri 24 Pontianak. Hal ini dikarenakan ketika diberikan persoalan dalam bentuk soal cerita dan atau soal yang tidak sama dari contoh soal yang diberikan sebelumnya siswa mengalami kesukaran dalam menyelesaikannya. Siswa sukar menafsir dan menganalisis soal, akibatnya ketika mengidentifikasi, menyajikan persoalan dalam berbagai konteks, memilih siasat yang tepat untuk menyelesaikan soal dan membuat resolusi hasil masih kurang memuaskan. Hal tersebut mengindikasikan kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis masih kurang.

Berlandaskan hasil ulangan harian materi SPLDV di SMP Negeri 24 Pontianak pada tanggal 29 November 2018 tergolong masih sangat rendah, hanya 23,33% (tujuh siswa) yang terlampaui dan 76,67% (23 siswa) yang tidak terlampaui dengan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) 75. Hal ini juga diperkuat oleh wawancara dengan Bapak Nikson Simamora, S.Pd., guru matematika di SMP Negeri 24 Pontianak pada tanggal 8 Oktober 2018 yang mengampu di kelas VIII, menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis di sekolah tersebut masih berkategori kurang, masih perlu tuntunan dan petunjuk arahan saat mengerjakan soal cerita seperti materi SPLDV. Separuh siswa masih sangat sukar menganalisis makna dari soal yang diberikan sehingga siswa belum dapat menyelesaikan soal dengan baik.

Beberapa pakar seperti Rubinfeld, Scheffer dan Lewin mengungkapkan bahwa berpikir kritis dipengaruhi oleh berbagai faktor. Rubinfeld & Scheffer (Maryam, Setiawati, & Ekasari, 2008) menyebutkan bahwa kemampuan seorang individu untuk berpikir kritis dipengaruhi oleh keadaan fisik, dimana kondisi sakit siswa tidak dapat berkonsentrasi serta berpikir singkat karena badannya tidak kuat untuk bertindak pada kegiatan, habituasi dan kebiasaan yang buruk dapat menghentikan penggunaan pelacakan dan gagasan baru. Lewin (Maryam, Setiawati, & Ekasari, 2008) menyebutkan bahwa berpikir kritis dipengaruhi keyakinan diri atau motivasi yang merupakan upaya untuk memicu impuls, dorongan maupun pembangkit tenaga untuk melakukan hal sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan memperhatikan beberapa pendapat pakar di atas, terindikasi bahwa terdapat salah satu di antara aspek psikologis yang mempengaruhi berpikir kritis, yaitu keyakinan siswa (*students belief*) dalam pembelajaran matematika. Cooper dan Mc Gaugh tahun 1970 (Leder & Forgasz, 2005) mendefinisikan keyakinan merupakan afektif yang mengaitkan sejumlah bentuk kognitif. Sebagai operasional, seseorang bersikap terhadap dan yakin tentang suatu hal. Keyakinan berkaitan dengan afektif seseorang secara komprehensif terhadap suatu objek. Seorang individu menggunakan keyakinan sebagai pondasi untuk memprakirakan hal yang akan terjadi pada yang akan datang.

Oleh karenanya berpangkal dari konteks di atas, peneliti terdorong untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis matematis dikaji dari *students belief* dalam materi SPLDV di SMP Negeri 24 Pontianak.

METODE

Metode deskriptif dengan bentuk studi kasus adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 24 Pontianak yang telah mempelajari materi SPLDV. Teknik akumulasi data pada penelitian yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dan langsung, serta teknik tes. Teknik komunikasi tidak langsung dalam penelitian ini, yaitu angket *students belief*. Teknik tes berupa soal tes uraian kemampuan berpikir kritis matematis. Sedangkan teknik komunikasi langsung dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap subjek penelitian untuk mengkonfirmasi hasil tes kemampuan berpikir kritis matematis. Instrumen penelitian berupa kisi-kisi angket, angket *students belief*, kisi-kisi soal tes kemampuan berpikir kritis matematis, alternatif penyelesaian, pedoman penskoran, dan pedoman wawancara yang sudah diverifikasi oleh satu dosen Pendidikan Matematika FKIP Untan, satu guru matematika SMP Negeri 16 Pontianak, dan satu guru matematika SMP Negeri 24 Pontianak dengan hasil validasi instrumen yang digunakan sah dengan terdapat revisi terkait pernyataan dalam angket, pertanyaan dalam soal tes dan susunan kalimat. Saat soal tes diuji coba, diperoleh tingkat reliabilitas angket *students belief* terbilang tinggi dengan koefisien reliabilitasnya 0,87. Selanjutnya, tingkat reliabilitas soal tes terbilang tinggi dengan koefisien reliabilitasnya 0,795. Prosedur penelitian terdiri dari empat fase, yaitu (1) fase perancangan, (2) fase pelaksanaan, (3) fase analisis data dan (4) fase pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

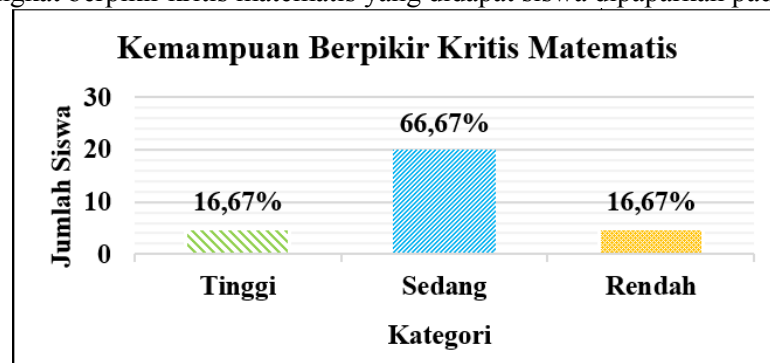
Angket terdiri dari 38 item pernyataan meliputi empat aspek *students belief*, yaitu *students belief* terhadap karakteristik matematika, kemampuan diri saat mempelajari matematika, proses pembelajaran matematika, dan kegunaan matematika. Hasil analisis angket *students belief* menghasilkan pengelompokan *students belief*. Tes kemampuan berpikir kritis matematis berupa uraian yang terdiri atas tiga soal dimana masing-masing soal memuat indikator kemampuan berpikir kritis. Peneliti melakukan wawancara untuk menggali lebih lanjut mengenai kemampuan berpikir kritis yang tidak terlihat pada hasil tes tertulis. Hasil pengelompokan angket *students belief* tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Hasil Angket *Students Belief*

<i>Students Belief</i>	Kode Siswa	Jumlah	Persentase
Karakteristik matematika	A, AAR, ARM, DAP, DAPR, DSE, MPS, OLH	8	26,67%
Kemampuan diri sendiri saat mempelajari matematika	AA, MFA, QNF, TH	4	13,33%
Proses pembelajaran matematika	AN, BS, LL, NM, NW	5	16,67%
Kegunaan matematika	AAP, APY, CNK, EO, FM, IWK, MF, MM, NH, NS, PRA, RR, SA	13	43,33%

Berdasarkan Tabel 1 didapat data bahwa siswa kelas VIII B paling banyak memiliki keyakinan terhadap kegunaan matematika, yaitu 43,33% (13 siswa) dari seluruh siswa kelas VIII B. Sedangkan keyakinan yang paling sedikit dimiliki oleh siswa adalah keyakinan terhadap kemampuan diri saat mempelajari matematika, yaitu 13,33% (4 siswa) dari seluruh siswa kelas VIII B. Urutan jumlah siswa dari paling banyak hingga yang paling sedikit adalah *students belief* terhadap kegunaan, karakteristik, dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemampuan diri saat mempelajari matematika dalam materi SPLDV.

Kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis diukur dengan tiga soal tes berbentuk uraian. Indikator kemampuan berpikir kritis matematis meliputi tiga indikator, yaitu kemampuan (1) menginterpretasi, (2) menganalisis, dan (3) mengevaluasi. Persentase jumlah siswa berdasarkan tingkat berpikir kritis matematis yang didapat siswa dipaparkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa

Dari Gambar 1, persentase tingkat kemampuan berpikir kritis matematis siswa, diketahui bahwa siswa yang berkemampuan berpikir kritis matematis tinggi sebanyak 16,67% (5 siswa), siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis matematis sedang sebanyak 66,67% (20 siswa), dan siswa yang berkemampuan berpikir kritis matematis rendah sebanyak 16,67% (5 siswa). Selanjutnya hasil tes kemampuan berpikir kritis matematis di analisis menurut masing-masing

students belief. Hasil tes kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam materi SPLDV dikaji dari *students belief* disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Matematis
Dikaji Dari *Students Belief***

Kode Siswa	Kategori <i>Students Belief</i>	Jumlah Skor	%	Kategori
MPS	Karakteristik Matematika	10	83.33%	Tinggi
AAR, ARM, DSE, OLH		8	66.67%	Sedang
DAP		7	58.33%	
DAPR		6	50.00%	
A	Kemampuan Diri Saat Mempelajari Matematika	5	41.67%	Rendah
AA, MFA		8	66.67%	Sedang
QNF, TH		7	58.33%	
NW	Proses Pembelajaran Matematika	11	91.67%	Tinggi
BS, LL		6	50.00%	Sedang
AN, NM		4	33.33%	Rendah
IWK, NH	Kegunaan Matematika	11	91.67%	Tinggi
CNK		10	83.33%	
PRA		9	75.00%	Sedang
AAP, APY, EO, MM, SA		8	66.67%	
MF, RR		7	58.33%	
NS		5	41.67%	Rendah
FM		3	25.00%	

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh data atau informasi bahwa terdapat delapan siswa berkategori memiliki *students belief* terhadap karakteristik matematika dengan satu siswa berkemampuan berpikir kritis matematis tinggi, enam siswa ber-kemampuan berpikir kritis matematis sedang, dan satu siswa berkemampuan berpikir kritis matematis rendah. Pada kategori *students belief* terhadap kemampuan diri sendiri saat mempelajari matematika, empat siswa berada pada kategori ini dan memiliki kemampuan berpikir kritis matematis sedang. Pada kategori *students belief* terhadap proses pembelajaran matematika, dari lima siswa berada pada kategori ini, satu siswa berkemampuan berpikir kritis matematis tinggi, dua siswa berkemampuan berpikir kritis matematis sedang, dan dua siswa berkemampuan berpikir kritis matematis rendah. Selanjutnya, pada kategori *students belief* terhadap kegunaan matematika, dari 13 siswa yang berada pada kategori ini, tiga siswa ber-kemampuan berpikir kritis matematis tinggi, delapan siswa berkemampuan berpikir kritis matematis sedang, dan dua siswa berkemampuan berpikir kritis matematis rendah.

Pembahasan

Berpijak pada hasil analisis penelitian angket *students belief*, tes kemampuan berpikir kritis matematis, serta wawancara diketahui informasi bahwa kemampuan tiap kelompok keyakinan siswa bermacam-macam. Lebih lanjut, siswa yang berada pada kelompok keyakinan yang serupa juga mempunyai kemampuan berpikir kritis yang berlainan pula. Hal ini senada dengan pendapat Hyytinen, Holma, Toom & Shavelson (2014) bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kritis matematis berbeda-beda berhubungan erat dengan keyakinan yang dimilikinya.

Dari hasil analisis penelitian diperoleh informasi *students belief* terhadap kegunaan matematika merupakan keyakinan yang paling besar persentasenya sebesar 43,33% (13 siswa).

Hal ini juga senada dengan satu di antara premis prinsip pengajaran NCTM (2000), yaitu pembelajaran matematika akan efektif jika guru yang mengajar berangkat dari pemahaman apa yang siswa tahu dan perlukan serta mewakili apa yang ia lihat sehari-hari (aplikasi matematika). Efektif dalam hal ini, jika dikaji dari hasil belajar di dalamnya juga memuat keyakinan terhadap matematika (Zakaria & Musiran, 2010). Dalam kondisi hasil belajar yang demikian, maka siswa lebih berkeyakinan pada soal-soal aplikasi matematika antara lain belajar melalui materi SPLDV. Hal ini juga membenarkan teori belajar bermakna, yaitu matematika yang dipelajari, dikombinasikan dan dikaitkan dengan kognitif yang sudah dimiliki siswa dan menjadi bermakna apabila dihubungkan dengan persoalan kehidupan rutin dan disinkronkan dengan susunan kognitif siswa (Lestari & Yudhanegara, 2015). Karena itu keyakinan terhadap kegunaan matematika memiliki persentase yang paling besar.

Students belief terhadap karakteristik matematika berada pada urutan yang kedua dengan persentase 26,67% (8 siswa), *students belief* terhadap proses pembelajaran matematika berada pada urutan ketiga dengan persentase 16,67% (5 siswa), sedangkan *students belief* terhadap kemampuan diri saat mempelajari matematika berada pada urutan terakhir dengan persentase 13,33% (4 siswa). Jika dilihat urutannya, peneliti menduga seharusnya *students belief* terhadap kemampuan diri sendiri sejajar kedudukannya atau menempati posisi kedua setelah *students belief* terhadap kegunaan matematika karena guru yang mengajar jarang mengenalkan apa yang siswa tidak tahu yang dilihat dari karakteristik matematika cukup besar daripada *students belief* terhadap kemampuan diri sendiri berarti dominasi proses pembelajaran di kelas hanya apa yang ada dalam buku teks bukan yang ada dalam pikiran siswa. Proses pembelajaran dengan kemampuan siswa itu sendiri dalam hal ini tidak menyatu, artinya guru dalam proses itu cenderung jarang mengembangkan kemampuan diri siswa mempelajari matematika akibat itu siswa mengharapkan pengaplikasian yang banyak diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Hal ini juga dilihat dari sebagian siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis matematisnya tinggi mayoritas berada pada kelompok keyakinan terhadap kegunaan matematika dan ternyata siswa yang pintar pun suka aplikasi matematika, ia cenderung mengasosiasikan pikirannya ke aplikasi matematika. Oleh karena itu, siswa akan memunculkan keyakinan yang lebih besar pada kegunaan matematika.

Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan *Students Belief* terhadap Karakteristik Matematika

Dua siswa yang menjadi subjek penelitian dari kelompok *students belief* terhadap karakteristik matematika ditemukan terdapat perbedaan antara kedua siswa dengan ketercapaian kemampuan dalam berpikir kritis matematis sebesar 83,33% dengan kategori tinggi (MPS) dan 66,67% dengan kategori sedang (OLH). Berdasarkan hasil tes dan wawancara kedua siswa tersebut, mengenai kemampuan dalam berpikir kritis matematis, siswa MPS dapat membuat model persamaan matematika dengan pemisalan tiap variabel. Saat diwawancarai, siswa dapat menjelaskan kembali alasan yang tepat mengenai model matematika yang dibuat. Berbeda dengan siswa OLH yang membuat model matematika langsung tanpa membuat permisalan tiap variabel terlebih dahulu. Namun saat diwawancarai, siswa OLH dapat menjelaskan bagaimana ia membuat model tanpa permisalan terlebih dahulu, dikarenakan ia telah memahami konsep SPLDV dalam membuat model matematika dan menjelaskan alasannya. Fakta tersebut sejalan dengan pendapat Hiebert dan Carpenter (Dafril, 2011) bahwa siswa yang mempunyai penafsiran yang baik terhadap konsep akan mempunyai keyakinan terhadap karakteristik matematika yang lebih besar yang selanjutnya akan membantu perkembangan pengetahuan matematikanya.

Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan *Students Belief* terhadap Kemampuan Diri Sendiri Saat Mempelajari Matematika

Dua siswa yang menjadi subjek penelitian dari kelompok *students belief* terhadap kemampuan diri sendiri saat mempelajari matematika ditemukan terdapat perbedaan antara kedua siswa dengan ketercapaian kemampuan berpikir kritis matematis sebesar 66,67% dengan kategori sedang (AA) dan 58,33% dengan kategori sedang (QNF). Dari hasil tes dan wawancara, perihal kemampuan berpikir kritis matematis, siswa QNF mampu mengkonstruksi model persamaan matematika dan dapat menggunakan strategi, yaitu metode eliminasi. Hal ini dikarenakan metode tersebut yang ia pahami dan ingat. Berbeda dengan siswa AA dapat mengkonstruksi model persamaan matematika dan menggunakan strategi, yaitu metode gabungan (eliminasi dan substitusi) dan menarik kesimpulan dengan strategi penyelesaian yang telah dipilih dikarenakan metode tersebut paling mudah dan cepat. Hal demikian senada dengan temuan yang dikemukakan oleh Spangler (1992: 20) bahwa sebagian besar siswa menunjukkan bahwa mereka lebih suka memilih satu cara untuk menyelesaikan persoalan karena mereka tidak harus mengingat semua apabila mereka mempunyai banyak metode. Terkadang siswa memilih satu metode lebih efisien untuk masalah tertentu dari pada metode lain.

Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan *Students Belief* terhadap Proses Pembelajaran Matematika

Dua siswa yang menjadi subjek penelitian dari *students belief* terhadap proses pembelajaran matematika ditemukan terdapat perbedaan antara kedua siswa dengan ketercapaian kemampuan berpikir kritis matematis sebesar 91,67% dengan kategori tinggi (NW) dan 33,33% dengan kategori rendah (NM). Berdasarkan hasil tes dan wawancara kedua siswa tersebut, mengenai kemampuan dalam berpikir kritis matematis, siswa NM dapat mengkonstruksi model persamaan matematika tetapi belum memahami konsep SPLDV dan memberikan alasan yang tidak tepat, tidak dapat menghubungkan informasi dengan strategi penyelesaian yang digunakan dengan alasan tidak memahami konsep SPLDV dan tidak paham dengan maksud dari soal yang diberikan. Berbeda dengan siswa NW dapat membuat model matematika, menghubungkan informasi dengan strategi penyelesaian, menarik kesimpulan dan dapat memeriksa kembali kesimpulan hasil yang diperoleh namun tidak menuliskan pada lembar isian jawaban.

Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dengan *Students Belief* terhadap Kegunaan Matematika

Dua siswa yang menjadi subjek penelitian dari kelompok *students belief* terhadap kegunaan matematika diperoleh informasi ketercapaian kemampuan berpikir kritis matematis sebesar 91,67% dengan kategori tinggi (IWK) dan 25,00% dengan kategori rendah (FM). Berdasarkan hasil tes dan wawancara kedua siswa tersebut, mengenai kemampuan berpikir kritis matematis, siswa FM tidak dapat mengubah permasalahan menjadi model matematika dan tidak dapat menentukan strategi penyelesaian namun hanya dapat membuat permisalan tiap variabel dan menentukan informasi penting saja pada soal. Hal ini dikarenakan siswa FM tidak memahami konsep SPLDV dan tidak paham maksud soal yang diberikan. Berbeda dengan siswa IWK dapat menafsirkan model matematika dari permasalahan, memberikan alasan, menghubungkan informasi dengan strategi penyelesaian, menjelaskan langkah penyelesaian dengan alasan yang tepat, menjelaskan kesimpulan dan dapat memeriksa kesimpulan dari hasil yang diperoleh.

SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan berpikir kritis matematis dalam materi SPLDV di SMP Negeri 24 Pontianak berbeda-beda tergantung dari *students belief* yang dimilikinya. Pada umumnya, siswa yang berkemampuan berpikir kritis matematis tertinggi adalah siswa dengan *students belief* saat mengikuti proses pembelajaran dan kegunaan matematika. Siswa yang berkemampuan berpikir kritis matematis terendah adalah siswa dengan *students belief* terhadap kegunaan matematika. Sedangkan siswa dengan *students belief* terhadap kemampuan diri saat mempelajari matematika memiliki kemampuan berpikir kritis matematis sedang.

Berpijak pada hasil temuan riset ini, terdapat beberapa saran, yaitu (1) Mempersiapkan manajemen waktu yang cukup sebelum penelitian agar siswa dapat maksimal mengerjakan tes yang diberikan; (2) Sebagai guru matematika, hendaknya siswa dihabituasi untuk diberikan soal-soal yang merangsang berpikir kritis matematis; (3) Untuk peneliti lainnya yang hendak melakukan penelitian kualitatif, disarankan mempersiapkan diri dalam menggali informasi dengan banyak latihan agar pada saat wawancara mendapatkan data yang komprehensif dan akurat; dan (4) Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian, hendaknya melakukan penelitian terusan, seperti penelitian eksperimental dengan memberikan *treatment* suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafril, A. (2011). Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa. *Prosiding PGRI Palembang* (pp. 792-802).
- Depdikbud. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. Chicago: University of Illinois.
- Husnidar, Ikhsan, M., & Rizal, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 1, No. 1*, 71-82.
- Hyttinen, H., Holma, K., Toom, A., & Shavelson, R. J. (2014). The complex relationship between student's critical thinking and epistemological beliefs in the context of problem solving. *Frontline Learning Research, 2*(5), 1-25.
- Innabi, H., & Sheikh, O. E. (2006). The change in mathematics teachers' perceptions of critical thinking after 15 years of educational reform in Jordan. *Journal Educational Studies in Mathematics, Vol. 64, No. 1*, 45-68.
- Jumaisyaroh, T., Napitupulu, E., & Hasratuddin. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *AdMathEdu, Vol. 5, No. 1*, 87-105.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Leder, G., & Forgasz, H. (2005). Measuring Mathematical Beliefs and Their Impact on the Learning of Mathematics: A New Approach. Dalam *Beliefs: A Hidden Variable in Mathematics Education?* (hal. 95-113). London: Kluwer Academic Publishers.
- Lestari, K., & Yudhanegara, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maryam, S., Setiawati, S., & Ekasari, M. (2008). *Buku Ajar Berpikir Kritis Dalam Proses Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- National Education Association. (2002). *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs"*. Washington, DC: NEA.
- NCTM. (2002). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.

- Noer, S. (2009). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Dalam N. Waryanto, R. Kusumawati, N. Binatari, & N. Mareta A (Penyunt.), *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika "Membudayakan Literasi Matematika di Era Digital"* (pp. 473-483). Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY. Diambil kembali dari <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/prosidingsemnasmat2017>
- OECD. (2018). *Programme for International Student Assessment (PISA) 2015 Results in Focus*. New York: Columbia University.
- Simbolon, H., Kamid, & Syaiful. (2017). *Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ekstrovert dan Introvert dalam Menyelesaikan Soal Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII*. Jambi: Universitas Jambi.
- Spangler, D. (1992). Assessing students' beliefs about mathematics. *The Mathematics Educator*, Vol. 3, No. 1, 19-23.
- Syahbana, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Edumatica*, Vol. 2, No. 1, 45-57.
- Zakaria, E., & Musiran, N. (2010). Beliefs about the nature of mathematics, mathematics teaching and learning among trainee teachers. *Medwell Journals*, Vol. 5, No. 1, 346-351.

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN PERMAINAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Siskariyanti¹, Yuli Budhiarti²

^{1,2}Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Melawi

Email: siskariyanti_99@yahoo.com¹

Email: yulibudhiarti222@gmail.com²

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan pembelajaran pengembangan pembelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan di sekolah menengah pertama, pembelajaran Penelitian memodifikasi pembelajaran sepak bola tersebut merupakan pengembangan dalam pembelajaran yang dikemas dengan sederhana dan menyenangkan bagi peserta didik maupun guru, Mengembangkan pembelajaran bermain dalam sepak bola. Uji coba lapangan kelompok kecil 10 peserta dan uji coba pada kelompok berskala besar 15 peserta, dan hasil data yang telah diperoleh dari angket. Beberapa komponen dari evaluasi, dari evaluasi ahli sepak bola layak dan dapat digunakan diperoleh hasil persentase 73,72 % diperoleh apabila spek peraturan permainan sehingga tidak terlalu sulit dan dapat dipersingkat atau diperjelas lagi. Gambar nya dibuat lebih menarik dan jelas. Dari ahli pembelajaran diperoleh persentase 75 %. Dari hasil evaluasi pada uji lapangan skala besar tahap II diperoleh persentase 85% bahwa pengembangan pembelajaran pendekatan permainan sepak bola layak digunakan. 88% siswa setuju pembelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan sepak bola dapat digunakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri serangkang.

Kata kunci : Pembelajaran, Permainan, Sepak bola.

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran adalah kegiatan antara peserta didik dan pendidik yang saling memberikan informasi baru, baik itu secara langsung dan tidak langsung sudah melakukan aktifitas belajar. Belajar merupakan aktifitas yang disadari untuk melakukan pengalaman baru dan dapat memiliki kemampuan baru dalam bidang tertentu secara permanen menurut Sugiharto dalam Khuni syaqui (2012) pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan dengan sengaja oleh pendidik agar penyampaian ilmu pengetahuan, menyusun, dan memberikan situasi keadaan dengan berbagai cara agar siswa bisa melakukan kegiatan belajar yang berhasil dan bermamfaat dengan hasil yang baik. Bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai peristiwa yang telah dirancang dan dibuat dengan sedemikian rupa untuk membantu peserta didik agar lebih mudah dalam proses belajar dan pembelajaran, dengan belajar dan pembelajaran peserta didik dapat menerima dengan mudah ilmu pengetahuan baru secara baik.

Dalam pembelajaran akan banyak yang ikut serta dalam bentuk aktifitas yang terjadi dalam proses belajar dan pembelajaran agar tidak membosankan maka perlu adanya perubahan kombinasi/modifikasi dalam pembelajaran maupun materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dengan rasa senang akan meningkatkan respon dalam menerima materi pembelajaran menurut Guntur Eko saputro T (2016) pelaksanaan pembelajaran memiliki komponen penting dalam pendidikan nasional yaitu : peserta didik, guru dan kurikulum. Ketiga komponen penting tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung agar dalam mengkombinasikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam pembelajaran guru sangat berperan penting untuk menyampaikan materi yang menyenangkan bagi siswa terutama di lapangan

seperti dengan pendekatan permainan sepak bola.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan permainan bagaimana siswa berani dan bertanggung jawab terhadap suatu permainan maupun bekerja sama dalam tim, sehingga permainan maupun dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik menurut Kementerian pendidikan dan kebudayaan (2014) guru memiliki berbagai strategi dalam perencanaan pengajaran dan pembelajaran. Guru membuat dan merancang pembelajaran sedemikian rupa dalam mengkominasikan pembelajaran dan permainan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar.

Dalam modifikasi atau mengkominasikan materi ajar ini peserta didik dilibatkan dalam setiap permainan dan berusaha untuk menunjukkan keterampilan nya tanpa adanya ejekan dari teman, dan lawan atau pun pelatihnya, seringkali kegagalan akan menjadi sebuah ketakutan untuk para pemain dan akan mematahkan semangat pemain untuk menendang lagi. Jika pelatih tidak memberikan kesempatan dan ruang, untuk para pemain muda untuk melakukan kelasahan peserta didik akan sulit untuk memulai atau mengambil kesempatan. Dimasa sekarang, perkembangan peserta didik bisa saja terhenti, dan mungkin saja peserta didik akan tidak meminati menjadi pemain yang baik, memiliki rasa percaya diri dan menciptakan hal yang baru atau yang baik.

Guru olah raga harus lebih banyak modifikasi/mengkominasikan pembelajaran khususnya sepak bola dengan pendekatan permainan tersebut disajikan permainan pembelajaran sepak bola yang bervariasi sehingga anak-anak akan merasa tertantang dengan permainan tersebut. Pembelajaran permainan bermian dengan memodifikasi pembelajaran sepak bola. Dalam proses pembelajaran sepak bola dengan memodifikasi permainan pendidik agar dapat mengkreasikan yang diinginkan peserta didik mendapatkan pengalaman gerak pemula, teknik dan perencanaan permainan/olahraga, sikap adil dan kerja sama. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang model lama atau kuno. Melalui pendekatan bermaian dalam pembelajaran yang dimodifikasi diinginkan peserta didik dapat memiliki berbagai pengetahuan untuk menerangkan pengalman pribadi yang menyenangkan, kemampuan, pembaharuan, kemampuan, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pengetahuan terhadap gerak tubuh manusia.

Permainan dan dasar dari teknik sepak bola bisa saja dipelajari sejak usia dini dengan demikian guru maupun pelatih harus bisa meodifikasi/mengkominasikan permainan dengan kelompok usia siswa menurut danurwindo, Ganesha, Barry dan Jaka (2017) "berdasarkan karakteristik pengelompokkan usia, kurikulum kemudian menjabarkan tahap-tahap pembinaan sepak bola usia muda yang harus melalui permainan" dengan adanya pengelompokkan usia maka guru harus memiliki rancangan pembelajaran menyesuaikan usia peserta didiknya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Sehingga materi ajar yang diberikan tidak terlalu memberatkan siswa dan mempertimbangkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, usia Sekolah lanjutan tingkat pertama adalah bisa dikatakan usia remaja yang sedang bertumbuh dan berkembang.

Dalam perkembanganya agar guru maupun pelatih berrhati-hati untuk menentukan permainan untuk peserta didik dengan usianya agar peserta didik menjadi terampil dalam permainan tersebut menurut Fajar (2013) " keterampilan itu adalah suatu perintah untuk mencapai tujuan dengan melalui perencanaan dan perbaikan dalam belajar". Dengan adanya rencana dalam pembelajaran untuk usia peserta didik maka suatu pembelajaran tersebut terfokuskan maksud dan tujuannya, dengan tidak melupakan tingkatan usianya syang sedang berkembang atau masih remaja. Usia remaja adalah usia penentu dalam kebarhasialan untuk sebuah keterampilan dalam cabang olahraga apapun khususnya sepak bola dengan memodifikasi pembelajaran pendekatan permainan.

Masa remaja adalah masa yang penuh dengan segala keiginan dan menunjukkan jati dirinya, masa-masa yang sedang menggebu-gebu dan masih belum bisa dalam mengontrol emosi dan

keterampilan setiap anak akan berbeda-beda dan guru harus mengetahui keadaan tersebut menurut Mauna dan Tomoliyus (2016) Emosi merupakan keinginan suatu perasaan yang diikuti kemauan untuk perubahan dalam jasmani” pada usia remaja siswa sangat banyak perkembangannya baik itu dari fisik maupun psikis anak maka, guru atau pelatih harus bisa membina dengan baik mengarahkan peserta didiknya kerah yang bermamfaat sehingga menjadi hal yang tidak begitu buruk untuk perkembangan mental emosional anak.

Masa remaja dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus dihadapi oleh guru. Menurut Sugiman, Marfuah, Sumardiyono, (2016) Secara internal meliputi sistem pencernaan, peredaran darah, pernapasan, endokrin, jaringan tubuh, dan jaringan otak. Bahwa belajar merupakan adanya berbagai aktifitas di dalam kelas maupun di luar kelas yg saling memberikan respon jaringan otak berpikir pada pelaksanaan pembelajaran atau permainan dalam memberikan keputusan saat itu, misalnya untuk bagaimana harus mencetak goal atau membagi bola ke teman lain. bahwa belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pendekatan bermain merupakan proses penyaluran pembelajaran dengan bentuk bermain tetapi tidak menghilangkan materi sebenarnya. Permainan tersebut diartikan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Menurut Bahagia, Adang dalam Dwi Rizki Wijanarko dan Nanang Indriarsa (2014) modifikasi adalah usaha dan cara yang dapat dilakukan para guru pembelajaran yang sewajarnya dan menyenangkan sehingga peserta didik dan pendidik lebih mengerti tentang perkembangan ilmu pendidikan yang baru, lebih memperhatikan perubahan pada kemampuan anak agar lebih membantu pada sebuah perubahan besar.

Dalam memodifikasi pembelajaran memudahkan peserta didik serta mengembangkan materi ajar sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajarannya. Menurut Bahagia, Adang dalam Tri Hardianto dan Sasminta Christina Yuli Hartati (2014) tindakan dalam memodifikasi adalah memprediksi secara langsung membuka lebar tentang bahan pelajaran dengan bentuk kegiatan belajar yang potensial sehingga mampu mempermudah peserta didik belajar. Pendekatan pembelajaran dengan bermain merupakan bentuk dari suatu pembelajaran aktifitas jasmani pada setiap jenjang pendidikan namu, tingkat kesulitan dan bentuk bermainnya yang akan berbeda dari tingkat usia, perkembangan kurikulum sehingga akan berkaitan dengan jenjang pendidikan yang ditempuh.

Pembelajaran dengan pendekatan permainan sangat berkesinambungan dengan perkembangan daya pikir imajinasi pelaku bermain. Dengan melalui imajinasi, sehingga permainan yang akan berlangsung akan lebih menyenangkan. Sebelum melakukan kegiatan, maka seorang guru penjas, agar terlebih dahulu memberikan beberapa keterangan kepada siswa mengenai tentang permainan yang akan dilakukannya.

Tujuan modifikasi adalah untuk mempermudah proses pembelajaran agar tidak membosankan dan memberi variasi terhadap pembelajaran, modifikasi pembelajaran di kemas dengan sederhana dan menyenangkan kemudian dengan memodifikasi pembelajaran agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pendidikan sehingga mereka dengan senang hati untuk mengikuti pembelajaran, dengan rasa senang maka peserta didik akan benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Pada perencanaan akan dilakukan dengan tujuan dan maksud dari pembelajaran tersebut, dengan memiliki tujuan modifikasi pembelajaran pada penjas oleh Husdarta dalam Iwan Saputa (2015) yaitu :

1. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran memperoleh kepuasan
2. Peserta didik dapat ikut serta dalam keberhasilan melakukan perubahan pembelajaran
3. Peserta didik bisa melakukan gerak dasar yang tepat

Tujuan modifikasi adalah untuk mempermudah proses pembelajaran agar tidak membosankan dan memberi variasi terhadap pembelajaran, modifikasi pembelajaran di kemas

dengan sederhana dan menyenangkan kemudian dengan memodifikasi pembelajaran agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran sehingga mereka dengan senang hati untuk mengikuti pembelajaran, dengan rasa senang maka peserta didik akan benar-benar mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

METODE

Pada penelitian tersebut adalah pengembangan Borg and Gall. Yang terdiri dari beberapa langkah yaitu: analisis kebutuhan, produk awal, Validasi ahli, uji coba lapangan kelompok kecil 9-12, revisi tahap I, uji coba kelompok besar jumlah subyek 30-100 (satu kelas) data kuantitatif dalam menampilkan sebelum diadakan tes dan setelah diadakan tes, revisi produk tahap II. Pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap.

Rancangan uji lapangan yang akan dilaksanakan dengan dua tahapan yaitu uji coba tahap I dan uji coba tahap II tujuan dari tahap I dan II tersebut adalah mendapatkan keefektifan media yang dimodifikasi dalam penggunaan.

Evaluasi pada tahap I tersebut bertujuan agar mengetahui ketepatan pada pengembangan pendekatan permainan sepak bola yang akan diperbanyak dan dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran, evaluasi tahap I terdiri dari:

Sebelum pengembangan pembelajaran dengan pendekatan permainan sepak bola kelas VII di uji coba, diperlukan evaluasi berbagai ahli antara lain: 1 ahli sepak bola, 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani dari ahli dapat seperti kritik dan saran terhadap produk atau media yang dirancang sebagai langkah awal dalam menentukan rancangan awal pengembangan.

Revisi produk I berupa data hasil kuisioner tersebut kemudian dikonsultasikan kepada ahli sepak bola (Guru olahraga) maupun ahli pembelajaran (Kepala Sekolah). Hasil kuisioner dan pendapat ahli dijadikan acuan dalam memperbaiki produk.

Hasil uji lapangan tahap I dan perbaikan tahap I, selanjutnya dilakukan uji coba tahap II. Uji coba lapangan tahap II ini dilakukan pada 15 siswa Sekolah menengah tingkat pertama kelas VII di kecamatan Entikong. Uji coba lapangan tahap II dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan produk hasil revisi sebelumnya. Prosedur yang digunakan pada tahap uji coba kelompok besar yaitu (1) Menerapkan pendekatan permainan sepak bola di siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII di Kecamatan Entikong yang telah dikembangkan, (2) Meminta pada Siswa untuk memberikan pengalaman dan respon pada pembelajaran pendekatan permainan sepak bola

Sebagai tindak lanjut adalah perbaikan tahap kedua yang merupakan hasil akhir pembuatan materi pembelajaran dengan pendekatan permainan siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII di Kecamatan Entikong.

Uji coba memodifikasi pendekatan permainan sepak bola siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 SATAP di Kecamatan Entikong kelas VII sebagai berikut :

Dalam pengembangan ini subyek uji coba yang digunakan meliputi:

- Tinjauan para ahli yang terdiri dari 2 orang ahli, yaitu: 1 pakar sepak bola dan 1 pakar guru pendidikan jasmani. Kualifikasi pakar dalam pengembangan ini harus ditentukan dalam peranannya melakukan evaluasi atau revisi. Untuk ahli atletik: seorang ahli yang bekerja atau berkompeten di bidang sepak bola, (2) Sedangkan untuk pakar pembelajaran harus memiliki karakteristik, antara lain: minimal sudah menjadi guru pendidikan jasmani.
- Uji lapangan kelompok tahap pertama, subyek uji lapangan adalah 10 orang siswa siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII.
- Uji coba tahap ke II, subyek uji coba terdiri dari 15, siswa siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII.

Data yang diperoleh dari hasil evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dan data kualitatif

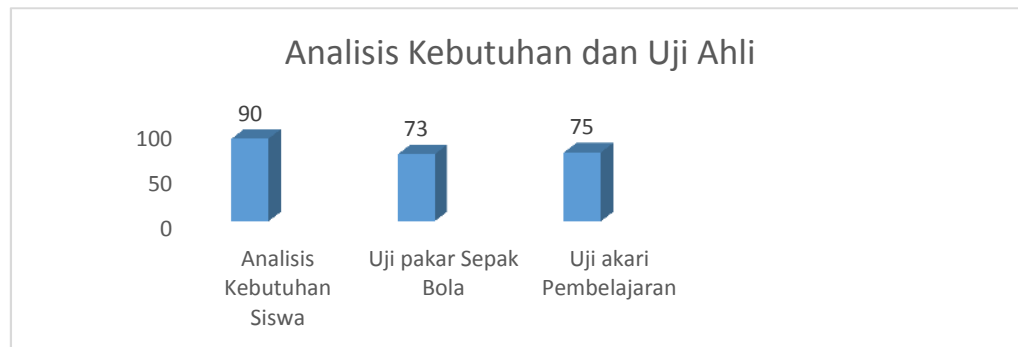
diperoleh dari hasil evaluasi berupa masukan dan saran. Sedangkan data kuantitatif dari hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar berupa presentasi dari hasil pengumpulan dari koesioner.

Pada penelitian model pengembangan pembelajaran pendekatan permainan sepak bola siswa Sekolah Menengah Pertama VII ini digunakan adalah berupa angket yaitu kuisisioner: (1) analisis kebutuhan (2) uji coba ahli (3) Uji coba tahap I, dan (4) Uji coba tahap II.

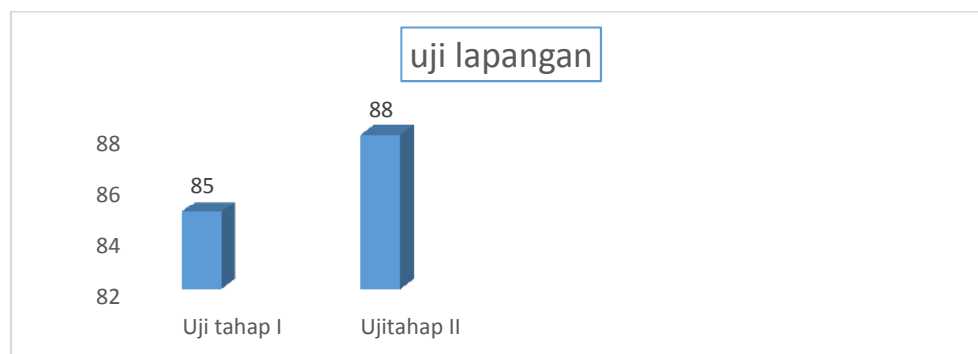
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket tersebut diberikan kepada ahli media pembelajaran, pakar pembelajaran dan siswa siswa Sekolah Menengah Pertama VII, yang isinya dibedakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan, angket untuk ahli dititik beratkan kepada produk yang dibuat. Sedangkan untuk siswa dititik beratkan kepada pemanfaatan produk yang akan dikembangkan.

Pengolahan data salah satu yang penting dalam kegiatan penelitian pelestarian untuk mengkaji tingkat keterpakaian yang diteliti. Teknik yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik analisis data analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data dari hasil penyebaran angket kepada, pakar pembelajaran, pakar pembelajaran dan siswa Sekolah Menengah Pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Analisis Kebutuhan dan Uji Ahli



Gambar 2. Uji Lapangan

Pengembangan dengan hasil data (1) analisis kebutuhan, (2) ahli sepak bola, (3). Ahli/guru pembelajaran pendidikan jasmani, (4), siswa kelas VII.

Pada penelitian uji coba lapangan pada tahap I dan tahap II bentuk pengembangan pembelajaran dengan pendekatan permainan sepak bola penelitian ini menggunakan metode pengupulan berupan anggket yang ditujukan kepada dua oarang ahli sebgai berikut : ahli sepak bola dan ahli pembelajaran pendidikan jasmni tingkat SMP, Uji coba lapangan, kuisisioner diberikan pada uji coba lapangan tahap I sebanyak 1o subyek penelitian dan pada uji coba tahap

II 15 subyek penelitian.

Hasil data pada analisis kebutuhan, hasil data perbaikan pakar sepak bola dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani pada uji lapangan tahap I dan uji lapangan tahap II hasil observasi pembelajaran sepak bola komponen hasil dari evaluasi dari hasil pengamatan diperoleh: 85 % siswa menyenangi pembelajaran sepak bola, 70% pelajaran sepak bola disajikan dalam pembelajarn, 60% siswa menyatakan materi pembelajaran sepak bola agar dengan pendekatan permainan, 69% siswa menyenangi pembelajaranm sepak bola dengan pendekatan permainan, 82% peserta didik menyenangi pelbelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan, 90% pererta didik menyetujui pariasi dalam pembelajaran pendekatan permainan sepak bola, pada hasil 79% peserta didik enyatakan pembelajaran sepak bola belum menggunakan pendekatan permainan yang dimodifikasi.

komentar dari ahli sepak bola: dengan jumlah instrumen 70 butir soal: bahwa pembaharuan dalam menyajikan pembelajaran sepak bola, unsur dari komentar pakar sepak bola. Yang bisa digunakan diperoleh peresentase 73,72 % dari unsur peraturan dalam permainan dibuat tidak terlalu sulit dan dapat dipersingkat atau diperjelas lagi. Gambar nya dibuat lebih menarik dan diperjelas. Dari pakar pembelajaran diperoleh persentase 75% pada judul sampul pada pembahasan lebih terfokus pada materi pendekatan permainan sepak bola.

Dari komentar tahap II uji coba lapangan skala kecil memperoleh persentase 85% sehingga pengembangan pembelajaran dengan pendekatan permainan sepak bola tersebut bisa digunakan. Dari komentar tahap I mendapatkan persentase 88% dengan demikian pengembangan pendekatan permainan sepak bola bisa dipergunakan untuk pembelajaran.

Berdasar dari tinjauan data ahli ujicoba peserta didik, dan pengamatan yang telah dilangsungkan, memiliki perubahan perbaikan terhadap pengembangan pendekatan permainan yang kombinasikan/modifikasi, dengan beberapa tahap berikut:

Membuat dan merancang produk awal pengembangan permainan pendekatan permainan sepak bola, bentuk permainan peraturan permainan rancangan materi yang akan dirancang pengembangan pendekatan permainan sepak bola. Setelah rancangan sudah menjadi bentuk pembelajaran pendekatan permainan sepak bola. Seperti memperbaiki permainan agar lebih difokuskan kepada teknik dasar, hendaknya gambar yang digunakan dalam penjelasan materi dibuat lebih jelas lagi sehinga peserta didik bisa memahami materi bagaimana cara memainkan atau melakukan permainan yang akan disajikan dalam pembelajaran dan dipahami oleh pembaca. Dari hasil perbaikan pakar sepak bola dan pakar pembelajaran pendidikan jasmnai sekolah dasar maka terdapat beberapa yang harus direvisi sebagai berikut:

Berdasarkan ahli sepak bola dan ahli pembelajaran :

- Tingkat kesulitan bias disesuaikan dengan kemampuan peserta didik nantinya sehingga mereka bias melakukan gerakan dengan mudah
- Keseluruhan telah baik akan tetapi lebih baik lagi jika materi ajar yang dibuat lebih diperjelas lagi gerakan yang dilakukan atau materi ajar yang dibuat untuk meningkatkan Teknik dasar apa dalam permainan sepak bola, Apakah untuk meningkatkan passing, control, shooting atau yang lainnya ataupun untuk meningkatkan komponen fisik kekuatan, keepatan, dan akurasi.
- Merevisi permainan adu pinlati, menyikat, adu pinalti dengan sitem gugur dan tembak gol dan adu pinalti beregu dijadikan satu rangkian permainan, agar dibuat lebih mudah dan tidak banyak aturan agar pembaca lebih memahami apa yang dimaksudkan penulis.
- Merevisi permainan adu pinalti berkelompok dijadikan satu rangkian dengan kemudian setelah materi permainan diperbaiki kemudian di uji lapangan kesiswa.

Ujicoba tahap pertama (kelompok kecil) dengan n-10 Maka,terdapat beberapa komponen yang harus direvisi yaitu:

- Permainan yang adu pinalti/tembak gol dan menanduk/heading bola diberi tanda atau

- garis agar peserta didik dapat tidak melampau batas yang telah ditentukan.
- Permainan X dan Y dikembangkan menjadi membaut gawang lebih dari 2 gawang dan dalam kelompok ditambahkan bisa dimainkan menjadi 3 atau 4 kelompok dengan masing-masing memiliki gawang setiap kelompoknya.

Dari hasil perbaikan sehingga memperoleh produk terakhir berupa seperti rancangan buku pengembangan modifikasi pendekatan permainan sepak bola di Sekolah Menengah Pertama. Adapun rancangan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- Setiap permainan yang disajikan dengan permainan yang dikemas untuk gerak teknik dasar sepak bola
- Gambar dibuat lebih terang agar bisa dilihat oleh pembaca dan mempermudah pembaca untuk memahami apa yang dimaksudkan.
- Huruf pada penulisan lebih diperhatikan sehingga dapat memudahkan maksud dan tujuan isi bacaan.

Setelah dilakukan perbaikan dengan ketentuan maka, ada terdapat kekurangan terhadap produk:

- Perlu adanya perbaikan dan uji lapangan pada jumlah subyek yang lebih besar
- Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai keefisienan produk yang telah dikembangkan.

Tidak hanya terdapat kelemahan produk ini juga memiliki keistimewaan, berupa buku rancangan permainan sederhana sepak bola yang lebih kepada teknik dasar sepak bola dengan modifikasi pendekatan permainan teknik dasar sepak bola.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan produk dilakukan dengan evaluasi ahli yang merupakan mutu pendidikan jasmani. Evaluasi ahli terhadap produk tersebut terdiri dari dua subjek yaitu 2 ahli. berdasarkan data, maka dapat diketahui dari keseluruhan hasil evaluasi memperoleh kriteria “BAIK” sehingga pengembangan modifikasi pendekatan permainan sepak bola bisa digunakan pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Satap Entikong.

Kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan dengan dua kali, yaitu uji coba tahap I dan uji cobatahap II. uji coba lapangan tahap I menggunakan 10 sampel penelitian. Data hasil ujicoba lapangan tahap I dapat diperoleh persentase 89% sehingga permainan pendekatan permainan dapat digunakan untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Satap Entikong dengan sangat baik. sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba lapangan tahap II menggunakan 15 sampel penelitian. hasil ujicoba lapangan tahap II diperoleh persentase 91,66% dengan kriteria “SANGAT BAIK” sehingga pengembangan modifikasi pendekatan permainan sepak bola bisa dan layak digunakan pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Satap Entikong di ke.Entikong Kab. Sanggau bisa dan layak digunakan. Dengan permainan Guru dalam menyajikan pelajaran belum ada variasi pembelajaran dengan permainan. Perlunya perubahan serta kombinasi/modifikasi dalam menyajikan pembelajaran sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Danurwindo, Ganesha P, Barry S, Dan Jaka, L.P. (2017). *Kurikulum pembinaan sepak bola*. Persatuan seluruh indonesia menara mandiri II. Jakarta
- Depdiknas. (2002) Undang-Undang R.I Tahun 2002 *Mengenai Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Dwi R.W, Hari W. (2015). Tingkat kemajuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMA, SMK, dan MA negeri se-kabupaten gresik. *Jurnal Volume 03 Nomor 03 Tahun 2015*

- Dwi, S. (2012). Pengembangan model modifikasi permainan Sepakbola untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal, ISSN; 1411-8319 Tahun 2012.*
- Fazar, F. (2013). *Tingkat keterampilan bermain sepak bola ssb bina nusantara kabupaten klaten.* Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Guntur, E.S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran tutorial pada mata pelajaran PJOK materi pencak silat kelas XII di SMK ngunut kabupaten Tulung agung Tahun ajaran 2017-2018.* Skripsi. Universitas Nusantara
- Irawan. (2013). *Pengembangan model latihan smash Bulu tangkis pada atlet pelatcab malang.* Tesis. IKIP Budi Utomo Malang.
- Iwan Saputra. (2015). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah dasar. *Jurnal, Volume 14 Nomor 2 2015*
- Mauna A. Tomolliyus. (2016). Pengembangan model bermain sepak bola untuk meningkatkan aspek psikologis anak usia 12-13 tahun di yogyakarta. *Jurnal Volume 4-nomor 1.*
- Mutohir, T. Cholik. (2002). *gagasan-gagasan pendidikan jasmani dan olahraga,* Surabaya: Unesa, Univercity Press.
- Novi Dian Anggraini, M. E. Winarno, Sulistyorini. (2014). Pengembangan pembelajaran Teknik dasar service bawah bolavoli Untuk siswa kelas viii smp negeri 5 malang. *Jurnal olahraga pendidikan Volume 1, Nomor 1 2014*
- (2016). *KTSP SMP kelas IX, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,* Jakarta : Depdiknas. Erlangga

E-ENSIKLOPEDIA SEBAGAI SARANA PEMBERDAYAAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK: KAJIAN KONSEPTUAL

Siti Komaria¹, Kurnia Ningsih², Titin³

¹Universitas Tanjungpura (sitikomaria@student.untan.ac.id)

²Universitas Tanjungpura (kurnia.ningsih@fkip.untan.ac.id)

³Universitas Tanjungpura (titin@fkip.untan.ac.id)

Abstract: *In 21st century learning, students are required to have skills in various literacies, one of which is scientific literacy. This skill in scientific literacy can't appear by itself in students. Thus, the teacher is expected to develop a learning media that can build skills and develop students' scientific literacy. One of the learning media that can be developed and encourages scientific literacy is E-Encyclopedia. E-Encyclopedia is a media of learning in which important points can be loaded so that students can train the scientific literacy skills of students. For this reason, developing this article contains writings on how E-Encyclopedia instructional media teachers can encourage students' scientific literacy skills in the 21st-century learning era.*

Abstrak: Pada pembelajaran abad 21 peserta didik dituntut agar memiliki kecakapan dalam berbagai literasi, salah satunya adalah literasi sains. Kecakapan dalam berliterasi sains ini tidak dapat muncul dengan sendirinya pada diri peserta didik. Dengan demikian guru diharapkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat melatih kecakapan serta mengembangkan literasi sains peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan mendorong literasi sains adalah E-Ensiklopedia. E-Ensiklopedia merupakan media pembelajaran yang didalamnya dapat dimuat poin-poin penting sehingga dapat melatih kecakapan literasi sains peserta didik. Untuk itu artikel ini berisi tulisan tentang bagaimana guru mengembangkan media pembelajaran E-Ensiklopedia yang dapat mendorong kecakapan literasi sains peserta didik pada era pembelajaran abad 21.

Kata kunci: Pembelajaran Abad 21, Literasi Sains, Media Pembelajaran, E-Ensiklopedia.

PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi yang pesat dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Berdasarkan hal tersebut maka dengan tantangan yang semakin besar yaitu untuk menghasilkan peserta didik yang cakap yang memiliki kemampuan yang utuh dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Karakteristik pendidikan di abad 21 yang harus ada pada diri peserta didik yaitu memiliki keterampilan dalam belajar dan dapat berinovasi, dapat menguasai media serta informasi di lingkungannya dan memiliki kecakapan dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran pada abad 21 merupakan era pembelajaran yang menuntut agar peserta didik tidak hanya memiliki pengetahuan saja, hal ini sesuai dengan pernyataan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (2010) yang menyatakan bahwa pendidikan suatu ilmu pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik bukan hanya agar peserta didik memiliki pengetahuan yang luas, namun juga agar peserta didik dapat memiliki sifat keilmuan terhadap

suatu ilmu pengetahuan. Sifat keilmuan yang dimaksudkan yaitu kritis, logis, inovatif, inovatif serta konsisten. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat memiliki dan menanamkan nilai-nilai luhur dalam setiap proses pembelajaran untuk memperoleh suatu pengetahuan yang dijalani. Sehingga dengan ini, pembelajaran pada abad 21 dapat dikatakan tidak hanya menuntut peserta didik maju dalam pengetahuan saja, tetapi juga berkembang dalam pemahamannya terhadap perkembangan lingkungan, teknologi, dan dunia serta dapat menyikapinya dengan sikap-sikap luhur dan bijak dalam setiap pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kebaikan lingkungannya.

Sebelum memasuki era pembelajaran abad-21, pendidikan di Indonesia masih diarahkan untuk mengembangkan kemampuan membaca-menulis-berhitung (*reading-writing-arithmetic*) dengan tujuan akhir untuk menghasilkan peserta didik yang berpengetahuan unggul, yang mengatasmakan kemajuan kognitif diatas segalanya. Namun ternyata hal ini membuat makna pendidikan yaitu sebagai “*a lifelong process of self-discovery*” nyaris terlupakan dan ditinggalkan (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010). Pendidikan seharusnya dijadikan sebagai salah satu proses pengembangan dan perbaikan diri peserta didik bukan hanya ajang uji kecerdasan. Dalam proses pembelajaran kemajuan afektif dan psikomotorik juga sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat berkembang dengan baik ditengah-tengah perkembangan dunia dan teknologi serta ilmu pengetahuan di abad 21 ini.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta telah dihadapkannya dengan sistem pembelajaran yang baru yaitu pembelajaran abad 21, maka diperlukan batasan serta tujuan yang pasti agar pendidikan di abad 21 ini dapat berlangsung dengan maksimal. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menyebabkan perubahan-perubahan nilai dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan nasional pendidikan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2010) yaitu sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional abad XXI bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya”.

Untuk mencapai tujuan nasional pendidikan tersebut, maka pada pembelajaran di abad 21 ini peserta didik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan seimbang. Hal ini sesuai dengan pendapat Trilling & Fadel (2009) yang menyatakan bahwa keterampilan yang paling dibutuhkan dan dituntut keberadaanya pada abad 21 ini yaitu keterampilan pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, dapat berkomunikasi dengan baik, dapat berkolaborasi, fleksibel, dan sebagainya. Peserta didik dituntut agar dapat memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar, kreatif dalam membuat pemecahannya, inovatif dalam mengembangkan pengetahuannya, dapat berkomunikasi dengan baik dengan masyarakat serta lingkungannya, dapat berkolaborasi dengan masyarakat dan lingkungan, fleksibel terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sebagainya.

Indonesia saat ini sudah mulai menerapkan berbagai upaya pembelajaran yang berlandaskan pembelajaran abad 21 yang diharapkan akan dapat menghasilkan peserta didik yang berpengetahuan serta terampil. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu pemberdayaan kemampuan literasi peserta didik, salah satunya yaitu literasi sains. Definisi literasi sains yaitu merupakan kapasitas untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan dan menggambarkan suatu kesimpulan berdasarkan bukti untuk memahami dan membantu pembuatan keputusan tentang alam dan perubahan yang terjadi di dalamnya berdasarkan aktivitas manusia (OECD, 2016). Pengembangan kemampuan literasi

sains peserta didik meliputi pengetahuan tentang sains, proses-proses dalam pembelajaran sains, pengembangan berbagai sikap ilmiah peserta didik, serta pemahaman peserta didik terhadap keilmuan sains itu sendiri sehingga peserta didik nantinya dapat memecahkan berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya dengan proses pengambilan keputusan yang melewati tahapan-tahapan pertimbangan yang matang dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan kemampuan literasi sains peserta didik ini ditujukan agar peserta didik dapat mengamalkan ilmu-ilmu yang didapat dari pembelajaran di dalam kelas serta lingkungan sekolah ke dalam kehidupan bermasyarakat (Yuliati, 2017).

Berdasarkan *The Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), pada Sadler & Zeidler (2009) Indonesia menempati peringkat ke-57 dari 65 dengan skor 383. Pada 2012 Indonesia memperoleh skor 382 dan berada pada peringkat ke-64 dari 65 negara. Selanjutnya pada tahun 2015, Indonesia menempati peringkat ke-64 dari 72 negara yang ikut serta dengan perolehan skor 403 (Kemendikbud, 2017; Yuliati 2017). Untuk hasil terakhir di PISA tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat ke-70 dari 78 negara yang ikut serta dengan perolehan skor 396 (OECD, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa literasi sains di Indonesia masih berada jauh dibawah rata-rata. Sedangkan literasi sains sangat penting untuk bagi peserta didik untuk lebih melek sains dan teknologi, dapat berpikir logis, kritis, kolaboratif dan mampu berargumentasi (Fauziah,dkk, 2018).

Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan adanya upaya pemberdayaan yang dilakukan oleh guru agar dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk cakap berliterasi sains, salah satunya dengan memanfaatkan sarana dan prasarana dalam pendidikan seperti media pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan literasi sains peserta didik. Untuk itu, artikel ini ditulis dengan tujuan untuk memberikan sebuah gagasan tentang cara pemberdayaan literasi sains peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran E-Ensiklopedia.

PEMBAHASAN

Literasi Sains di Era Pembelajaran Abad 21

Pada era pembelajaran abad 21, ada beberapa indikator kompetensi yang harus dimunculkan oleh guru dalam proses pembelajaran menurut Affandi & Sajidan (2017) dalam Sajidan,dkk (2018) antara lain yaitu 1) Literasi era digital (*Digital age literacy*), 2) Komunikasi Efektif (*Effective Communication*), 3) Berpikir Inventif (*Inventive Thinking*), 4) Produktivitas tinggi (*High Productivity*). Berdasarkan *Worldwide Educating for the Future of Index 2018*, Indonesia menempati peringkat 43 dari 50 negara dimana pada kategori "*Teaching Environment*" Indonesia memperoleh skor 26,9 yang masuk dalam kategori rendah.

Salah satu tuntutan pada era pembelajaran abad 21 adalah peserta didik diharapkan cakap dalam berliterasi salah satunya dalam literasi sains. Literasi sains menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah :

"the capacity to use scientific knowledge, to identify questions and to draw evidence-based conclusions in order to understand and help make decisions about the natural world and the changes made to it through human activity".

Dalam OECD (2010) juga disebutkan bahwa literasi sains memiliki 3 dimensi utama yaitu *scientific concepts*, *scientific processes*, dan *scientific situations and area of applications*. Terdapat konsep-konsep dasar yang harus dipahami peserta didik untuk memahami lingkungan di sekitar mereka dan mengetahui bagaimana seharusnya manusia bertindak agar tidak menimbulkan dampak negatif pada lingkungan sekitar. Hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang akan merujuk pada kemampuan siswa

untuk memecahkan suatu masalah atau pertanyaan, menganalisis, membuktikan dan membuat suatu kesimpulan berdasarkan permasalahan yang perlu diselesaikan tersebut.

Seseorang dikatakan memiliki kemampuan dalam berliterasi sains saat orang tersebut dapat menyelesaikan permasalahan dengan berbagai menerapkan keilmuan sains yang peserta didik peroleh di lingkungan sekolah, dapat menggunakan dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik dan maksimal serta dampak penggunaannya. Peserta didik yang memiliki kemampuan dalam berliterasi sains dapat hidup di tengah masyarakat modern serta dapat menyelesaikan berbagai permasalahan lingkungan hidup. Di zaman modern dan perkembangan ilmu pengetahuan di abad 21 peserta didik dituntut agar dapat menjadi pemecah masalah yang baik yang memiliki sikap kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif, dan memiliki nilai luhur yang baik. Hal ini dikarenakan kemampuan literasi sains mampu mendukung proses pengembangan dan penggunaan berbagai kompetensi yang dituntut dalam proses pembelajaran abad 21 (Yulianti, 2017).

Pengembangan E-Ensiklopedia untuk Meningkatkan Literasi Sains

Untuk melatih kecakapan peserta didik agar mampu berliterasi sains dengan baik, guru memerlukan cara-cara yang tepat guna untuk mengembangkan kemampuan berliterasi sains peserta didik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu alat yang digunakan oleh seorang penyaji untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri untuk pembelajaran di dalam ataupun di luar lingkungan sekolah, serta dapat digunakan oleh pendidik secara efektif dalam proses belajar dan pembelajaran (Nurseto, 2011).

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran elektronik sangat diperlukan untuk dilakukan namun tidak mudah untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaannya harus mempertimbangkan beberapa hal agar media pembelajaran elektronik tersebut berfungsi secara maksimal dan tidak menyimpang (Muhson, 2010). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pembelajaran pada abad 21 guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media pembelajaran elektronik yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu E-Ensiklopedia.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kuswanto dan Radiansah (2018) dengan penelitian berjudul "Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Jaringan Kelas XI" hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kriteria "baik". Selain itu, berdasarkan respon dari peserta didik juga didapatkan kriteria "baik". Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis elektronik dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sodikin (2009) yang menjelaskan bahwa hasil rata-rata yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih tinggi daripada hasil yang diperoleh dalam pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dijelaskan diatas, maka salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah E-Ensiklopedia. Menurut Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan (2019) Ensiklopedia adalah suatu karya acuan yang dikembangkan dalam satu atau beberapa jilid buku yang di dalamnya terdapat tentang semua cabang ilmu pengetahuan dan teknologi ataupun yang hanya berisi rangkuman secara menyeluruh tentang suatu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang objeknya disusun

berdasarkan menurut abjad. E-Ensiklopedia merupakan ensiklopedia yang dapat diakses melalui internet tanpa melakukan proses pencetakan seperti ensiklopedia pada umumnya dan dapat diakses tanpa keterbatasan ruang dan waktu oleh peserta didik.

Adapun pengembangan E-Ensiklopedia ini dilakukan dengan tahapan-tahapan pada model penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2015) yaitu yang pertama melakukan perumusan potensi dan masalah; kedua, melakukan pengumpulan informasi terkait dengan isi yang akan dirumuskan didalamnya; ketiga, mendesain produk; keempat, melakukan tahap validasi design produk oleh ahli materi dan ahli media; kelima, revisi design; keenam melakukan uji coba produk dalam skala kecil; ketujuh, revisi produk; kedelapan, melakukan uji coba pemakaian; kesembilan, melakukan revisi akhir produk setelah uji pemakaian; dan yang terakhir yaitu produksi masal.

Menurut Sugiyono (2015) tahapan pengembangan pertama yaitu perumusan potensi dan masalah. Tahap pertama ini dilakukan untuk mengembangkan potensi yang sudah ada agar dapat memiliki nilai guna, selain itu juga untuk merumuskan masalah yang dihadapi, masalah yang dimaksud adalah kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah ini harus dijelaskan secara empiric. Potensi dan masalah ini tidak harus dicari sendiri namun dapat dikembangkan dari hasil penelitian terkait sebelumnya. Tahap pengembangan kedua yaitu mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi ini dilakukan untuk mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan yang ingin dikembangkan agar dapat mengatasi masalah-masalah yang sebelumnya sudah dirumuskan. Tahap pengembangan ketiga yaitu desain produk. Desain produk dapat dibuat dengan berbagai bantuan media aplikasi yang mendukung. Desain yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Desain produk ini dapat berbentuk gambar atau bagan yang jelas sehingga dapat dijadikan pedoman saat pembuatan dan penilaian desain produk. Tahap pengembangan keempat yaitu validasi desain. Validasi desain ini dilakukan untuk menilai dan memastikan apakah desain yang dibuat sudah baik dan efektif untuk direalisasikan yang dilakukan dengan proses penilaian secara rasional belum berdasarkan fakta di lapangan. Tahap kelima yaitu perbaikan desain produk. Tahap ini dilakukan setelah hasil validasi desain sudah di dapat sehingga desain yang sebelumnya sudah dibuat, disempurnakan kembali agar dapat digunakan sebagai pedoman pembuatan media yang akan dikembangkan. Tahap keenam yaitu uji coba produk yang dilakukan dalam skala kecil dalam kelompok yang sudah dinyatakan homogen sebelumnya melalui pretest. Uji coba dilakukan secara langsung untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah efektif dan apa saja yang perlu diperbaiki. Tahap ketujuh yaitu revisi produk. Tahap revisi produk ini dilakukan setelah melihat hasil uji coba produk sebelumnya. Revisi dilakukan agar produk yang dikembangkan nantinya dapat berfungsi efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar dan pembelajaran. Tahap kedelapan yaitu uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian ini dilakukan untuk melihat apakah masih ada kesenjangan yang ditemukan dalam penggunaan produk oleh peserta didik dan guru. Tahap kesembilan yaitu revisi produk. Revisi produk ini merupakan revisi terakhir yang merupakan tahap penyempurnaan dari hasil uji coba sebelumnya. Tahap terakhir yaitu pembuatan produk masal. Tahap ini dapat dilakukan apabila produk yang dikembangkan sudah dinyatakan valid, reliabel, dan dapat berfungsi secara efektif dalam proses belajar serta layak untuk digunakan.

Ensiklopedia dalam penulisan ini bersifat elektronik mengingat bahwa keefektifan dan keefisienan media elektronik yang bersifat *online* dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menggunakan media pembelajaran E-Ensiklopedia. E-Ensiklopedia yang sudah di desain dan telah melewati 10 tahapan-tahapan pengembangan tidak dilakukan pencetakan melainkan *diconvert* terlebih dahulu ke format pdf kemudian digunakan aplikasi *Flip PDF Professional v2.4.8.0 Multilingual* untuk mengubah tampilannya menjadi tampilan ensiklopedia online yang lebih menarik yang nantinya dapat

diakses oleh peserta didik melalui alamat link dan dibuka dengan *browser*. Pengembangan e-ensiklopedia ini dilakukan untuk membantu memfasilitasi proses belajar peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar secara fleksibel tanpa harus menunggu jadwal di dalam kelas, selain itu juga dapat melatih kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penyajian tampilan ensiklopedia meliputi sampul, kata pengantar, cara penggunaan, daftar isi, isi, indeks, dan daftar pustaka (Sufiya & Faizah, 2019). Adapun submateri yang penulis angkat dalam artikel ini adalah struktur dan fungsi Akar, Batang, dan Daun pada Tumbuhan, dimana isi e-ensiklopedia akan meliputi pengenalan pada tumbuhan, peta konsep, materi akar, batang, dan daun yang dikemas dengan ringkas dan disertai gambar-gambar yang menarik dan dapat memberikan gambaran kepada peserta didik terhadap suatu konsep tentang akar, batang, dan daun. Selain itu untuk mendukung dan melatih kemampuan berliterasi sains ensiklopedia dapat disertai dengan pojok info yang menyediakan informasi singkat tentang hal-hal di lingkungan yang berkaitan dengan materi, misalnya memberikan info tentang “Mengapa daun hijau dapat berubah warna menjadi kuning saat sudah layu?” ataupun “Mengapa tidak semua daun tumbuhan berwarna hijau? Apakah daun yang berwarna selain hijau tidak memiliki klorofil?” dan sebagainya sehingga peserta didik dapat terpacu untuk mengembangkan pola pikirnya terhadap suatu konsep-konsep baru untuk dipahami lebih lanjut. Pengetahuan-pengetahuan yang bersifat analisis tersebut dapat melatih kemampuan peserta didik untuk memahami konsep-konsep baru lebih mendalam terkait dengan ilmu pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sufiya & Faizah (2019) menunjukkan hasil bahwa ensiklopedia elektronik atau e-ensiklopedia memperoleh hasil validasi 3,90 yang dinyatakan sangat valid, hasil kepraktisan didapat 96,66% berdasarkan aktivitas peserta didik, dan 98,66% berdasarkan respon peserta didik yang dinyatakan sangat praktis. Selain itu ditinjau dari peningkatan pemahaman konsep peserta didik dan peningkatan pada tiap indikatornya memperoleh *N-gain* sebesar 0,74 dan 0,73 dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan peningkatan pada pemahaman konsep, maka hal ini sangat berkaitan erat dengan 3 dimensi literasi sains dimana peserta didik harus memahami suatu konsep untuk memecahkan masalah atau pertanyaan serta menganalisis dan menyimpulkan berdasarkan permasalahan tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik yang didapatkan dari hasil penelitian diatas dapat menunjukkan adanya peningkatan literasi sains peserta didik melalui pembelajaran dengan bantuan media E-Ensiklopedia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa e-ensiklopedia dapat dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran pada abad 21. Hal ini dikarenakan penggunaan e-ensiklopedia tidak dibatasi ruang dan waktu serta tampilannya yang lebih menarik dan kreatif dapat menarik minat serta meningkatkan keinginan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Pada era pembelajaran abad 21, siswa dituntut untuk cakap dalam berliterasi. Salah satunya adalah literasi sains. Literasi sains tidak dapat muncul dengan sendirinya pada diri peserta didik sehingga guru harus inovatif dalam memanfaatkan sarana belajar dan pembelajaran. Salah satu yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan efektif pada pembelajaran abad 21 yang menuntut agar peserta didik juga cakap menggunakan teknologi yaitu media elektronik, media elektronik yang dapat dimanfaatkan yaitu berupa E-Ensiklopedia. E-Ensiklopedia yaitu ensiklopedia yang disajikan dalam bentuk elektronik sehingga dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu oleh peserta didik serta dapat membuat gambar-gambar yang dapat melatih kemampuan berliterasi sains peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan untuk memberdayakan dan mengembangkan kemampuan literasi sains peserta didik. Selain

gambar-gambar, e-ensiklopedia juga dilengkapi pojok info yang memuat berbagai pengetahuan baru yang berhubungan dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep dasar pada materi tersebut, tetapi juga konsep baru yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berliterasi sains.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Fauziah, A. Putra, I.A & Pertiwi, N.A.S. (2018). Pengembangan media pembelajaran ensiklopedia fisika berbasis scientific inquiry learning dengan nilai karakter islami pada tema cahaya. *Journal of Educatio and Management Studies*, 1(1).
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Sains*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuswanto, J & Radiansah, F. (2018). *Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem jaringan kelas XI*. Jurnal Media Infotama, 14(1).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 8(2).
- Nurseto, T. (2011). membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- OECD. (2010). *PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do - Student Performance In Reading, Mathematics And Science*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2017). *PISA For Development Brief*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2019). *Programme For International Student Assessment (PISA) Result From PISA 2018*. Paris: OECD Publishing.
- Sadler, T.D & Zeidler, D.L. (2009). Scientific literacy, pisa, and socioscientific discourse: assessment for progressive aims of science education. *Journal of Research in Science Teaching*. DOI 10.1002/tea.20327.
- Sajidan, dkk. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta: Kemendikbud
- Sodikin. (2009). Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi* 5.
- Sufiya, N & Faizah, U. (2019). Pengembangan ensiklopedia elektronik interaktif dengan strategi pembelajaran berbasis elektronik untuk meningkatkan pemahaman konsep submateri arthropoda kelas x sma. *Jurnal Bioedu*, 8(3).
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.
- The Economist Intelligence Unit. (2018). *The Worldwide Educating For The Future Index 2018: Building tomorrow's global citizens*. The Economist Intelligence Unit Limited 2018.
- Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills : Learning for Life in Our Times*. San Francisco: John Wiley & Sons. Inc.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dan dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SETS DAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA MAN 2 PONTIANAK

Suherdiyanto¹, Ihsan Nurhakim², Rina³, Eviliyanto⁴

¹Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

²Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

³Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

⁴Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

Email: her.lien2009@gmail.com

Email: ihsannurhakim08@gmail.com

Email: rinac4hy41@gmail.com

Email: eviliyanto@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini membahas kajian permasalahan tentang pengaruh model pembelajaran SETS dan sikap peduli lingkungan yang bertujuan untuk: (1).Mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran SETS dengan model konvensional terhadap hasil belajar geografi. (2).Mengetahui perbedaan pengaruh sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi (3).Mengetahui perbedaan interaksi antara model pembelajaran SETS dengan model Konvensional dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain factorial desain 2x3 terhadap 2 kelas XI IIS MAN 2 Pontianak, 62 siswa yang menjadi sampel. Instrumen berupa angket dengan skala Likert dan tes hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan soal tes, angket dan dokumentasi. analisis data yang digunakan adalah anava dua jalur taksama baris dan kolom. Hasil penelitian diperoleh, bahwa: (1) Model pembelajaran SETS pada pembelajaran geografi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar geografi daripada model konvensional, (2) adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar geografi yang dipengaruhi sikap peduli lingkungan, (3) Terdapat perbedaan pengaruh interaksi antara model pembelajaran SETS dengan model konvensional dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SETS, Sikap Peduli Lingkungan, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Sikap yang muncul dari dorongan dalam dirinya sendiri untuk melakukan tindakan kepedulian terhadap lingkungan itulah yang dinamakan sikap peduli lingkungan. Sikap tersebut dapat meningkatkan kualitas lingkungan hidup agar dapat terus terjaga kelestariannya sehingga generasi yang akan datang tetap dapat merasakan lingkungan yang sehat. Menurut (Aini,'et al,2014) generasi mendatang harus ditanamkan atau dibekali pendidikan akan pentingnya kepedulian dan tanggung jawab manusia terhadap kualitas lingkungan karena mereka yang akan mewarisi manfaat lingkungan dimasa mendatang. Sejalan yang dikemukakan Azwar (Karisma. A.Y,'et al',2016) kualitas lingkungan sekitar erat kaitannya dengan hati nurani, kemampuan berfikir, dan kemampuan melakukan sesuatu.

Keberlangsungan hidup manusia adalah dampak dari tindakan manusia terhadap lingkungan karena kaitan manusia dengan lingkungan yang bersifat sekuler (Soemarwoto: 2001). Kondisi lingkungan dapat ditentukan melalui pengelolaan lingkungan dengan sikap dan perilaku manusia. Pentingnya lingkungan hidup untuk membiasakan kepada penerus untuk bisa mempunyai sikap peduli lingkungan dalam mengelola lingkungan hidup.

Pengetahuan sikap peduli lingkungan memberikan pengaruh pada kebiasaan seseorang melakukan tindakan tingkahlaku ramah lingkungan. *Theory of Planned Behaviour* (Ajzen, 2001) memberikan pengertian bahwa tingkah laku ramah lingkungan muncul karena adanya kesiapan untuk berperilaku/*behavioral intention*. Kemantapan dalam berperilaku ramah lingkungan tersebut didasari faktor-faktor berikut, yaitu: pengetahuan, pelaksanaan dan kebiasaan (Holil '*et al*', 2011). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan sikap peduli lingkungan erat kaitannya dengan kebiasaan yang dilakukan seseorang dalam hal ini adalah siswa melalui pendidikan.

Pembentukan sikap peduli lingkungan perlu adanya pendidikan yang dapat mengarahkan siswa sadar akan pentingnya ikatan manusia dan lingkungan. Permasalahan inilah yang dihadapi di masa kini, dimana rendahnya kesadaran siswa terhadap lingkungan. Rahmawati&Suwanda (2015) permasalahan lingkungan dapat diatasi dengan beberapa upaya yang dapat dilakukan misalnya melalui bidang pendidikan.

Pengaplikasian model pembelajaran SETS salah satu proses pembelajaran yang diterima oleh siswa diawali dengan rancangan materi yang sudah ditentukan pada mata pelajaran yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu untuk mencapai sikap peduli lingkungan dan hasil belajar. Pengaplikasian model pembelajaran SETS, dalam proses belajarnya mengarah pada tujuan yang ingin dicapai saat dilaksanakan dan dianalisis keterkaitannya pada aturan dasar sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran geografi pada materi pelestarian lingkungan hidup kelas XI MAN 2 Kota Pontianak .

Terkait dengan isu lingkungan sebagai proyeksi nasional, dalam pendidikan perlu diintegrasikan dengan perilaku sikap peduli lingkungan. MAN 2 Pontianak merupakan sekolah yang dipilih dalam penelitian. MAN 2 Pontianak diharapkan mampu untuk menerapkan kosep sekolah ramah lingkungan melalui model pembelajaran SETS.

Pembelajaran SEST merupakan suatu model yang memadukan pemikiran dan sains, teknologi,masyarakat dan pendidikan lingkungan dengan memberikan makna baru di dalamnya model pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa mengetahui perkembangan sains dalam mempengaruhi lingkungan teknologi dan masyarakat. Menurut Carin dan Sund (Yutika Tessarani: 2016) mengemukakan elemen dasar dalam model pembelajaran SETS ada 3, yaitu 1) Dengan membuat suatu rancangan masalah yang akan dipelajari, 2) mengungkapkan sesuatu yang berupa fakta atau teori dan 3) Sikap ilmiah dengan menanamkan sikap keseharian yang patut dikembangkan. Elemen-elemen tersebutlah yang akan dikembangkan peneliti dalam proses penerapan model pembelajaran SETS.

Sujarwo (2011) mengemukakan semua model pembelajaran mempunyai ciri khas masing-masing. Faktor faktor yang harus dipertimbangkan untuk memilih model pembelajaran yaitu: inti atau isi dan tujuan dari proses pembelajaran, karakteristik siswa, karakter guru, dan tempat belajar,yang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan karena setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sehingga perlu dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai. Sejalan dengan (Sujarwo 2011) diperlukan variasi dalam memilih model pembelajaran karena secara terperinci tidak semua model pembelajaran bisa digunakan dalam berbagai keadaan yang berbeda. Peneliti berharap melalui pembelajaran SETS dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong siswa agar berperilaku ramah terhadap lingkungan.

Paparan kondisi tersebut membuat peneliti tertarik mengangkat judul Pengaruh model pembelajaran SETS dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi siswa MAN 2 Pontianak, untuk mengetahui masalah berikut: (1).Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran SETS terhadap hasil belajar geografi dengan model konvensional di MAN 2 Pontianak, (2).Bagaimanakah pengaruh sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi dengan model pembelajaran SETS di MAN 2 Pontianak,

(3). Bagaimanakah interaksi antara penggunaan model pembelajaran SETS dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi di MAN 2 Pontianak.

Setiap penelitian selalu berangkat dari suatu masalah dan bermuara ke tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengaruh model pembelajaran SETS terhadap hasil belajar geografi dengan model konvensional (2) Pengaruh sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar dengan model pembelajaran SETS (3) Interaksi antara penggunaan model pembelajaran SETS dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar di MAN 2 Pontianak.

METODE

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menentukan cara mengumpulkan informasi dan mengolah informasi tersebut sehingga dapat ditarik kesimpulannya adalah dengan menentukan metode penelitian yang tepat. Metode / langkah yang dipilih peneliti adalah dengan metode eksperimen karena bertujuan membandingkan perlakuan yang berbeda di antara dua kelas dimana kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 2 sebagai kelas kontrol. Model desain quasi eksperimen yang dipilih factorial desain 2x3. Sugiyono (2013:198) mengemukakan ketidakmampuan peneliti dalam mengontrol semua variabel yang relevan dinamakan eksperimen semu.

Kelas XI IIS MAN 2 Pontianak adalah populasi dalam penelitian ini sedangkan sampelnya terdiri dari 62 siswa yang berasal dari kelas XI IIS 1 berjumlah 31 orang dan IIS 2 berjumlah 31 orang. Instrumen berupa angket dengan skala Likert dan tes hasil belajar. Perhitungan analisis data digunakan teknik ANOVA dua jalur sel tak sama, berikut rancangannya:

Tabel 1. Faktorial Desain 2 x 3			
Model Pembelajaran	Sikap Peduli Lingkungan		
	Tinggi (a1)	Sedang (a2)	Rendah (a3)
SETS (b1)	(a1.b1)	(a2.b1)	(a3.b1)
Konvensional (b2)	(a1.b2)	(a2.b2)	(a3.b2)

Keterangan:

(a1) : Tinggi

(a2) : Sedang

(a3) : Rendah

(b1) : SETS

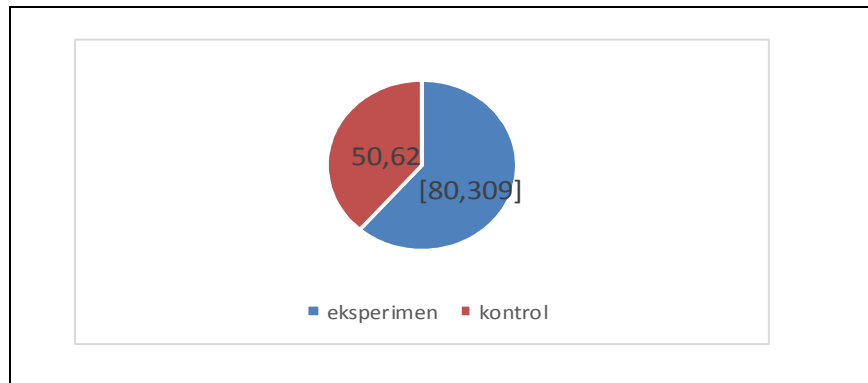
(b2) : Konvensional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat penelitian dilaksanakan di MAN 2 Pontianak bulan februari 2020. Pada siswa kelas XI IIS 1 dan IIS 2 dengan jumlah siswa masing-masing kelas berjumlah 31, kelas IIS 1 diberikan model pembelajaran SETS, sedangkan kelas XI IIS2 menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut disajikan data hasil penelitian :

Rata – rata Hasil Post Tes Geografi

Diagram berikut berisi rata-rata nilai post tes geografi siswa menggunakan model pembelajaran SETS dan konvensional



Gambar 1: Diagram Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Diagram di atas menunjukkan adanya ketidaksamaan nilai terhadap dua kelas ini yaitu eksperimen dan kontrol. Nilai diatas dapat kita tarik sebuah kesimpulan penerapan model pembelajaran SETS memberikan sebuah keterpengaruhan terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian akan menjawab hasil belajar dengan menghimpun dan dianalisis data penelitiannya, dengan uji prasyarat normalitas dan homogenitas..

Uji Hipotesis Anava Dua Jalan Sel Tak Sama

Uji prasyarat untuk melakukan uji anava dua jalan dengan sel tak sama terlebih dahulu harus dilakukan uji homogenitas dan normalitas, ini adalah untuk syarat dilaksanakannya analisis variansi dua jalan tak sama untuk menguji hipotesis penelitian. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan-perbedaan hasil belajar geografi siswa yang diterapkan model pembelajaran SETS memiliki sikap peduli lingkungan lebih dominan/tinggi, sedang maupun rendah, kemudian berakibatkan dengan penerapan model pembelajaran SETS dengan sikap peduli lingkungan didapat hasil analisis variasi dua jalur tak sama adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Perhitungan Uji Hipotesis					
Sumber	JK	DK	RK	F hitung	F tabel
Model pembelajaran SETS	8.528,963	1	8.528,963	21,147	4,031
Sikap peduli lingkungan	8528,963	2	1537,582	3,812	3,162
Interaksi	321,729	2	160,865	0,399	3,162
Galat	22586,314	56403,	327		
Total	34512,170	61			

Analisis data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $H_0 A$, ditolak dan $H_0 AB$ diterima peneliti menyimpulkan bahwa: a) $F_{hitung} = 21,147$ dan $F_{tabel} = 4,013$ dapat dilihat pada hasil perhitungan pengujian data maka ditarik kesimpulan bahwa $H_0 A$ ditolak, sesuai hasil uji anava penelitian $H_0 A$:Maka Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SETS dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. $H_1 A$: Tidak terdapat kesamaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model SETS dengan kelas yang menerapkan model Konvensional. Seperti yang di jabarkan dalam hipotesis diketahui tidak terdapat kesamaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SETS dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. b) $F_{hitung} = 3,812$ sedangkan $F_{tabel} = 3,162$ dilihat dari tabel F. Kesimpulan dari analisis data tersebut H_{0b} ditolak H_{1B} diterima

artinya terdapat perbedaan hasil pembelajaran dengan perilaku kepedulian siswa terhadap lingkungan. c) $F_{hitung}=0,399$ sedangkan $F_{tabel}= 3,162$, hasil perhitungan tersebut memperlihatkan H_0 ab diterima, dimana bunyi hipotesisnya berbunyi H_{0AB} : Tidak adanya keterkaitan penerapan model pembelajaran SETS dengan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar. H_{1AB} : adanya keterkaitan antara penerapan model pembelajaran SETS dan kepedulian lingkungan terhadap hasil belajar. Maka dapat disimpulkan dari hasil uji pengujian hipotesis tersebut, bisa dilihat tidak terdapat keterkaitan antara penerapan model pembelajaran SETS dengan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar.

Uji Komparasi Ganda Scheff

Uji komparasi ganda ini dilakukan untuk mengetahui manakah secara signifikan yang memberikan sebuah pengaruh yang tidak sama terhadap hasil belajar. Hasil rata-rata data dan marginal menunjukkan rata-rata pada setiap masing-masing sel yang akan dianalisa untuk uji komparasi ganda pasca anava.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Rata-rata dan Rataan Marginal				
Model Belajar	Sikap Peduli Lingkungan			Rataan Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
SETS	80,33	79,44	68,22	76
Konvensional	61,11	52,86	36,85	50,27
Marginal	70,72	66,15	52,53	

Ada dua cara dalam melakukan uji komparasi ganda, yaitu: Uji Komparasi ganda antar baris, dan uji komparasi ganda antar kolom. Berdasarkan tabel pengujian di atas, dimana hasil uji komparasi ganda antar baris H_{0A} ditolak yang artinya adanya hasil belajar yang berbeda pada siswa yang diberikan model pembelajaran SETS dilihat dari sikap kepedulian lingkungan. Sedangkan hasil uji komparasi ganda antar kolom H_{0B} ditolak, ini berarti adanya hasil belajar yang berbeda antara yang memiliki sikap kepedulian yang rendah, sedang, tinggi. Kesimpulan yang didapat dari pengujian tersebut adalah, siswa yang memiliki sikap kepedulian yang rendah dan sedang memiliki hasil belajar yang tidak lebih baik dari pada siswa yang memiliki sikap kepedulian yang tinggi.

Tabel 4. Hasil Uji Komparasi				
No	H_0	F Hitung	F Tabel	Komparasi uji
1	$\mu_1 \neq \mu_2$	1,088954053	6,324	Diterima
2	$\mu_1 \neq \mu_3$	19,55491387	6,324	Ditolak
3	$\mu_2 \neq \mu_3$	12,64765727	6,324	Ditolak

Pengujian hasil komparansi pada katagori sikap kepedulian lingkungan dengan tingkatan 5% atau 0,05 yaitu: 1) Pada H_0 : $\mu_1 \neq \mu_2$ keputusan uji diterima, berarti tidak terdapat pengaruh yang berarti antara sikap peduli lingkungan dengan kategori tinggi dan sikap peduli lingkungan kategori sedang terhadap hasil belajar siswa. Ditarik kesimpulan untuk yang menunjukkan hasil belajar yang lebih baik adalah siswa yang memiliki tingkat kepedulian lingkungan sedang dibandingkan dengan sikap kepedulian lingkungan yang tinggi. 2) H_0 : $\mu_1 = \mu_3$ hasilnya ditolak, yang memiliki arti terdapat pengaruh signifikan pada sikap kepedulian lingkungan kategori tinggi, dengan sikap kepedulian lingkungan yang rendah, pada hasil belajar siswa. Peneliti menyimpulkan yang memiliki hasil belajar yang lebih tinggi adalah pada sikap kepedulian lingkungan dengan kategori tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada sikap kepedulian lingkungan kategori rendah. 3) H_0 : $\mu_2 = \mu_3$ ditolak, artinya terdapat pengaruh yang berarti pada sikap kepedulian lingkungan sedang terhadap pemahaman pembelajaran

lingkungan siswa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yang lebih baik ditunjukkan siswa yang memiliki sikap kepedulian lingkungan dengan kategori sedang dibandingkan dengan yang memiliki kategori rendah.

MAN 2 Pontianak dipilih sebagai sekolah untuk melaksanakan penelitian ini, populasi dalam penelitian ini semua siswa kelas XI IIS, dimana kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 62 siswa. Memposisikan kelas XI IIS I untuk diterapkannya model pembelajaran SETS, dan untuk kelas XI IIS 2 yang dibelajarkan secara konvensional. pelestarian lingkungan hidup sebagai materinya dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan diuji hipotesisnya.

Fakta lapangan yang didapat dalam proses penelitian memperlihatkan pada kelas yang diterapkan model pembelajaran SETS hasil belajarnya lebih baik dibandingkan pada kelas yang menerapkan proses pembelajaran konvensional, adapun yang menjadi penyebabnya yaitu proses penerapan model pembelajaran SETS peserta didik dapat ikut aktif dalam pembelajarannya, hal ini dilihat dari hasil pos-tes siswa. Sejalan denganyang dikemukakan Rahmawati dan Suwanda (2015) bahwa permasalahan lingkungan dapat diatasi melalui bidang pendidikan, dimana dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran SETS sebagai upaya meningkatkan kesadaran siswa untuk peduli terhadap lingkungan.

Penerapan model pembelajaran SETS di MAN 2 untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran geografi. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Dampak positif dirasakan oleh guru terhadap siswa yang telah menerima pembelajaran SETS yang dilakukan guru di kelas, siswa lebih aktif dalam kelompok dan diskusi, sehingga materi yang ada dapat dimasukkan dalam konsep pembelajaran dan dapat dimengerti oleh siswa pada proses pelaksanaan pembelajaran dapat diaplikasikan. Beda halnya pada pembelajaran konvensional guru dituntut aktif sedangkan peran siswa rendah dalam proses pembelajarannya. Ini yang membawa pengaruh setelah penerapan model pembelajaran SETS siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui sikap kepedulian lingkungan dan dapat mengaplikasikannya pada lingkungan tempat tinggal masing-masing secara langsung.

Model pembelajaran SETS dirancang untuk membangun kemampuan siswa untuk lebih berkembang dan lebih maju dalam belajar memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dan dapat pula dilakukan di luar kelas untuk membangun sikap kepedulian lingkungan siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Temuan selanjutnya ada beberapa hal yang menyebabkan tidak terdapatnya interaksi antara sikap kepedulian lingkungan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa antara lain yang menjadi faktornya adalah masih rendahnya kesadaran siswa akan pentingnya lingkungan untuk masa yang akan datang, kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran, dan kondisi ruang kelas yang posisinya dekat dengan jalan raya sehingga siswa tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepedulian akan lingkungan sangat dibutuhkan agar terhindar dari kerusakan yang disebabkan oleh manusia. Seperti yang dikemukakan oleh Aini.'et al, (2014) bahwa manusia bertanggung jawab atas kualitas lingkungan karena mereka yang akan mewarisi manfaat lingkungan dimasa mendatang. Ada beberapa hal yang dapat diupayakan untuk menanggulangi, mengembangkan serta mencegah terjadinya kerusakan yaitu dengan cara, menanamkan sikap peduli lingkungan sejak dini, mensosialisasikan manfaat lingkungan dan dampak dari sebuah kerusakan lingkungan, hal tersebut dapat kita lakukan melalui berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran SETS pada pembelajaran geografi berbasis lingkungan menghasilkan pengaruh hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan model

konvensional di kelas XI IIS MAN 2 Pontianak

2. Terdapat pengaruh yang signifikan yang diberikan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi pada kelas XI IIS MAN 2 Pontianak
3. Terhadap pengaruh interaksi antara model pembelajaran SETS dengan model konvensional dan sikap peduli lingkungan terhadap hasil belajar geografi di kelas XI IIS MAN 2 Pontianak

Adapun saran yang peneliti ingin berikan berdasarkan hasil temuan yang sudah didapatkan adalah:

1. Diharapkan sekolah dapat memfasilitasi kreatifitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Guru-guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan atau referensi yang dapat digunakan dalam mengembangkan model-model pembelajaran lainnya, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Siswa diharapkan dapat menguasai dan mengikuti perkembangan teknologi untuk memperlancar proses pembelajaran yang diikuti.
4. Siswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, M.H., Rachmadiarti, F., & Prastiwi, M.S. (2014). Penguasaan Konsep Lingkungan dan Sikap peduli Lingkungan Siswa SMA Adiwiyata Mandiri di Kabupaten Mojokerto. *ejournal.unesa.ac.id*, Vol.3 No.3, 479-484.
- Bunga Rampai Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Generasi Masa Depan. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahmawati, I., & Suwanda, I. M. (2015). Upaya Pembentukan Perilaku Peduli Lingkungan Siswa Melalui Sekolah Adiwiyata di SMPN 28 Surabaya. *Kajian Moral dan kewarganegaraan*, 1, PP 71-88. Surabaya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo. (2011). *Model Model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta: Venus Gold Press.
- Yasinta, K.A, Maridi & Karyanto. Pengembangan Subject Specific Pedagogy Berbasis PBL Untuk penguatan sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA SMA Negeri Y Karangayar. *Proceeding Boilogy Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13 (1) 2016: 272-279

METODE PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DAN RELEVANSINYA DALAM KONTEKS MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA

Sussi Nurvianti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura

Email: sussi.nrv@gmail.com

Abstract: *Various learning methods that continue to develop provide significant contributions to the progress of Indonesian education. One of the learning methods that keeps growing popular today is blended learning, which is a method that combines online and offline learning modes, and is considered capable of increasing the effectiveness and efficiency of the learning process. The purpose of this writing is to examine the advantages and the effectiveness of blended learning as well as its relevance to the policy of Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. This student-centered concept provides both a challenge and an opportunity for students to develop creativity, capacity, personality, and independence in finding more real knowledge. Through this concept, Indonesian students are expected to be able to transform into students who are more creative and critical in facing future challenges. Providing careful and innovative preparations are certainly important to solve some constraints such as students' learning ethos, limited facilities and infrastructure, and innovative learning methods. For those reasons, blended learning method can be chosen as one of the solution which is considered relevant to Merdeka Belajar - Kampus Merdeka concept. With its various advantages, this method is expected to effectively facilitate the creation of a learning culture that is in accordance with the objectives of the policy of Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.*

Abstrak: Beragam metode pembelajaran yang terus berkembang memberikan kontribusi yang cukup signifikan bagi kemajuan pendidikan Indonesia. Salah satu metode pembelajaran yang semakin diminati saat ini adalah blended learning, yaitu sebuah metode yang menggabungkan pendekatan belajar secara daring dan luring, serta dinilai mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji keunggulan dan efektifitas blended learning serta relevansinya terhadap konsep kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Konsep yang berpusat pada mahasiswa ini memberikan tantangan sekaligus kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, kapasitas, kepribadian, serta kemandirian dalam menemukan pengetahuan yang lebih nyata. Dengan ini, mahasiswa Indonesia diharapkan dapat bertransformasi menjadi mahasiswa yang lebih kreatif dan kritis dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Berbagai persiapan matang dan inovatif tentu diperlukan untuk menyelesaikan isu-isu permasalahan yang selama ini menjadi kendala, seperti etos belajar mahasiswa yang belum mandiri, keterbatasan sarana dan prasarana yang memadai, sampai ke metode pembelajaran yang inovatif. Untuk itu, pemilihan metode belajar blended learning dapat dijadikan salah satu alternatif solusi yang dinilai sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, metode ini diharapkan dapat memfasilitasi terwujudnya kultur belajar yang sesuai dengan tujuan dari konsep Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

Kata Kunci: *Blended Learning*, Kampus Merdeka

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan Indonesia mengawali tahun 2020 dengan sebuah gebrakan berupa kebijakan baru bernama Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Salah satu tujuan kebijakan yang diinisiasi oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nadiem Makarim ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa agar dapat menjadi produk lulusan yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan zaman. Tujuan ini tentunya berimbas pada kemampuan perguruan tinggi untuk menyiapkan inovasi dan program-program yang siap mendukung kebijakan tersebut. Selain itu, model pembelajaran yang sesuai harus dipersiapkan untuk mendukung pencapaian tujuan di atas. Jika ditelaah lebih dalam, konsep kebijakan Merdeka Belajar, utamanya program hak belajar tiga semester di luar program studi memiliki keterkaitan yang kuat dengan model atau metode pembelajaran seperti apa yang akan digunakan serta mampu mendukung proses peningkatan kapasitas kemampuan mereka secara efektif. Selain *experiential learning* yang disebut sebagai metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan ini, *blended learning* juga diyakini dapat menjadi salah satu model pembelajaran ideal yang dapat mendukung tercapainya tujuan di atas (Yamin & Syahrir, 2020). Memadukan model pembelajaran daring dan luring, konsep *blended learning* telah mulai dikembangkan di negara-negara maju sejak tahun 1960an meskipun saat itu definisi dari *blended learning* sendiri belum begitu jelas. Pada tahun 2000an, model pembelajaran ini mulai banyak diimplementasikan dan konteks penggunaannya semakin diperluas. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan data yang semakin pesat saat ini, maka sudah sepatutnya negara kita juga terus membangun segala sumber daya yang ada dengan memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya, termasuk model pembelajaran *blended learning* ini.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari konsep kebijakan Merdeka Belajar diharapkan mampu menyelesaikan tantangan dan kendala yang selalu mungkin muncul dalam realisasinya. Beberapa tantangan seperti kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung, serta kematangan etos belajar dan kemandirian mahasiswa yang sering ditemukan belum cukup mapan juga dapat menjadi masalah selanjutnya. Maka dari itu, kajian tentang efektifitas dari model pembelajaran yang dipilih harus benar-benar menyeluruh dan teruji.

Meskipun ada penolakan dari beberapa kalangan seperti mahasiswa dan pengamat pendidikan tentang kebijakan baru Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ini, beberapa perguruan tinggi besar di Indonesia justru telah memulai persiapan untuk melaksanakan kebijakan tersebut. Selain penyesuaian kurikulum, tenaga pengajar, dan sistem informasi yang mendukung, peraturan internal kampus serta sistem mata kuliah berbasis digital juga mulai dirancang untuk penerapan konsep kebijakan ini (Bernie, 2020). Model pembelajaran *blended learning* yang sudah mulai diterapkan di dunia pendidikan sejak beberapa tahun yang lalu diyakini akan terus dapat berkembang seiring dengan pemberlakuan konsep Merdeka Belajar. Artikel ini akan membahas model *blended learning* beserta keunggulan-keunggulannya, juga relevansinya dengan konsep Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang diharapkan dapat menghasilkan produk lulusan yang kompeten di bidangnya.

PEMBAHASAN

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka: Konsep dan Tantangannya

Saat pertama kali digaungkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, kebijakan ini langsung menarik banyak perhatian mengingat adanya beberapa program yang benar-benar menjadi gebrakan baru di dunia pendidikan Indonesia, khususnya di tingkat pendidikan tinggi. Di dalam buku panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang diterbitkan oleh Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, disebutkan bahwa kebijakan ini diharapkan dapat mendorong perguruan tinggi menghasilkan lulusan yang kompeten dan mampu memenuhi kebutuhan perkembangan zaman.

Ada empat program utama yang menjadi inti dari kebijakan baru ini, antara lain kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi perguruan tinggi negeri berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi (Kebudayaan, 2020). Artikel ini memusatkan pembahasan pada program terakhir yang disebutkan di atas. Di program tersebut, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengambil mata kuliah di luar program studi yang ditempuh sebanyak satu semester atau setara dengan 20 SKS. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengikuti aktivitas pembelajaran di luar perguruan tinggi tempatnya berkuliah selama dua semester atau setara dengan 40 SKS. Ada beberapa hal yang perlu dipahami terlebih dahulu berkenaan dengan istilah SKS di konteks ini. Menurut Menteri Nadiem Makarim, SKS di sini tidak lagi harus berupa ‘jam belajar’, tetapi bisa menjadi ‘jam kegiatan’. Dengan adanya perubahan definisi ini, mahasiswa akan diakui aktivitas pembelajaran atau kegiatannya selain di dalam kelas, selama aktivitas tersebut memang termasuk dalam kategori kegiatan yang diakui oleh peraturan yang ada, misalnya magang atau praktek kerja di tempat kerja yang menjadi mitra kampusnya, program pertukaran mahasiswa, program pengabdian kepada masyarakat di desa, melakukan penelitian, membuat studi atau proyek independen, dan contoh kegiatan lainnya seperti yang tercantum di dalam buku panduan yang ada.

Proses pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa (*student-centered learning*) menjadi sebuah ciri khas yang diharapkan dapat menjadi tantangan sekaligus kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, kapasitas, inovasi, kepribadian, serta kemandirian mereka untuk mendapatkan ilmu dan wawasan yang lebih luas. Dengan ini, mahasiswa diharapkan dapat menghadapi dinamika dan permasalahan yang ada di lapangan serta mampu berinteraksi sosial dengan baik dengan mengusahakan manajemen diri yang maksimal.

Pada akhirnya, ketika mahasiswa mampu memanfaatkan peluang positif yang ada untuk mencapai pengembangan diri yang optimal, mereka akan menjadi lulusan perguruan tinggi yang siap memenuhi tuntutan perkembangan zaman, baik dengan menjadi pekerja yang kompeten maupun menjadi pencipta lapangan pekerjaan di masa depan.

Terlepas dari idealnya harapan tersebut, ada beberapa hal yang juga dapat menjadi tantangan dalam eksekusi program ini, antara lain perlunya persiapan yang matang dari aspek fasilitas dan sumber daya manusia, juga perancangan kurikulum yang sesuai dengan kebijakan ini. Perpindahan status mahasiswa dari satu program studi ke program studi di fakultas lainnya bisa saja menimbulkan kendala dalam pengurusan administrasi nantinya, begitu juga dengan perpindahan sementara status mahasiswa dari suatu perguruan tinggi ke perguruan tinggi lainnya. Sistem informasi dan data yang kuat dan akurat sangat dibutuhkan untuk menghindari terjadinya permasalahan seperti ini. Sementara itu, sistem dan model pembelajaran yang bersifat eksploratif dan berpusat pada mahasiswa juga patut dikembangkan lebih masif demi tercapainya tujuan dari program ini.

Meskipun tantangan yang mungkin akan muncul tak kalah banyaknya dengan peluang yang ada, yang terpenting adalah bahwa kebijakan ini mendorong perguruan tinggi untuk memberikan kesempatan yang luas kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian mereka agar nantinya kemampuan dan *skills* yang ada dapat memenuhi ekspektasi kebutuhan dunia kerja di masa depan.

Model Pembelajaran *Blended Learning*

Sejak pertama kali dikembangkan di tahun 1960an, konsep *blended learning* terus mengalami kemajuan yang signifikan sampai pada saat ini. Saat ini *blended learning* sudah menjadi salah satu model pembelajaran yang sudah begitu familiar di dunia pendidikan tinggi, baik di ranah pembelajaran berbasis kampus maupun di konteks pembelajaran jarak jauh.

Pembahasan tentang definisi *blended learning* sebenarnya begitu luas. Persepsi yang begitu luas dari berbagai pihak membuat definisi *blended learning* tidak selalu berkisar tentang perpaduan model belajar tatap muka dan sistem belajar daring melalui pemanfaatan teknologi informasi, meskipun saat ini konsep yang paling sering ditemukan dan disepakati memang seperti itu. Alasan utama dari semakin meningkatnya penggunaan model *blended learning* adalah karena pertimbangan pentingnya keterlibatan peserta didik secara interaktif dalam proses pembelajaran itu sendiri (Garrison & Vaughan, 2008). Sependapat dengan hal tersebut, Stacey dan Gerbic (2009: 6) juga menyatakan bahwa alasan yang paling sering ditemukan dari penggunaan model *blended learning* di dunia kampus adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus keterlibatan mahasiswa di dalam proses belajar. Selain itu, *blended learning* juga disebut menyediakan fleksibilitas waktu dan efisiensi biaya di dalam proses pembelajaran (Stacey & Gerbic, 2009). Hal ini sejalan dengan semakin meningkatnya kesadaran akan pentingnya pemanfaatan kemajuan teknologi informasi yang ada. Penggunaan sistem manajemen pembelajaran atau *learning management system* (LMS) yang sesuai misalnya, diyakini dapat menjadikan model pembelajaran ini begitu efektif dan fleksibel baik bagi mahasiswa maupun dosen. *Blended learning* berhasil memanfaatkan potensi besar di bidang teknologi informasi untuk memaksimalkan proses pembelajaran tatap muka yang ada selama ini. Dengan kata lain, *blended learning* memungkinkan terjadinya penyerapan nilai-nilai tradisional dari pendidikan tinggi sekaligus pemenuhan permintaan dan tuntutan yang ada di abad ke 21 secara bersamaan (Garrison & Vaughan, 2008).

Model pembelajaran *blended learning* akan berjalan dengan ideal ketika kesadaran akan luasnya kemungkinan mengenai rancangan pengajaran yang efektif dan fleksibel telah muncul, juga pentingnya tantangan untuk melakukan sesuatu secara berbeda. Model pembelajaran yang memadukan sistem tatap muka di kelas dan sistem belajar daring tentu akan memunculkan pola-pola kebiasaan baru yang harus bisa diadaptasi oleh peserta didik maupun pengajar, baik itu tentang porsi keterlibatan peserta didik yang lebih besar, maupun tentang cara dan kebiasaan berpikir kritis dan kemampuan untuk bekerja secara kooperatif antara satu dan lainnya. Lebih spesifik, sistem belajar tatap muka di dalam *blended learning* memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berinteraksi sosial dan berkolaborasi secara langsung, sedangkan sistem belajar daring (interaksi *online*) di dalam *blended learning* memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif kritisnya sekaligus memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi pembelajaran (Stacey & Gerbic, 2009).

Blended learning memiliki keterikatan yang erat antara konsep pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dan kemampuan untuk berkolaborasi demi tercapainya pemahaman akan sebuah pengetahuan. Beberapa karakteristik utama dari *blended learning* seperti dorongan agar mahasiswa dapat berinteraksi secara aktif dan positif, budaya berpikir kritis, adanya hubungan langsung dengan dunia nyata dan realita yang ada, serta adanya tugas yang menarik sekaligus menantang tentu penting untuk diperhatikan dalam penyusunan kurikulum yang sesuai.

Relevansi Model Blended Learning dalam Konteks Merdeka Belajar

Di bagian sebelumnya telah dijelaskan bahwa kebijakan Merdeka Belajar memiliki konsep pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) di mana mahasiswa dituntut untuk mampu terlibat secara aktif dan kritis di setiap proses pembelajaran yang dijalani. Hal ini sejalan dengan prinsip utama dari model *blended learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik untuk mampu berkolaborasi secara aktif demi tercapainya tujuan utama dari proses belajar, yaitu pemahaman akan sebuah konsep pengetahuan yang baru.

Satu hal yang jelas dalam model *blended learning* adalah penting untuk memberikan perhatian serius pada rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Stacey & Gerbic, 2009b). Perhatian khusus dalam

proses memahami dan memadukan aspek-aspek penting dari sistem belajar tatap muka dan sistem belajar daring juga harus menjadi fokus utama agar keduanya dapat saling melengkapi dan menjadi bernilai bagi pembelajaran itu sendiri.

Selain itu, dalam konteks implementasi kebijakan Merdeka Belajar tentunya rancangan pembelajaran *blended learning* harus sesuai dengan kurikulum yang dirancang oleh setiap perguruan tinggi tanpa mengabaikan realita kondisi di lapangan. Perancangan kurikulum, termasuk bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran dapat menjadi salah satu bagian yang menantang dari realisasi kebijakan pemerintah ini. Dalam hal ini, setidaknya ada beberapa konsep yang sejalan antara model pembelajaran *blended learning* dan program kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, yaitu bahwa rancangan pembelajaran *blended learning* juga menitikberatkan pada interaksi aktif peserta didik, budaya berpikir kritis dan eksploratif, juga upaya untuk berhubungan langsung dengan dunia nyata. Tentunya hal ini memiliki kesamaan dengan bentuk dan tujuan dari program Kampus Merdeka dimana sistem pembelajarannya memberikan tantangan dan kesempatan pada mahasiswa untuk mengembangkan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mereka, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya (Kebudayaan, 2020). Maka dari itu, pelibatan pihak-pihak yang kompeten tentu diperlukan demi terbentuknya kurikulum yang memenuhi kualifikasi dari perpaduan antara model *blended learning* dan tujuan program kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Setiap kemungkinan akan tantangan yang ada tentu harus dipertimbangkan dengan matang untuk mencapai tujuan dari program ini. Salah satu tantangan terbesar dari pelaksanaan model *blended learning* di pendidikan tinggi Indonesia adalah kesiapan sarana dan prasarana yang mampu mendukung realisasi program ini. Keterbatasan akses internet dan jaringan komunikasi yang masih sering ditemukan belum stabil, misalnya, adalah kendala teknis klasik yang terus berulang di dalam pelaksanaan model pembelajaran ini. Perguruan tinggi juga diharapkan mampu membangun sistem informasi dan data yang tangguh untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal. Kerjasama dengan berbagai pihak tentu dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang ada, karena perguruan tinggi bukan satu-satunya yang harus bertanggung jawab dan berusaha keras untuk mewujudkan program kebijakan pemerintah ini.

KESIMPULAN

Blended learning adalah sebuah metode yang menggabungkan dua pendekatan sekaligus yaitu sistem belajar secara daring dan luring, sehingga tetap memungkinkan adanya komunikasi dua arah seperti diskusi dan dinilai mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Banyak keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *blended learning*, antara lain adanya keterlibatan mahasiswa yang lebih aktif di proses belajar serta fleksibilitas waktu dan tempat yang memungkinkan proses belajar mengajar terjadi di mana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengeksplorasi kemampuan diri maupun materi belajar dengan lebih leluasa, sementara dosen dapat mengelola kelas sekaligus mengawasi kemajuan proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswanya setiap saat. *Blended learning* adalah sebuah metode yang sangat sesuai untuk diterapkan di lingkup pendidikan tinggi di mana mahasiswa memang sudah seharusnya mampu mengelola kegiatan akademik dan non akademiknya secara mandiri. Hal ini menjadikan metode ini sebagai salah satu pilihan model pembelajaran yang sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Dengan adanya pembenahan fasilitas pendukung yang baik, model *blended learning* akan dapat berjalan dengan efektif. Konsep Kampus Merdeka memberikan tantangan sekaligus kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, kapasitas,

kepribadian, serta kemandirian dalam menemukan pengetahuan yang lebih nyata, dan semua itu dapat difasilitasi melalui model pembelajaran *blended learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Bernie, M. (2020). Mahasiswa Tanggapi Kebijakan Kampus Merdeka Ala Nadiem Makarim. Retrieved from <https://tirto.id/mahasiswa-tanggapi-kebijakan-kampus-merdeka-ala-nadiem-makarim-evRo>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kebudayaan, D. J. P. T. K. P. dan. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Stacey, E., & Gerbic, P. (2009a). Effective blended learning practices: Evidence-based perspectives in ICT-facilitated education. In *Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives in ICT-Facilitated Education*. <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-296-1>
- Stacey, E., & Gerbic, P. (2009b). *Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives in ICT-Facilitated Education*. Hershey: Information Science Reference.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>

LITERASI LINGKUNGAN DAN KESADARAN LINGKUNGAN: POTENSI DAN TANTANGAN DALAM PENDIDIKAN ABAD 21

¹Syavira Indriyani, ²Afandi, ³Eko Sri Wahyuni

¹Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Tanjungpura (syavira.492@gmail.com)

²FKIP, Universitas Tanjungpura (afandi@fkip.untan.ac.id)

Abstract: *The 21st century can be said to be a century of change and progress in various fields. These changes include demands in the world of education. This article aims to examine the potentials and challenges of environmental literacy and environmental awareness in 21st century education. The article's writing is done through a literature review on environmental literacy. And environmental awareness from various literature read. Environmental literacy is the ability and knowledge to address environmental issues and actions to solve environmental problems. Environmental awareness is the awareness that a person has in protecting the environment. Environmental awareness is reflected through attitudes and responsibilities in protecting the environment. Both environmental literacy and environmental awareness have potential in the 21st century. Their implementation cannot be separated from various challenges such as environmental literacy values and environmental awareness, which are still below average. To answer this challenge, the government implements an environmental education program. In detail, the conceptions of environmental literacy and environmental awareness: potentials and challenges in 21st century education will be discussed in detail in the following paper.*

Abstrak: Abad 21 dapat dikatakan sebagai abad perubahan dan kemajuan dalam berbagai bidang. Perubahan ini meliputi tuntutan dalam dunia pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji potensi serta tantangan literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan dalam pendidikan abad 21. Penulisan artikel dilakukan melalui kajian pustaka mengenai literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan dari berbagai pustaka yang dibaca. Literasi lingkungan adalah kemampuan dan pengetahuan dalam menyikapi isu-isu lingkungan serta tindakan pemecahan masalah lingkungan. Kesadaran lingkungan adalah kesadaran yang dimiliki seseorang dalam menjaga lingkungan hidup. Kesadaran lingkungan ini tercermin melalui sikap dan tanggung jawab dalam menjaga lingkungan. Baik literasi lingkungan maupun kesadaran lingkungan memiliki potensi di abad 21. Dalam penerapannya tidak terlepas dari berbagai tantangan seperti nilai literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan yang masih di bawah rata-rata. Untuk menjawab tantangan tersebut pemerintah menerapkan program pendidikan lingkungan hidup. Secara detail, konsepsi mengenai literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan: potensi dan tantangan dalam pendidikan abad 21 akan dibahas secara detail dalam paper berikut ini.

Kata kunci: Literasi Lingkungan, Kesadaran Lingkungan, Pendidikan Abad 21

PENDAHULUAN

Saat ini kita sudah memasuki abad 21 yaitu abad dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang cepat. Berbagai perbincangan mengenai abad 21 mulai menjadi topik utama. Pasalnya perubahan abad 21 ini berpengaruh terhadap berbagai kebutuhan hidup dan lebih lanjut pada kebutuhan peningkatan kualitas diri seseorang. Berbagai perkembangan pada abad

ini menuntut perubahan dan peningkatan kualitas. Perubahan tersebut mencakup kemampuan dan keterampilan hidup (*life skills*). Hal ini tentu sejalan dengan tuntutan dunia kerja pada masa mendatang. Dunia kerja abad 21 akan didominasi oleh penggunaan teknologi dan kebutuhan sumber daya manusia yang berbeda dengan sebelumnya. Bahkan dunia kerja abad 21 dapat dikatakan mengarah pada standar internasional. Sehingga perubahan masa menuntut perubahan pula sebagai bentuk penyesuaian.

Tuntutan akan perubahan ini bertujuan untuk menciptakan seseorang yang memiliki kualitas dan kemampuan dalam menghadapi abad 21 ini. Abad 21 dapat disebut juga sebagai abad dengan (1) berlimpahnya informasi dan kemudahan dalam mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (2) kemampuan komputasi yang terus berkembang (3) alih fungsi pekerjaan menjadi lebih otomatis (4) akses komunikasi yang tak terbatas ruang dan waktu Litbang Kemdikbud tahun 2013 dalam (Wijaya 2016). Tuntutan peningkatan kualitas dan persaingan dalam abad 21 menjadi poin penting yang perlu diperhatikan. Salah satunya yaitu tuntutan memiliki kemampuan dan kecakapan dalam keterampilan abad 21. Tuntutan abad 21 mengarah kepada terbentuknya pribadi yang berkualitas dan sesuai dengan tuntutan kebutuhan zaman. Penyesuaian diri terhadap kebutuhan zaman sangat dibutuhkan dalam upaya menghindari ketertinggalan serta mempertahankan eksistensi diri.

Pentingnya untuk memiliki keterampilan abad 21 tertuang di dalam Badan Nasional Standar Pendidikan tahun 2010. Dalam dokumennya dikatakan bahwa Pendidikan Nasional Abad 21 bertujuan untuk tercapainya cita-cita bangsa meliputi kehidupan masyarakat sejahtera dan kedudukan yang sama dan terhormat dengan bangsa lainnya dalam aspek global, berdasarkan dibentuknya sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu sosok mandiri, dan berkeinginan dalam mewujudkan cita-cita bangsanya. Sehingga dapat dikatakan tuntutan perubahan ini bertujuan dalam mempersiapkan pribadi yang berkualitas dan dapat beradaptasi dengan perkembangan abad yang ada.

Hal ini sejalan dengan Buchori dalam (Diptoadi 1999) yang mengatakan dalam menghadapi kehidupan abad 21 diperlukan penguasaan dalam 3 pemahaman, diantaranya yaitu pemahaman akan kultural (*cultural literacy*), pemahaman akan ilmu (*scientific literacy*) serta pemahaman akan lingkungan (*environmental literacy*). Literasi lingkungan sudah menjadi pemahaman atau kemampuan penting yang perlu dikuasai dalam abad 21. Hal ini juga dinyatakan dalam p21 framework for 21st century learning yang menjadikan literasi lingkungan sebagai salah satu tema dalam pembelajaran abad 21. Literasi lingkungan terdiri atas 5 komponen antara lain yaitu; perilaku, pengetahuan, keterlibatan, sikap dan kesadaran terhadap lingkungan. Kesadaran lingkungan menjadi salah satu komponen yang terdapat dalam literasi lingkungan (Amran, 2019; Negev, et al, 2008).

Kesadaran lingkungan seseorang dikatakan bersumber pada pengetahuan lingkungan yang dimilikinya. Seseorang yang memiliki literasi lingkungan yang baik dinilai memiliki kesadaran lingkungan yang baik pula. Hal ini penting untuk dimiliki pada abad ini selain sebagai tuntutan kemajuan dan perubahan paradigma. Tetapi juga dalam pemecahan masalah yang ada serta menanamkan sikap disiplin dan bijak terhadap lingkungan. Dalam penerapannya baik literasi lingkungan maupun kesadaran lingkungan tentu menghadapi tantangan. Namun kedua kemampuan ini juga memiliki potensi yang besar dalam penerapannya di abad 21. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji potensi serta tantangan literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan dalam pendidikan abad 21.

PEMBAHASAN

Pendidikan Abad 21

Perkembangan dunia di abad 21 mengalami perubahan begitu pesat. Perubahan ini menggerus kebiasaan lama di abad sebelumnya. Sehingga banyak tuntutan yang perlu dikuasai dalam menghadapi era baru ini. Penguasaan keterampilan abad 21 menjadi keharusan untuk

dimiliki dalam upaya menghadapi tantangan dan tuntutan di abad 21 (Redhana, 2019). Berbeda dengan abad sebelumnya, di abad 21 ini perkembangan teknologi dan informasi sudah begitu maju. Sehingga terdapat perbedaan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bidang pekerjaan, pendidikan dan kehidupan bermasyarakat. Perkembangan pada bidang teknologi juga mulai menggantikan peran manusia secara nyata (Wijaya, 2016).

Menurut Triling (2009) di abad 21 terjadi berbagai perubahan yakni: (1) kemudahan akses teknologi dan transportasi menjadikan dunia semakin kecil; (2) perubahan dalam bidang pekerjaan dan penghasilan karena adanya pertumbuhan ekonomi global; (3) layanan media informasi dan telekomunikasi yang semakin mudah diakses; (4) perubahan dalam pemanfaatan pengelolaan sumber daya alam; (5) perubahan dalam kerjasama pengelolaan lingkungan, berdasarkan kondisi nyata lingkungan; (6) adanya peningkatan sistem keamanan dalam hal keamanan serta privasi; dan (7) peningkatan kebutuhan dalam bidang ekonomi terlebih dalam persaingan dunia

Sejalan dengan hal itu, maka penting untuk meningkatkan kualitas dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan zaman. Di abad 21 ini teknologi berkembang dengan pesatnya, sehingga abad 21 dikenal sebagai abad dengan pesatnya kemajuan teknologi. Selain pesatnya kemajuan teknologi, abad 21 juga dikenal sebagai masa pengetahuan (*knowledge age*). Di abad ini upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai aspek lebih berbasis pengetahuan. Diantaranya upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industry berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) (Mukhadis, 2013). Hal ini menunjukkan perubahan dalam bidang pemenuhan kebutuhan hidup yang berbasis pengetahuan, maka tentu berbeda pula kemampuan dan kualitas yang dibutuhkan.

Wagner dalam Zubaidah (2016) mengidentifikasi keterampilan dan kompetensi yang diperlukan siswa dalam menghadapi dunia kerja serta kehidupan di abad 21. Keterampilan tersebut terdiri dari: (1) kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis; (2) Kerjasama dan sikap kepemimpinan; (3) kecekatan dan kemampuan adaptasi dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi; (4) memiliki daya usaha dan jiwa kewirausahaan; (5) komunikatif baik secara lisan maupun tulisan; (6) memiliki keterampilan akses informasi serta; (7) memiliki rasa keingintahuan yang besar

Potensi Literasi Lingkungan dan Kesadaran Lingkungan di Abad 21

Memasuki abad 21 saat ini istilah literasi sudah mulai digaungkan. Literasi sudah bukan mengenai kemampuan membaca dan menulis saja tapi memiliki konteks yang lebih luas. Literasi adalah kemampuan dan pengetahuan yang perlu dimiliki setiap orang dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kebutuhan zaman (Nugraha, 2020). Kemampuan literasi penting untuk dimiliki siswa dalam menghadapi abad 21. Sebab kemampuan ini akan menunjang keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah. Tidak hanya itu literasi juga berpengaruh terhadap kesuksesan serta peningkatan kualitas sumber daya mereka dalam menghadapi kehidupan di abad yang penuh tantangan ini (Rahmah, dkk, 2019).

Literasi saat ini terdiri atas berbagai jenis, salah satunya yaitu literasi lingkungan. Kusumaningrum (2018) mendefinisikan literasi lingkungan sebagai sikap sadar menjaga keseimbangan lingkungan serta turut menghadapi isu lingkungan. Pengertian literasi lingkungan menurut Minnesota Office of Environmental Assistance dalam Rahmah dkk (2019) yaitu pemahaman seseorang mengenai aspek yang mendukung lingkungan, prinsip lingkungan, serta sikap menjaga kondisi lingkungan yang diterapkan dalam aktivitas sehari-hari

Literasi lingkungan juga bermakna sebagai pemahaman terhadap lingkungan serta kesadaran untuk mempertahankan keseimbangan lingkungan. Melalui pemahaman tersebut

diharapkan dapat diaplikasikan dalam bentuk nyata berupa partisipasi dalam mengatasi permasalahan lingkungan baik secara pribadi maupun secara berkelompok. Sehingga lebih lanjut literasi lingkungan akan membangun kesadaran akan pentingnya kontribusi dalam pemecahan masalah lingkungan yang ada.

Pentingnya literasi lingkungan telah dimuat dalam P21 framework sebagai tema dalam pendidikan abad 21. Hal ini menunjukkan bahwa literasi lingkungan memiliki potensi besar dalam kaitannya dengan kebutuhan abad 21. Melalui literasi lingkungan kita dapat menanamkan kesadaran dan membentuk pribadi yang cinta lingkungan. Selain itu dengan dimilikinya literasi lingkungan berpotensi besar dalam mengubah tatanan dan pola pikir terhadap lingkungan dan sebagai upaya pemecahan masalah lingkungan yang ada. Hal ini sejalan dengan kondisi lingkungan saat ini yang mengalami degradasi atau penurunan kualitas. Berbagai aktivitas terhadap lingkungan tidak memperhatikan etika terhadap lingkungan yang menyebabkan berbagai kerusakan lingkungan.

Berbagai aktivitas yang berdampak buruk terhadap lingkungan ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai lingkungan, kesadaran pentingnya lingkungan, serta tidak adanya pemikiran tindak lanjut kondisi lingkungan. Melihat hal ini maka literasi lingkungan dinilai penting untuk dikuasai. Selain literasi lingkungan, dalam upaya menghadapi tuntutan abad 21 serta menjaga kualitas lingkungan dibutuhkan pula kesadaran lingkungan (environmental awareness). Dalam mengembangkan kesadaran lingkungan perlu dilakukan bahkan sejak dini.

Istilah kesadaran lingkungan dimaknai sebagai sikap dan keterampilan dalam pemecahan masalah lingkungan berdasarkan pengetahuan mengenai lingkungan yang dimiliki. Kesadaran lingkungan akan membangun sikap tanggung jawab terhadap lingkungan (Sengupta, 2010).

Kesadaran lingkungan juga didefinisikan sebagai rasa ingin tahu yang dalam mengenai lingkungan serta kesadaran yang tercermin dalam setiap tindakan Neolaka dalam (Munawar, 2019). Dengan adanya kesadaran lingkungan yang dimiliki seseorang diharapkan dapat membangun sikap positif dalam setiap tindakan dan interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Environmental Awareness Ability Measure (EAAM) dalam (Munawar, 2019) kesadaran lingkungan memiliki 5 dimensi diantaranya yaitu; (1) penyebab polusi; (2) konservasi udara, tanah, air, dan hutan; (3) konservasi terhadap energi; (4) konservasi terhadap kesehatan manusia; dan yang terakhir (5) konservasi peternakan dan kehidupan di alam liar.

Kesadaran lingkungan seseorang dapat dilihat berdasarkan indikator berikut: Indikator kesadaran lingkungan meliputi: (1) kesadaran mengenai masalah lingkungan: meliputi ukuran informasi mengenai permasalahan lingkungan yang dimiliki (2) pandangan terhadap permasalahan lingkungan: ukuran tingkat kepedulian berkaitan dengan isu lingkungan yang ada (3) Optimisme Lingkungan: meliputi ukuran keyakinan akan tindakan dalam meningkatkan kualitas lingkungan OECD dalam (Amran et al, 2019)

Kesadaran lingkungan memiliki peranan penting dalam membangun aspek kesadaran terhadap lingkungan dan tindakan nyata dalam memperhatikan permasalahan lingkungan serta bertindak tepat dalam mengatasi permasalahan lingkungan. Selain berpotensi membangun tindakan nyata peduli lingkungan, kesadaran lingkungan juga berpotensi dalam menjaga keberlanjutan kehidupan selanjutnya (Dasrita, 2015). Jadi baik literasi lingkungan maupun kesadaran lingkungan berpotensi dalam membangun pribadi yang peduli akan lingkungan serta meningkatkan kualitas seseorang dalam aspek lingkungan. Lebih lanjut kemampuan ini menjadi peluang dalam mengubah pola pikir masyarakat sehingga memiliki kesadaran pribadi dalam menjaga lingkungan. Sehingga kedepannya tingkat kerusakan lingkungan oleh manusia dapat berkurang.

Tantangan Literasi Lingkungan dan Kesadaran Lingkungan di Abad 21

Perkembangan dunia abad 21 saat ini diwarnai dengan urgensi permasalahan lingkungan. Semakin maraknya berbagai kegiatan atau aktivitas masyarakat yang tidak memperhatikan dampak terhadap lingkungan. Akibatnya lingkungan hidup kita saat ini mengalami degradasi/ penurunan kualitas. Tidak hanya itu, nilai literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan siswa masih dinyatakan kurang. Dalam penelitian Nasution (2016); Rohweder (2014) diperoleh nilai literasi lingkungan siswa dalam kategori rendah. Literasi lingkungan yang masih dalam kategori rendah salah satunya dipengaruhi oleh rasa ingin tahu dalam mempelajari dan menganalisis permasalahan lingkungan yang masih kurang. Selanjutnya kesadaran lingkungan siswa juga masih dalam level rendah. Hal ini tentu sekaligus menjadi tantangan bagi literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan dalam mengubah pola pikir dan sikap terhadap lingkungan (Jati, 2007).

Menurut Schaffirin dalam (Armanda, 2019) seseorang yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan dapat dilihat berdasarkan 3 kriteria, antara lain yaitu: (1) menganggap bahwa masalah lingkungan yang ada sebagai permasalahan yang serius dan membutuhkan solusi dalam penyelesaiannya; (2) mendukung setiap kebijakan atau ketentuan lingkungan; (3) menunjukkan sikap ikut serta dalam penyelesaian dan dalam upaya mengurangi kerusakan lingkungan yang ada. Berbagai kriteria di atas, jika seseorang memiliki kriteria tersebut maka dipastikan bahwa seseorang tersebut memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan, serta akan selalu berupaya dalam menjaga lingkungan. karena seseorang yang memiliki rasa peduli serta cinta lingkungan sangat memahami pentingnya nilai lingkungan bagi kehidupan kita.

Kesadaran lingkungan seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya yaitu: faktor ketidaktahuan, faktor kemiskinan, faktor kemanusiaan, dan faktor gaya hidup seseorang Neolaka dalam (Munawar, 2019). Rendahnya literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan perlu mendapatkan perhatian penuh karena kedua kemampuan ini akan berdampak langsung terhadap pola pikir dan sikap seseorang terhadap lingkungannya. Untuk dapat menciptakan kesadaran lingkungan dibutuhkan adanya pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Pengetahuan serta pemahaman ini dapat diperoleh melalui pemahaman pribadi serta melalui pembelajaran yang ada di sekolah berdasarkan program pendidikan lingkungan hidup yang dicanangkan oleh pemerintah.

Selain itu pemahaman mengenai lingkungan juga dapat diperoleh melalui media internet. Seperti yang kita ketahui perkembangan zaman saat ini diiringi dengan pesatnya perkembangan dalam bidang teknologi. Setiap orang dapat mendapatkan banyak informasi mengenai lingkungan, permasalahan lingkungan saat ini, serta mencari upaya yang memungkinkan mengatasi masalah tersebut. Pengetahuan mengenai lingkungan ini diharapkan dapat membangun sikap peduli terhadap lingkungan. Berdasarkan konvensi UNESCO pada Tahun 1997 diperoleh definisi Pendidikan Lingkungan Hidup yakni sebagai suatu proses yang mengarah pada pembentukan masyarakat dalam lingkup dunia yang mempunyai sikap peduli terhadap permasalahan lingkungan dan kepedulian akan lingkungan serta ikut mencari solusi permasalahan lingkungan berdasarkan pengetahuan serta keterampilan dalam memecahkan masalah baik secara pribadi maupun perorangan terhadap permasalahan lingkungan (Desfandi, 2015)

Dalam pelaksanaan pembelajaran melalui Pendidikan Lingkungan Hidup diharapkan berfokus pada nilai dan konsep hubungan manusia dan lingkungan serta peran manusia dalam lingkungan. berdasarkan hal ini diharapkan akan membentuk pribadi yang mampu menghargai lingkungan dan memahami bagaimana bersikap dengan lingkungannya. Tidak hanya itu, pengetahuan yang diperoleh melalui Program Pendidikan Lingkungan Hidup diharapkan mampu meningkatkan kesadaran akan pentingnya berperan dalam menjaga kualitas lingkungan. Sehingga melalui program pemerintah yakni Program Pendidikan Lingkungan Hidup menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi dan kesadaran lingkungan. Sejak kurikulum

2006 (KTSP) pendidikan lingkungan tidak hanya terintegrasi dalam mata pelajaran, akan tetapi juga dapat menjadi pelajaran tersendiri melalui muatan lokal. Selanjutnya pemerintah juga mengembangkan program Adiwiyata pada tahun 2006 sebagai program sekolah peduli lingkungan. Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup sejak awal dibentuk hingga tahun 2013 tercatat sebanyak 4.132 sekolah dari 33 provinsi telah mengikuti program Adiwiyata. Program Adiwiyata dikatakan mampu membangun siswa yang melek lingkungan (Azhar, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan dunia abad 21 dengan segala kemajuan pada berbagai bidang menuntut akan perubahan dan peningkatan kualitas diri. Literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan menjadi kemampuan yang perlu untuk dikembangkan di era ini. Karena baik literasi lingkungan maupun kesadaran lingkungan memiliki potensi dalam mengembangkan pemahaman akan lingkungan, peka terhadap isu lingkungan serta memiliki kesadaran dalam berkontribusi menjaga lingkungan. Tidak hanya itu dengan dimilikinya pemahaman dan kesadaran akan lingkungan, maka selanjutnya terarah pada pemecahan masalah lingkungan.

Dalam penerapan literasi lingkungan dan kesadaran lingkungan tentu tidak dapat terlepas dari sebuah tantangan. Berbagai tantangan tersebut yakni sikap acuh dan ketidakpedulian masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan. Ketidakpedulian ini terlihat dari berbagai aktivitas dan interaksinya dengan alam. Selaras dengan hal ini kemampuan literasi lingkungan siswa serta kesadarannya akan lingkungan masih dinyatakan kurang. Langkah selanjutnya ialah melalui Program Pendidikan Lingkungan Hidup. Program ini meliputi pendidikan lingkungan yang terintegrasi melalui mata pelajaran atau muatan lokal serta melalui program adiwiyata.

DAFTAR RUJUKAN

- Amran, A., et al. 2019. Assessing Student 21st Century Attitude and Environmental Awareness: Promoting Education for Sustainable Development Through Science Education. *Journal of Physics: Conferences series*. Vol 1157 (2).
- Armanda, F., & Saputri, W. 2019. Analisis Sikap Peduli Lingkungan dan Minat Berwirausaha Mahasiswa pada Perkuliahan Pengetahuan Lingkungan. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*. Vol. 5 (1): 54-58
- Azhar, M. Djahir Basyir, Alfitri. 2015. Hubungan Pengetahuan dan Etika Lingkungan dengan Sikap dan Perilaku Menjaga Kelestarian Lingkungan. *Jurnal Ilmu Lingkungan*. Vol. 13. No 1: 36-4.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2010). Paradigma pendidikan nasional abad XXI. Badan Standar Nasional Pendidikan Versi 1.0. Diakses pada 9 September 2020. http://www.bsnpindonesia.org/id/wpcontent/Laporan_BNSP2010.pdf.
- Dasrita, dkk. 2015. Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah Adiwiyata. *Jurnal Dinamika Lingkungan Indonesia*. Vol 2 (1): 61-64.
- Desfandi, M. 2015. Mewujudkan Masyarakat Berkarakter Peduli Lingkungan Melalui Program Adiwiyata. *Sosio didaktika: Social Science Education Journal*. Vol 2 (1): 31-37
- Diptoadi, Veronika, L. 1999. Reformasi Pendidikan di Indonesia menghadapi Tantangan Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 6 (3).
- Jati, Wijaya. 2007. Peningkatan Kesadaran Lingkungan Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Berita dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas. *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kusumaningrum, D. 2018. Literasi Lingkungan dalam Kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. Vol 1 (2): 57-64.

- Mukhadis, Amat. 2013. Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 2 (2): Hal 115-136.
- Munawar, S., Heryanti, E., dan Miarsyah, M. 2019. Hubungan Pengetahuan Lingkungan Hidup dengan Kesadaran Lingkungan pada Siswa Sekolah Adiwiyata. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*. Vol 9 (1): 22-29.
- Nasution, R. 2016. Analisis Kemampuan Literasi Lingkungan Siswa SMA Kelas X di Samboja dalam Pembelajaran Biologi. *In Proceeding Biology Education Conference*. Vol 13 (1): 352-358.
- Negev, M, et al. 2008. Evaluating the environmental literacy of Israel elementary and high school students. *The journal of environmental education*. Vol. 39. (2): 3-20.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. 2020. Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol. 7 (1): 107-126
- Partnership for 21st Century Skill (P21). 2009. Framework for 21st Century Learning. Diakses pada 8 September 2020. <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>.
- Rahmah, Siti, dkk. 2019. Analisis Buku Ajar IPA Kelas VII Berdasarkan pada literasi lingkungan. *Journal Pillar of Physics Education* Vol 12. No 3 (601-608).
- Redhana, Wayan I. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 13, No. 1.
- Rohweder, L. 2004. Integrating Enviromental Education Into Business Schools' Educational Plans in Finland. *GeoJurnal* (Vol 60).
- Sengupta, M, Das, J dan Maji Kumar, P. 2010. Environmental Awareness and Environment Related Behaviour of Twelfth Grade Students in Kolkata: Effects of Stream and Gender. *Jurnal Anwesa*, Vol. 5: 1 – 8.
- Triling, B. dan Fadel, C. 2009. *21st Century Skills Learning For Life In Our Times*. USA: HB Printing
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Vol. 1. No. 26: 263-278
- Zubaidah, S. 2016. Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan dengan Tema "Isu-isu strategis pembelajaran MIPA Abad*. Vol. 21 (10): 1-7

PEMBELAJARAN E-LEARNING DENGAN SCAFFOLDING-SEMIOTIK UNTUK MEMERDEKAKAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Tanti Eviliana Pardede

Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP Untan Pontianak
(tantimatematika@gmail.com)

Abstract: *The Freedom of Learning Policy planned by Nadiem Makarim, the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia, is a learning system with the concept of Independent Education which is inspired by the philosophy of Mr. Pendidikan Nasional namely Ki Hadjar Dewantara. This article seeks to analyze how the educational process implemented so that "Freedom of Thought, and Freedom of Body and Energy" organized with the current Policy of Free Learning. The implementation of the e-learning in the era of industrial revolution 4.0 is a solution to learning problems of government policy to learn from home. The purpose of this article is to describe a learning model, a method of learning, that can achieve the goal of free learning. This paper will discuss free learning, e-learning, scaffolding-semiotic learning, and E-Learning with Semiotic Scaffolding to Liberate Mathematics Learning. The main conclusion in this paper is that e-learning with scaffolding-semiotics is one of the solutions to liberate students' math learning.*

Abstrak: Kebijakan Merdeka Belajar yang direncanakan oleh Nadiem Makarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia saat ini yaitu sistem belajar dengan konsep Pendidikan Merdeka yang terinspirasi dari filosofi Bapak Pendidikan Nasional yakni Ki Hadjar Dewantara. Artikel ini berusaha menganalisis tentang bagaimana proses pendidikan yang dilaksanakan agar “Merdeka Pikirannya, dan Merdeka Raga serta Tenaganya” yang terorganisir dengan kebijakan Merdeka Belajar saat ini. Pelaksanaan model pembelajaran e-learning di era revolusi industri 4.0 menjadi solusi permasalahan pembelajaran dari kebijakan pemerintah untuk belajar dari rumah. Tujuan dari artikel ini adalah mendeskripsikan suatu model pembelajaran, metode pembelajaran, yang dapat mencapai tujuan dari merdeka belajar. Tulisan ini akan membahas merdeka belajar, pembelajaran e-learning, scaffolding-semiotik, dan Pembelajaran E-Learning dengan Scaffolding Semiotik untuk Memerdekakan Belajar Matematika. Kesimpulan utama dalam tulisan ini adalah Pembelajaran e-learning dengan scaffolding-semiotik menjadi salah satu solusi untuk memerdekakan belajar matematika siswa.

Kata kunci: Merdeka Belajar, Pembelajaran E-Learning, Scaffolding Semiotik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kesejahteraan dan martabat bagi seluruh umat manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat mendasar, penting dan bernilai. Saat ini di Indonesia sistem pendidikan telah beralih pada sistem “Merdeka Belajar”. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan slogan Merdeka Belajar yang menjadi arah kebijakan era Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim terinspirasi dari filosofi Bapak Pendidikan Nasional yakni Ki Hadjar Dewantara (Jawa Pos: 2020). Jika dilihat dari aspek filosofi, dasar-dasar yang dapat dirujuk dari konsep pembelajaran yang dikemukakan oleh Ki Hajar yaitu Momong (mengasuh), Among (suasana bahagia) dan Ngemong (mengamati). Pembelajaran dimana pendidik tidak dapat memaksa namun demikian tetap memberi arah.

Pembelajaran yang sangat diminati saat ini adalah pembelajaran berbasis teknologi menggunakan internet. Proses pembelajaran sangat bertopang pada sistem Teknologi informasi

dan komunikasi. Model pembelajaran e-learning telah menggantikan model pembelajaran ceramah. Era revolusi industri 4.0 saat ini dimana IOT (Internet of Things) memiliki peranan penting dalam segala hal. Dunia pendidikan pun tentu harus mengikuti perkembangan tersebut. Beberapa keuntungan yang didapat adalah pembelajaran tidak tersekat oleh ruang dan waktu, dan sangat fleksibel (Pangondian et al., 2019). Model pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet sebagai sarana komunikasi secara on line (Yazdi et al., 2012). Pembelajaran e-learning harus dikuasai guru, hal ini dikarenakan saat ini pembelajaran tersebut menjadi keharusan di dunia pendidikan (He et al., 2019). Pembelajaran berbasis teknologi menggunakan internet ini sangat diperlukan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian et al., 2019; Sadikin & Hakim, 2019). Penggunaan pembelajaran e-learning di era revolusi industri 4.0 telah menjadi solusi permasalahan pembelajaran dari kebijakan pemerintah untuk belajar dari rumah. Pembelajaran e-learning saat ini diharapkan dapat mencapai tujuan dari sistem Pendidikan di Indonesia yaitu memerdekakan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Scaffolding adalah salah satu metode pembelajaran yang menjadi alternatif karena sangat membantu bagi para pendidik untuk memenuhi kebutuhan setiap peserta didik (Larkin, 2019). *Scaffolding* suatu metode pembelajaran berupa pemberian topangan belajar kepada siswa secara sistematis, yang diberikan pada tahap awal guna memacu siswa supaya dapat bekerja secara mandiri (Sudrajat 2013). Metode *scaffolding* didasarkan pada teori Vygotsky (Tantri Wahyuni, 2016). Menurut Siti inganah dan Subanji (2013) komponen-komponen semiotik ada tiga yaitu: a. *Gesture* adalah komunikasi non-verbal dengan anggota tubuh manusia seperti mata, wajah, tangan dan kaki; b. *Word* merupakan ekspresi ungkapan berupa kata atau kalimat yang dilakukan oleh manusia; c. *Symbols* merupakan ekspresi akan suatu hal dalam bentuk tanda, gambar maupun huruf. *Scaffolding-semiotic* adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dengan pemberian dukungan belajar untuk mendorong siswa agar dapat bekerja secara mandiri dengan *gesture* dan simbol.

Pada masa saat ini, dimana pembelajaran diwajibkan untuk dilaksanakan dari rumah dan dengan pertimbangan dari paparan diatas penulis memberikan suatu solusi yaitu melaksanakan pembelajaran e-learning dengan *scaffolding-semiotik* yang diharapkan mampu memerdekakan belajar matematika siswa.

PEMBAHASAN

Merdeka Belajar

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam pidatonya memperingati Hari Guru Nasional (Direktorat Jenderal Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, 2019) menjelaskan konsep “Merdeka Belajar”, yang merupakan kebebasan berpikir dan kebebasan berinovasi. Sasaran dari merdeka belajar kiranya membuat para guru, siswa, serta orang tua dapat merasakan suasana yang bahagia. Proses pendidikan dalam merdeka belajar harus menciptakan perasaan yang membahagiakan (Syukri, 2020). Merdeka belajar dimana proses pendidikan harus menciptakan suasana yang membahagiakan serta inovatif dan kreatif, siswa belajar lebih merdeka sesuai kemampuan, potensi, minat, dan karakter karena setiap orang memiliki caranya sendiri dalam belajar. Guru harus mengkondisikan proses pembelajaran tersebut, sehingga mereka dapat melaksanakan pembelajaran tanpa ada rasa tekanan dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang “Memerdekakan” adalah guru yang bisa membuat peserta didik merdeka berfikir, merdeka berkreaitivitas, merdeka berimajinasi, merdeka berekspresi.

Gagasan merdeka belajar memiliki relevansi dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan (Dela Khoirul, 2020). Sumbangan teori belajar Humanistik dan Konstruktivistik untuk kemerdekaan belajar (Nofri Hendri, 2020). Salah satu implementasi dalam merdeka belajar yaitu dengan mendayagunakan teknologi. Masa Covid-19 dimana diberlakukannya pembatasan sosial berskala besar (PSBB), sangat berdampak pada dunia

pendidikan. Hal ini membuat munculnya beberapa aplikasi mengajar secara daring (e-learning). Keberhasilan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi ini sangat bergantung di tangan seorang guru. Oleh karena itu, seorang guru, tanpa alasan gaptek, tetap harus mampu mengoperasikan teknologi menjadi media pencapaian pembelajaran, mampu mengolah pembelajaran yang dapat membawa kegembiraan bagi guru dan siswa. Pembelajaran inovatif mengembangkan model pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Model pembelajaran lebih memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Sehingga menghasilkan peserta didik yang termotivasi dalam belajar menggunakan teknologi terutama internet dan gadget.

Pembelajaran E-Learning

E-learning merupakan suatu model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan pelaksanaannya tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013). E-learning menurut Waryanto & Insani (2013: 117-118) diartikan sebagai penyampaian makna pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik menggunakan media berbasis internet. Darmawan (2014: 10), e-learning ada guna mengatasi keterhambatan antara guru dan siswa mengenai waktu, tempat, kondisi, dan keadaan. Adanya e-learning membuat guru dan siswa tidak mesti berada dalam satu tempat dan waktu yang bersamaan. E-learning menyelenggarakan pembelajaran yang tidak terikat ruang dan waktu dapat diselenggarakan kapan saja dan dimana saja sangat fleksibel (Wahyudin Darmalaksana et al., 2020; Pangondian et al., 2019). Ciri-ciri dari e-learning menurut Flinders University, yaitu personal, structured, active dan Connective.



Gambar 1. Ciri-ciri Model Pembelajaran E-Learning

Adanya model pembelajaran e-learning membuat siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dalam ruang yang berbeda (Yazdi et al., 2012). E-learning membantu siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dalam kelas-kelas maya untuk berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kuntarto, 2017). Dengan model pembelajaran e-learning siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan bertanya. Model pembelajaran e-learning memicu siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengutarakan pikiran, bertanya dan nyaman dalam berkomunikasi (Astuti & Febrian: 2019).

Scaffolding-Semiotik

Scaffolding adalah salah satu metode pembelajaran yang penting dan efektif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Jerome Bruner juga sependapat dengan

pentingnya penerapan metode *scaffolding*. *Scaffolding* adalah salah satu metode pembelajaran yang cocok dan memungkinkan guru untuk mendukung setiap kebutuhan siswanya (Cahyono, 2010). Wood, Bruner & Ross mempublikasikan ide mengenai “*scaffolding*” untuk mendeskripsikan cara belajar siswa yang dapat didukung, dukungan tersebut pada akhirnya dilepas saat siswa dapat belajar dengan mandiri agar siswa memiliki tanggung jawab sendiri (Damayanti, 2016). *Scaffolding* juga didefinisikan sebagai metode pembelajaran dengan memberikan dukungan belajar secara terstruktur, yang dilakukan pada tahap awal untuk mendorong siswa agar dapat bekerja dengan mandiri (Sudrajad, 2013).

Metode *scaffolding* didasarkan pada teori Vygotsky (Tantri Wahyuni, 2016). Penerapan metode *scaffolding* dapat membuat siswa lebih berminat, memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa tidak bersifat pasif. *Scaffolding* adalah suatu metode pembelajaran yang dicetus oleh seorang ahli psikologi perkembangan kognitif. Vygotsky memandang siswa punya banyak konsep tetapi tidak sistematis, tidak teratur dan tidak spontan, hal ini tidak akan terjadi bila siswa memiliki guru yang dapat menopangnya. Vygotsky memunculkan konsep *scaffolding*, yaitu memberikan sejumlah bantuan kepada seorang siswa selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada siswa tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya (Slavin, 2009).

Menurut Siti Inganah dan Subanji (2013) komponen-komponen semiotik ada tiga yaitu: a. Gesture adalah komunikasi non-verbal dengan anggota tubuh manusia seperti mata, wajah, tangan dan kaki; b. Word merupakan ekspresi ungkapan berupa kata atau kalimat yang dilakukan oleh manusia; c. Symbols merupakan ekspresi akan suatu hal dalam bentuk tanda, gambar maupun huruf. Dengan bantuan semiotic akan memudahkan siswa dalam proses pemahaman suatu pembelajaran.

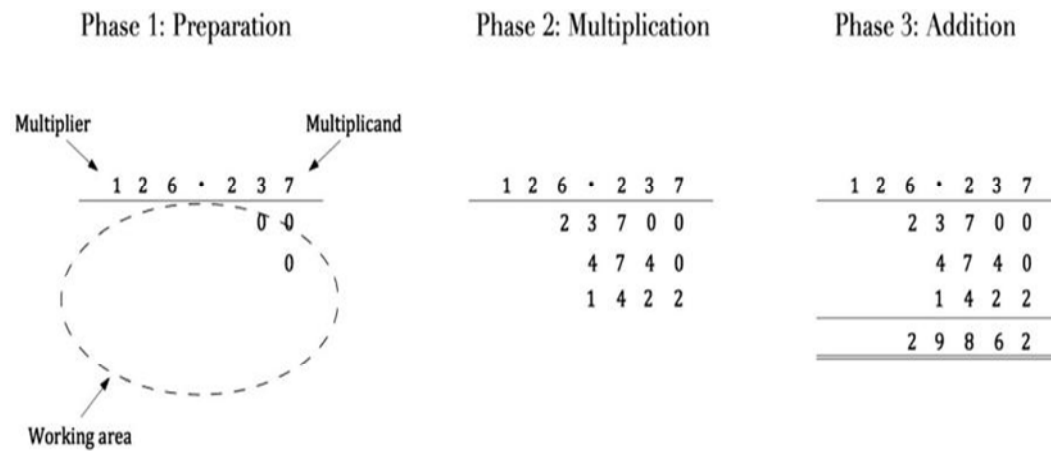
Metode pembelajaran *scaffolding*- semiotik dikenalkan oleh Jesper Hoffmeyer sebagai pengembangan lebih lanjut dari beberapa pemikiran dalam gerakan interaksionis (Hoffmeyer, 2008). *Scaffolding*-semiotik yang di maksud dalam artikel ini adalah salah satu metode pembelajaran yang efektif dengan pemberian dukungan belajar untuk mendorong siswa agar dapat bekerja secara mandiri dengan gesture dan symbol.

Pembelajaran E-Learning dengan *Scaffolding-Semiotic* untuk Memerdekakan Belajar Matematika

Pembelajaran akan dilakukan dengan model pembelajaran *e-learning* dimana menggunakan aplikasi Google Classroom (GC). Guru dapat memberikan materi, tugas dengan metode *scaffolding*-semiotik di forum GC. Sebagai kasus pertama, akan menjelaskan *scaffolding-semiotic* yang terlibat dalam mengalikan 126 dengan 237. Meskipun tugas di sini dirumuskan sebagai masalah matematika murni, tugas ini dapat dengan mudah diubah menjadi proses semiotik. Meskipun tugas tersebut mungkin tampak sepele, tugas tersebut tidak dapat dirumuskan, apalagi diselesaikan, tanpa menggunakan suatu metode *scaffolding*-semiotik. Karena itu, tugas yang ada dapat diselesaikan dengan berbagai cara. Siswa bisa membuat 126 tumpukan, masing-masing dengan 237 kerikil, lalu menghitung jumlah total kerikil. Siswa juga bisa menggunakan sempoa, kalkulator saku, matematika mental, melakukan perhitungan dengan pensil dan kertas.

Namun, dalam semua kasus ini, siswa akan bergantung pada kemampuan kognitif dari berbagai jenis, dan dalam semua kasus ini memerlukan metode *scaffolding*-semiotik. Dengan metode *scaffolding* semiotic selama proses pembelajaran guru akan memberi topangan hingga siswa mandiri. Untuk mengilustrasikan betapa berkembangnya suatu metode *scaffolding*

semiotik, maka akan dianalisis suatu perkalian menggunakan pensil dan kertas. Proses perkalian dapat dibagi menjadi tiga tahap: Persiapan, perkalian, dan penjumlahan (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Perkalian dengan pensil dan kertas

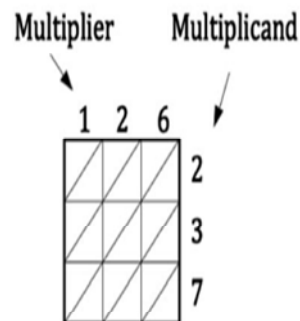
Pada tahap persiapan, tulis angka yang ingin dikalikan dan gambar garis horizontal di bawahnya. Garis ini membuat batas yang terlihat antara area kertas tempat masalah diajukan, dan area tempat yang akan menyelesaikan solusinya. Selanjutnya, membuat segitiga nol di sudut kanan atas area kerja. Di sini ikuti aturan bahwa jika pengali memiliki n digit, maka akan dituliskan $n-1$ nol di baris atas, $n-2$ nol di baris kedua, dan seterusnya.

Setelah tahap persiapan, selanjutnya lakukan perkalian sebenarnya. Di sini akan menghasilkan tiga produk parsial, satu untuk setiap digit dalam pengali. Ini dilakukan dengan mengalikan satu digit pengali dengan satu digit pengali, dan menuliskan hasilnya di entri kosong pertama dari area kerja. Dalam contoh di atas, kita mulai dengan mengalikan digit paling kiri dari pengali dengan digit paling kanan dari pengali. Hasilnya, tujuh, ditulis di tempat kosong pertama dari baris pertama area kerja. Proses perkalian lainnya berlangsung sama dengan operasi sederhana ini (untuk penjelasan yang lebih rinci, lihat Johansen 2010, hlm. 125).

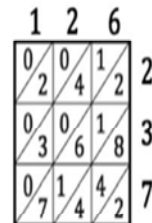
Pada fase penambahan, akhirnya akan menambahkan produk parsial. Ini dilakukan dengan menjumlahkan digit yang dihasilkan selama fase perkalian, kolom demi kolom, dari kanan ke kiri. Untuk setiap kolom, jumlah total digit ditulis di bawah kolom yang bersangkutan. Jika jumlahnya lebih dari satu digit, maka hanya digit terakhir yang dituliskan, dan digit tersebut mewakili 10's, 100's dll. dibawa dan ditulis di atas kolom berikutnya.

Kita telah melihat bahwa scaffolding-semiotik memang digunakan dalam beberapa aktivitas matematika. Prosedur perkalian biasa dengan pensil dan kertas menawarkan system scaffolding-semiotik yang sangat berkembang dan sangat rumit, yang secara bersamaan memanfaatkan sistem representasi (angka Hindu-Arab) dan sumber daya lingkungan (bahan tulis). Ini diharapkan dapat membantu kemampuan metakognitif siswa dan membuat siswa bahagia, merasa tertantang dan termotivasi selama proses pembelajaran matematika. Sehingga tujuan dari merdeka belajar dapat terpenuhi.

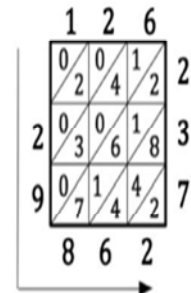
Phase 1: Preparation



Phase 2: Multiplication



Phase 3: Addition



Gambar 3. Perkalian dengan jalusi.

Pengali dan bilangan yang dikali akan dikalikan digit demi digit, dan hasil dari setiap penghitungan dicatat dengan angka 1's di bawah dan 10's di atas diagonal entri yang relevan dalam matriks. Jadi, tidak ada sisa selama fase perkalian. Pada fase penjumlahan, digit yang dicatat dalam kolom diagonal ditambahkan mulai dari sudut kanan bawah. Hasilnya dibaca dari kiri atas ke kanan bawah (Johansen, 2015).

Perkalian dengan pensil dan kertas serta perkalian dengan jalusi keduanya menggunakan metode *scaffolding semiotic* dalam proses pengerjaannya. Hal ini diharapkan dapat memberi topangan dan membantu siswa dalam proses pengerjaannya, dan di harapkan agar tidak terjadinya kesalahan dalam pemahaman konsep perkalian.

Sebagai kasus selanjutnya untuk materi matematika lainnya yaitu materi trigonometri, pada proses pembelajaran guru akan menjelaskan kurva pada grafik trigonometri dengan menerapkan metode pembelajaran *scaffolding-semiotik*. Beautiful dance moves di harapkan dapat membantu siswa dalam mengingat bentuk grafik dari sinus, cosinus, tangen dan sebagainya. Beautiful dance moves ini terlihat seperti tarian dance yang bentuk tariannya menyerupai bentuk-bentuk kurva dari grafik geometri. Sesuai dengan hobby anak zaman sekarang, dimana banyak anak yang menyenangi tarian dance, tarian dance juga tidak hanya digemari oleh anak perempuan, namun banyak juga anak laki-laki yang menyenangi tarian dance, contohnya tarian dance dari korea dan sebagainya. Ini di harapkan dapat memberikan motivasi dan semangat belajar kepada anak. Untuk bentuk dari Beautiful Dance dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Beautiful Dance Moves

Dengan beautiful dance moves yang diberikan oleh guru saat pembelajaran e-learning di harapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran materi trigonometri, khususnya mengingat bentuk grafik dari Sin (x), Cos (x), Tan (x), Cot (x) dan sebagainya. Masih banyak lagi materi dari pembelajaran matematika yang dapat di jelaskan atau di sampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran scaffolding-semiotic. Metode pembelajaran *scaffolding-semiotic* ini sebenarnya juga menuntut kreatifitas dari seorang guru, dimana guru harus bisa memberikan topangan kepada anak di mana semua siswa dapat terlibat langsung dalam suatu pemecahan masalah, membuat siswa termotivasi, semangat dalam belajar sehingga siswa dapat mandiri dalam menyelesaikan persoalan matematika dengan kemampuan sendiri, setelah itu baru guru dapat melepaskan topangan yang diberikan ke siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan model *e-learning* sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0, model pembelajaran ini menggunakan internet agar pembelajaran dapat berlangsung. Model pembelajaran e-learning membantu siswa dan guru dapat belajar dengan jarak jauh, dan sangat fleksibel. Selain itu juga dapat menjadi solusi selama melaksanakan pembelajaran dari rumah dalam menerapkan PSBB. Sistem pendidikan di Indonesia telah beralih menjadi system pendidikan yang memerdekakan belajar siswa (merdeka belajar). Salah satu implementasi dalam merdeka belajar adalah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Model pembelajaran *e-learning* akan dipadukan dengan metode pembelajaran *scaffolding-semiotic*, dimana siswa diberi dukungan belajar secara terstruktur, yang dilakukan pada tahap awal untuk mendorong siswa agar dapat bekerja secara mandiri. Hal ini diharapkan dapat tercapainya tujuan dari merdeka belajar dimana siswa merasa bahagia dan tanpa beban dalam proses pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran *e-learning* dengan *scaffolding-semiotic* menjadi salah satu solusi untuk memerdekakan belajar matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, I. (2013). Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. Jurnal Gantang, 4(2), 111-119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>.

- Cahyono Nur Adi. (2010). Vgotsky Perspektif: Proses Scaffolding untuk Mencapai Zona Proximal Development Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Darmalaksana, Wahyudin, Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(1), 1-12.
- Darmawan Deny. 2014. Pengembangan E-learning. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dela Khoirul. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*. <http://dx.doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. E. (2019). Online IS education for the 21st century. *Journal of Information System Education*, 25(2), 1.
- Hoffmeyer, J. (2008). Semiotic scaffolding of living system. In M. Barbieri (Ed.), *Introduction to biosemiotics. The new biological synthesis* (pp. 149-166). Dordrecht: Springer Science+Business Media B.V.
- Inganah, S. & Subanji. (2013). Semiotik dalam Proses Generalisasi Pola. Prosiding: Konverensi Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika V.FMIPA Universitas Negeri Malang. 27-30 Juni, ISBN: 978-602-97895-8-4. Hal. 431-438.
- Jawa Pos. 2020. Filosofi Ki Hadjar Dewantara jadi Inspirasi Merdeka Belajar. <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/14/07/2020/filosofikihadjardewantara-jadi-inspirasimerdeka-belajar/>.
- Johansen, M. W. (2010). *Naturalism in the Philosophy of Mathematics*. Copenhagen: Faculty of Science, University of Copenhagen, 2010. <http://www.nbi.dk/natphil/prs/mwj/Dissertation-mwj2010.pdf>.
- Johansen, M. W., & Misfeldt, M. (2015). *Semiotic Scaffolding in Mathematics*. Biosemiotics. Dordrecht: Springer Science+Business Media. Doi.10.1007/s12304-014-9228-6.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>.
- Pangondian, R. A., Paulus, S. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 56-60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 131-138. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>.
- Syukri Bayumie, A.P., S.E., M.Si. (2020). Menakar Konsep Merdeka Belajar <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>.
- Wahyuni, Tantri. (2016). Metode Pembelajaran Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Integral pada Mata Kuliah Kalkulus II. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/ST/article/download/220/205>.
- Waryanto, N. H. & Insani, N. (2013). Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2, 117-118.
- Yazdi, M., Matematika, D. J., & Tadulako, U. (2012). *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*. 2(1), 143-152.

INOVASI PEMBELAJARAN DARING DALAM ERA PENDIDIKAN 4.0 DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Triek Wahyuda Saputri

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: triekwahyudasaputri@gmail.com

***Abstract** The Industrial Revolution 4.0 is an implementation of the projection of modern German 2020 technology which is implemented through improving manufacturing technology, creating a strategic policy framework, and so on. The field of education is closely related to the 4.0 Industrial Revolution which can be used to support learning patterns and patterns of thinking and develop creative and innovative innovations from students, in order to produce the next generation who are superior and able to compete. For universities, the Industrial Revolution 4.0 is expected to be able to realize smart education through increasing and equalizing the quality of education, expanding access and relevance in realizing world class. To achieve this, learning interactions are carried out through blended learning (through collaboration), project-based learning (through publication), and flipped classrooms (through public interaction and digital interaction). The Covid-19 pandemic has an impact on the world of education, including higher education. The existence of this corona virus outbreak hinders teaching and learning activities. One of them is changing the face-to-face (offline) learning method to (online) during a pandemic. Even so, this pandemic was able to accelerate education 4.0. The learning system is carried out remotely by utilizing information technology. We are all faced with a global Covid-19 pandemic. There are many negative impact reviews from it, but there are also lessons that we can take, namely that this pandemic has an impact on accelerating the adaptation of the Industrial Revolution 4.0. Adapted Early in the Middle of a Pandemic The global world is facing the problem of the Covid-19 pandemic, including our country Indonesia.*

Abstrak Revolusi Industri 4.0 merupakan salah satu pelaksanaan proyeksi teknologi modern Jerman 2020 yang diimplementasikan melalui peningkatan teknologi manufaktur, penciptaan kerangka kebijakan strategis, dan lain sebagainya. Bidang pendidikan sangat berkaitan dengan Revolusi Industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola belajar dan pola berpikir serta mengembangkan inovasi kreatif dan inovatif dari peserta didik, guna mencetak generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu bersaing. Bagi perguruan tinggi, Revolusi Industri 4.0 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia. Untuk mewujudkan hal tersebut interaksi pembelajaran dilakukan melalui blended learning (melalui kolaborasi), project based-learning (melalui publikasi), flipped classroom (melalui interaksi publik dan interaksi digital). Pandemi Covid-19 berdampak pada dunia pendidikan, termasuk pendidikan tinggi. Adanya wabah virus corona ini menghambat kegiatan belajar mengajar. Salah satunya mengubah metode pembelajaran tatap muka (luring) menjadi (daring) saat pandemi. Kendati begitu, pandemi ini mampu mengakselerasi pendidikan 4.0. Sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Kita semua dihadapkan sebuah pandemi global Covid-19. Banyak ulasan dampak negatif darinya, namun juga ada hikmah yang bisa kita ambil yaitu pandemi ini berdampak pada percepatan adaptasi

Revolusi Industri 4.0. Diadaptasi Lebih Dini di Tengah Pandemi Dunia global tengah dihadapkan pada permasalahan pandemi Covid-19, termasuk juga negara kita Indonesia.

Kata Kunci: inovasi, pembelajaran daring, Pendidikan 4.0, wabah covid-19

PENDAHULUAN

Saat ini Era Revolusi Industri (ERI) 4.0 saat ini, teknologi sangat besar pengaruhnya disegala aspek kehidupan. Sebagai contoh, salah satu kemajuan teknologi adalah *mobile phone* yang sudah dimodifikasi dengan berbagai macam aplikasi dan dapat dengan mudah diakses oleh semua lapisan masyarakat, termasuk dalam dunia Pendidikan Indonesia kini dihadapkan dengan tantangan revolusi Industri 4.0. Tantangan tersebut bukan hanya di hadapkan dengan pada sektor ekonomi, sosial, dan teknologi, namun juga sektor dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kondisi ini, baik sumber daya manusia dan infrastruktur yang mendukung. Perkembangan ini mulai dimanfaatkan oleh beberapa perguruan tinggi di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya dengan berbagai metode seperti *google classroom*, *e learning* yang terafiliasi dengan perguruan tinggi maupun dengan menggunakan whatsapp (Iskandar et al., 2020). Abad 21, seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi dan menggunakannya di dalam proses pembelajaran inovasi khususnya di perguruan tinggi sangat penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik.

Perubahan dalam kehidupan masyarakat saat ini maju dengan pesat, industri 4.0 berkembang dengan menciptakan sesuatu yang baru, dan dengan adanya perubahan-perubahan baru yang begitu cepat, pendidikan sebagai suatu bagian kehidupan masyarakat harus mempersiapkan berbagai perubahan yang terjadi, agar dapat diantisipasi melalui upaya memperbaiki proses pendidikan dan pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah, mutu pendidikan Indonesia yang masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Era Revolusi Industri 4.0, di mana perubahan terjadi begitu cepatnya. Oleh karenanya, guru dan dosen selaku pengajar perlu untuk mengevaluasi dan mempelajari strategi baru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi digital menjadi fasilitas utama dalam dunia pendidikan khususnya di perguruan tinggi yang notabene adalah bagaimana kesiapan dosen dan mahasiswa dalam menyambut era industri 4.0. Tantangan pendidikan khususnya dosen dalam mendidik cikal bakal milenial adalah bagaimana digitalisasi dapat menguatkan karakter, melalui desain perencanaan pembuatan instrumen-instrumen pendidikan dalam hal strategi pembelajaran berbasis online, metode pembelajaran online, model pembelajaran berbasis online, dan media pembelajaran yang bersinggungan dengan teknologi khususnya teknologi jaringan internet. Akses jaringan menjadi media bantu dosen dalam melibatkan mahasiswa untuk mengenal dunia digital dan menanamkan karakter mahasiswa secara optimal dengan capaian pembelajaran yang dirancang oleh dosen dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi secara detail.

Wabah virus Corona atau *Coronavirus Disease* 2019 (COVID – 19) yang mulai merebak di Indonesia sejak awal Maret 2020, telah menimbulkan kelumpuhan berbagai aktivitas baik di bidang sosial, ekonomi, hingga pendidikan. Wabah ini sebarannya begitu luas dan melampaui batas-batas Negara, maka itu pada tanggal 11 Maret 2020, statusnya oleh WHO ditetapkan sebagai pandemik (Chappel, 2020). Atas alasan itu, seluruh dunia, termasuk Indonesia, melakukan apa yang disebut sebagai *lockdown* dan *social distancing*, yang berdampak pada aktivitas *work from home*. Berbagai kebijakan yang telah dikeluarkan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran di sekolah/universitas. Pada umumnya, pembelajaran dilakukan secara tatap muka (*offline*) dan kontak secara fisik. Namun, saat ini pembelajaran dilakukan secara daring (*online*). Hal ini memberikan perubahan terhadap pola aktivitas pendidikan yang dilakukan.

Pembelajaran yang umum dilakukan di ruangruang kelas berubah menjadi pembelajaran di ruang-ruang maya akibatnya pembelajaran daring pun terjadi secara massif diberbagai sekolah-sekolah maupun universitas di Indonesia. Meskipun pembelajaran daring ini sebenarnya bukanlah sesuatu yang baru dalam konsep pembelajaran, namun kenyataannya menjadi lompatan dalam mengubah proses pembelajaran selama masyarakat melakukan *social distancing*, seluruh proses dan aktivitas pembelajaran dapat dilakukan. Dengan demikian pembelajaran daring secara penuh menjadi momentum menghadapi pandemik.

PEMBAHASAN

Revolusi Industri 4.0

Era digitalisasi, kebutuhan masyarakat global tidak hanya terfokus kepada SDM unggul dan cerdas secara intelektual Knowledge tetapi kualitas diri dalam berkepribadian yang berkarakter serta memiliki kepekaan emosional dan sosial dalam mental kreatif. Piaget, (1988) mengatakan “pengetahuan atau kognitif itu dibangun (dikonstruksi) sembari manusia mengelola pengalaman-pengalamannya yang ditemui berdasarkan struktur-struktur mental atau skema-skema yang sudah ada padanya”. Pengetahuan bukan hanya seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk in memory tetapi perlu kekritisan, higher order thinking skills, oleh karenanya penguatan karakter perlu ditanamkan bagi masyarakat digital karena kognitif beriringan dengan pengalaman empiris dan manusia berkecakapan mengkonstruksi pengetahuan itu dan mendefinisikan pesan didalamnya berdasarkan pengalaman otentik tersebut yang bisa memproduksi karakteristik seseorang. Revolusi industri ke empat atau *The Fourth Industrial Revolution* telah membawa tantangan baru dalam membentuk norma legislasi dan regulasi. Revolusi Industri 4.0 merupakan salah satu pelaksanaan proyeksi teknologi modern Jerman 2020 yang diimplementasikan melalui peningkatan teknologi manufaktur, penciptaan kerangka kebijakan strategis, dan lain sebagainya. Ditandai dengan kehadiran robot, *artificial intelligence*, *machine learning*, *biotechnology*, *blockchain*, *internet of things (IoT)*, serta *driverless vehicle*. Bidang pendidikan sangat berkaitan dengan Revolusi Industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola belajar dan pola berpikir serta mengembangkan inovasi kreatif dan inovatif dari peserta didik, guna mencetak generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu bersaing.

Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0

Indonesia kini dihadapkan dengan tantangan revolusi Industri 4.0. Tantangan tersebut bukan hanya di hadapkan dengan pada sektor ekonomi, sosial, dan teknologi, namun juga sektor dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kondisi ini, baik sumber daya manusia dan infrastruktur yang mendukung. Perkembangan ini mulai dimanfaatkan oleh beberapa perguruan tinggi di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikannya dengan berbagai metode seperti google classroom, e learning yang terafiliasi dengan perguruan tinggi maupun dengan menggunakan whatsapp (Iskandar et al., 2020). Gegap gempita menyambut kedatangan teknologi industri 4.0 yang berorientasi kepada ektivitas dan efisiensi, kecakapan manusia untuk memanfaatkan segala sarana aktivitas lini kehidupan hingga mendayagunakan ruang kreatif dan inovatif. Menyambut kedatangan ruang virtual ini membawa kepada peradaban baru bagi manusia, peradaban yang terkontaminasi dengan adanya arus perubahan yang mengarah kepada kemajuan. Di dalam teori sosial perubahan adalah keniscayaan yang bersifat mutlak dan abadi. Siap tidak siap manusia akan hadir dipusaran keniscayaan tersebut.

Aktivitas tamu digital menjadi trend global dalam berdialog berbagi pengetahuan, ide dan gagasan secara argumentatif di ruang maya. Kendatipun dibangun secara argumentasi namun masih juga terhendus narasi publik yang belum mencerahkan lagi menyejukkan. Kekakuan atau kesaklekan manusia dalam berargumentasi membawa kepada persoalan for free public sphere. Mungkin ini yang dideskripsikan Rousseau, (2009) “manusia yang terbelenggu dimana-mana

sekalipun di dunia maya dengan peran teknologi tetap saja kebelengguan hadir disela-sela komunikasi yang memasung, interaksi yang mendeke dan narasi yang menggiring kepada arus gelombang hasutan, ujaran kebencian dan celaan-celaan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi di era digital harus berjalan beriringan dengan penanaman dan penguatan karakter, untuk itu karakter menjadi sebuah perhatian khusus di bidang pendidikan dalam menyongsong manusia moderen sebagai tamu digital yang beradab. Tidak dapat dielakkan bahwasanya pembelajaran dalam jaringan “daring” mulai banyak ditawarkan sebagai pembelajaran alternatif, keseimbangan pembelajaran tatap muka dan tatap layar (daring) menjadi tuntutan zaman yang tak bisa di pungkiri. Hal ini menjadi fenomena budaya pendidikan di era digital yang tumbuh dengan sangat cepat dan di nilai agresif karena perkembangan pembelajaran on line berbasis teknologi khususnya diperguruan tinggi mulai banyak digemari. Karena aktivitas daring memungkinkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran baik dari sumber belajar, media ajar, bahan ajar dan tutor belajar. Maka itu dampak teknologi digital di perguruan tinggi berimbas kepada dosen dan mahasiswa.

Teknologi digital menjadi fasilitas utama dalam dunia pendidikan khususnya di perguruan tinggi yang notabene adalah bagaimana kesiapan dosen dan mahasiswa dalam menyambut era industry 4.0. Pembelajaran inovasi dalam proses pendidikan 4.0 menuntut guru memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang mengajar agar semakin baik, untuk itu guru dituntut aktif mengembangkan keprofesionalannya, dalam memberikan keterampilan hidup untuk berkarir di abad 21 pada siswanya. Tantangan pendidikan khususnya dosen dalam mendidik cikal bakal milenial adalah bagaimana digitalisasi dapat menguatkan karakter, melalui desain perencanaan pembuatan instrumen-instrumen pendidikan dalam hal strategi pembelajaran berbasis online, metode pembelajaran online, model pembelajaran berbasis online, dan media pembelajaran yang bersinggungan dengan teknologi khususnya teknologi jaringan internet. Akses jaringan menjadi media bantu dosen dalam melibatkan mahasiswa untuk mengenal dunia digital dan menanamkan karakter mahasiswa secara optimal dengan capaian pembelajaran yang dirancang oleh dosen dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi secara detail. Sedang dalam kenyataannya sulit untuk dibantah bahwa kualitas kegiatan atau proses belajar mengajar tersebut, sangat dipengaruhi dan ditentukan oleh faktor guru dalam mengimplementasikan jabatan/pekerjaan sebagai sebuah profesi. Pada abad ini, sangat diperlukan paradigma dalam belajar dengan melakukan perubahan atau reformasi dalam pembelajaran guna mencari cara-cara baru yang lebih efektif dalam pembelajaran. Disinilah tuntutan peran kreativitas guru untuk menemukan serta melaksanakan kinerja yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Ini adalah tantangan yang dapat terbilang tidak hanya berfokus pada yang diajarkan, tetapi juga cara pengajarannya yang mana pendidikan tersebut sendiri didasarkan pada kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan yang ada di masa depan..

Ahli teori pendidikan sering menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi cyber baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan *internet of things* (IOT). Pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran akan tetapi, hal ini tidak luput dari tantangan bagi para pengajar untuk mengimplementasikannya, dikutip dari Kompasiana (2019) setidaknya ada 4 kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengajar. Pertama keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Merupakan kemampuan memahami suatu masalah, mendapatkan informasi sebanyakbanyaknya sehingga dapat dielaborasi dan memunculkan berbagai perspektif untuk menyelesaikan masalah. Pengajar diharapkan mampu meramu pembelajaran dan mengeksplor kompetensi ini kepada peserta didik.

Kedua Keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan ini tidak luput dari kemampuan berbasis teknologi informasi, sehingga pengajar dapat menerapkan kolaborasi dalam proses pengajaran. Ketiga, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Diharapkan ide-ide baru dapat diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran sehingga memacu siswa untuk beripikir kreatif dan inovatif. Misalnya dalam mengerjakan tugas dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Keempat, literasi teknologi dan informasi. Pengajar diharapkan mampu memperoleh banyak referensi dalam pemanfaatan teknologi dan informasi guna menunjang proses belajar mengajar. Bagi perguruan tinggi, Revolusi Industri 4.0 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia. Untuk mewujudkan hal tersebut interaksi pembelajaran dilakukan melalui *blended learning* (melalui kolaborasi), *project based-learning* (melalui publikasi), *flipped classroom* (melalui interaksi publik dan interaksi digital). Sudah menjadi konsumsi umum bahwa pendidikan sekarang dipandang sebagai proses seumur hidup bukan hanya sebagai batu loncatan ke arah dunia profesional. Pendidikan 4.0 ini dianggap sebagai peluang bagi sekolah yang siap menumbuhkan kesiapan peserta didiknya memasuki babak baru dunia pendidikan yang berubah begitu cepat.

Menurut Agus, (2019) “menganalogikakan kerumunan manusia hari ini dalam jagat digital seperti “jalan raya” yang menggiring manusia dalam aktivitas kehidupannya membutuhkan sarana atau media yang menjadi alat bertemu, mengikuti dan meneruskan. Dan setiap persimpangan atau arus pertemuan jalan raya membutuhkan closed circuit television (CCTV). Guru dan dosen memposisikan seperti cctv yang mengawasi aktivitas murid dan mahasiswa dalam jaringan teknologi internet. Maka tugas utama guru sebagai CCTV adalah mengawal karakter generasi milenial yang memiliki potensi diri sebagai mahluk yang inspiratif, kreatif dan inovatif agar murid dan mahasiswa tersebut memiliki kompetensi yang dibutuhkan masyarakat di era digital. Sivitas akademika dalam aktivitas akses internet memiliki harapan agar terselenggaranya kualitas masyarakat moderen yang responsif dan partisipan terhadap isu sosial politik dan isu kemanusiaan di dalam wadah negara yang demokratis khususnya pendidikan. Andriadi, (2017) “menghimbau korelasinya antara demokrasi dan partisipasi sangat erat”. Dengan demikian partisipasi dengan aktivitas pelayanan publik dapat terdeteksi di dunia digital.

Adapun tujuan penggunaan teknologi digital di pendidikan tinggi yaitu menghasilkan kacakapan mengelola dan merancang pembelajaran untuk diri sendiri secara mandiri baik lewat tatap muka atau tatap layar daring, kepekaan terhadap isu-isu publik mampu direspon dan diantisipasi dari hal-hal yang baru, masalah baru dan solusi baru dalam penanganannya. Kemandirian dosen atau mahasiswa memiliki arti kesiapan dalam pengembangan diri secara kreatif dan inovatif yang bergantung kepada jaringan sosial, karena karakteristik warga digital adalah ketergantungan kepada aktivitas jaringan internet, dimana manusia mengakrabkan diri dalam interaksi dan komunikasi secara efektif dan efisien melalui sosial media internet. Misalnya aktivitas interaksi dan komunikasi tidak lepas dari akses internet pada saat pra kerja, proses kerja, hingga pasca kerja maka perlu ada canel yang memfasilitasinya.

Kreativitas dan inovasi dapat mengarah kepada aktivitas dosen dan mahasiswa secara mandiri untuk menciptakan hal baru yang belum pernah ada. Karena inovasi menuntut akan adanya perubahan yang komprerhensif. Pelaku inovasi berupaya menterjemahkan kemampuan dalam menjawab tantangan dan hambatan yang menjadi persoalan-persoalan yang dihadapi, pengenalan suatu hal yang baru, baik itu pembaharuan, maupun penemuan yang baru dan berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Dilakukan melalui proses yang dikembangkan atau mendaur ulang menjadi hal yang baru atau mengkombinasikan sesuatu hal dengan hal yang lain sehingga menjadi sebuah temuan atau konsep baru guna mencari solusi atas permasalahannya.. Dengan demikian pembelajaran inovasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan/pembelajaran. Guru sebagai agen pembaharuan dituntut sebagai ujung tombak perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan/pembelajaran dan dalam konteks ini

peran guru akan sangat menentukan dalam adopsi inovasi pada proses pendidikan/pembelajaran. Oleh karena itu dalam menyikapi suatu inovasi, diperlukan suatu pemahaman yang baik tentang substansi inovasinya itu sendiri, hal ini dimaksudkan agar inovasi dapat benar-benar memberi nilai tambah bagi kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan buat generasi yang berkualitas, berkarakter dan mandiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Inovasi dalam dunia pendidikan 4.0 merupakan upaya untuk memperbaiki aspek-aspek yang ada di dunia pendidikan agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kehidupan di masa yang akan datang menyambut era revolusi 4.0 Sebagai seorang pendidik, wajib mengetahui dan mampu menerapkan inovasi-inovasi untuk mengembangkan proses pembelajaran agar lebih kondusif supaya hasil yang diperoleh dapat maksimal. Disamping itu, keberhasilan inovasi pendidikan tidak saja ditentukan oleh satu atau dua faktor saja, tapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Dengan adanya covid-19 yang telah menjadi pandemi dunia dengan menyerang 215 negara membuat pendidik berinovasi mencari alternatif pembelajaran. Indonesia sendiri terdapat beberapa aplikasi e-learning yang populer antara lain moodle, google classroom, quipper, sevima Ed-link, edmodo, ruang guru dan lain-lain. Dalam implementasinya pemanfaatan LMS akan semakin baik bila menggunakan konsep pentahelix dengan berkolaborasi antara akademisi, pebisnis, komunitas, media dan pemerintah untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran itu sendiri, jadi ukuran pembelajaran bukan lagi ditentukan oleh absensi namun dari kualitas konten materi itu sendiri. (Aribowo, Wirapraja, & Putra, 2018) Elearning adalah salah satu kemajuan di era revolusi industri 4.0.

Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19

Wabah virus Corona atau Coronavirus Disease 2019 (COVID – 19) yang mulai merebak di Indonesia sejak awal Maret 2020, telah menimbulkan kelompokan berbagai aktivitas baik di bidang sosial, ekonomi, hingga pendidikan. Wabah ini sebarannya begitu luas dan melampaui batas-batas negara, dan maka itu pada tanggal 11 Maret 2020, statusnya oleh WHO ditetapkan sebagai pandemic (Chappel, 2020). Atas alasan itu, seluruh dunia, termasuk Indonesia, melakukan apa yang disebut sebagai lockdown dan social distancing, yang berdampak pada aktivitas work from home. Kesehatan Dunia menyatakan bahwa penyakit korona Covid-19 merupakan pandemi.

Penetapan makna pandemi atas suatu penyakit menegaskan bahwa suatu wabah penyakit menular telah terjadi di wilayah geografis yang luas dengan prevalensi yang tinggi. Penyebaran virus corona atau dikenal juga covid-19 di Indonesia saat ini menjadi sangat mengkhawatirkan. Semua provinsi tanpa terkecuali minimalnya terdapat satu orang tertular virus ini (positif). Pemerintah dengan segala upaya sudah menghimbau masyarakat untuk tetap berada di rumah, tagar-tagar di rumah aja, stay at home menjadi ramai di media sosial. Adapun upaya pemerintah yang merupakan saran saran WHO dalamantisipasi penyebaran virus ini adalah dengan melakukan *Social Distance* yang belakangan berganti nama menjadi *Phsyscal Distance*, di mana setiap orang harus menjaga jarak fisik kurang lebih 1-2 meter agar memperkecil penularan virus ini. Kebijakan *Phsyscal Distance* dan himbauan pemerintah dalam menyerukan untuk tetap di rumah berdampak pada sektor seperti perbankan, pariwisata, pendidikan dan lain sebagainya. *Working From Home* (WFH) begitulah istilah yang umum didengar belakangan ini menjadi aktivitas sehari-hari dalam menerapkan *Phsyscal Distance* dan *stay at home*.

Semua pekerjaan yang dilakukan dari rumah itu lah yang disebut dengan *Working From Home* (WFH), bekerja di rumah ini bukan berarti seperti cuci piring, cuci baju atau membersihkan tanaman, meskipun juga bisa dibilang demikian namun istilah WFH ini yaitu menggantikan pekerjaan semula di kantor, di sekolah ataupun di universitas dengan bekerja di rumah saja. Misal seperti rapat yang mesti dilakukan di rumah. Kejadian luar biasa ini telah

berdampak sangat besar pada berbagai sektor kehidupan, seperti pendidikan, ekonomi, dan pariwisata. Hal ini salah satunya karena adanya kebijakan untuk melakukan social distancing atau pembatasan sosial yang mengharuskan setiap orang menjaga jarak saat berinteraksi dengan siapapun yang bertujuan untuk memutus mata rantai penularan Covid-19. Dalam dunia pendidikan, adanya *social distancing* ini mengakibatkan para pengelola dunia pendidikan mengeluarkan keputusan untuk meniadakan aktivitas di sekolah atau di kampus-kampus dan melakukan pembelajaran jarak jauh dari rumah, baik itu secara daring atau bagi yang mempunyai keterbatasan akses internet (baik karena faktor ekonomi maupun geografis) dapat melakukan pembelajaran melalui media televisi TVRI seperti yang dianjurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Prodjo, 2020).

Perubahan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasa dilakukan di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh dari rumah, tentunya sedikit banyak berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Bagi orang tua, proses ini menjadikan mereka terlibat langsung dalam teknis pembelajaran anak-anaknya. Bagi guru, kondisi tersebut memaksa mereka untuk mengupgrade diri secara cepat beradaptasi menguasai berbagai media sebagai sarana proses pembelajaran jarak jauh. Dan bagi sekolah, kondisi ini mengharuskan adanya perubahan manajemen sekolah baik itu pengaturan SDM (tenaga pendidik dan tenaga kependidikan) serta adanya perubahan paradigma belajar itu sendiri yang siap atau tidak, proses belajar melalui daring yang dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu akan berpengaruh terhadap sekolah yang sebelumnya banyak melakukan pembelajaran secara konvensional (Agus Nana Nuryana, 2020).

Teaching From Home (TFH) adalah program Mengajar Dari Rumah yang dilakukan oleh dosen maupun guru melalui media elektronik khususnya internet dalam proses pembelajaran dengan peserta didik. Belajar *online* atau TFH merupakan salah satu implementasi dari program Merdeka Belajar yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nadhiem Anwar Makarim akhir Tahun 2019 (Kemdikbud, 2020). Tujuan dari peluncuran MB adalah untuk memberikan ruang yang lebih fleksibel terhadap guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang bahagia dan lebih fokus pada kualitas pendidikan untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. TFH pada saat ini merupakan program yang wajib dilakukan oleh pendidik termasuk dosen berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud (Kemendikbud, 2020) dan dilaksanakan mulai 16 Maret 2020 sampai situasi kondusif untuk kuliah reguler dengan tatap muka. Tujuan pemberlakuan TFH tersebut adalah untuk mendukung gerakan *social distancing* dalam rangka memutus dan menurunkan laju penyebaran virus corona (covid-19) dengan tidak melakukan tatap muka (berjumpa) dikampus sesuai dengan pedoman dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes, 2020).

Kemudahan akses internet turut berperan menciptakan berbagai inovasi dan layanan pembelajaran secara daring. Salah satunya pilihan kursus online yaitu Massive Open Online Course (MOOCs) merupakan model pembelajaran di era digital yang memungkinkan untuk diterapkan dengan penggunaan dalam skala yang cukup besar. Prof. Clayton Christensen, pencipta teori disrupsi sekaligus Profesor Harvard Business School (HBS), pada tahun 2014 memberikan prediksi yang membuat dunia tercengang: “50% dari 4000 perguruan tinggi di AS akan bangkrut dalam 10-15 tahun ke depan.” Why? Karena universitas – universitas itu terdisrupsi oleh beragam inovasi seperti online learning dan *Massive Open Online Course* (MOOCs). Pendidikan online akan menjadi cara yang lebih murah bagi mahasiswa untuk mendapatkan pendidikan. Karena anak-anak muda tidak akan banyak yang pergi ke kampus. Mereka akan lebih senang belajar di rumah melalui sistem online (MOOCs). Bahkan 60% universitas di seluruh dunia akan menggunakan teknologi virtual reality (VR) pada tahun 2021 untuk menghasilkan lingkungan pembelajaran yang imersif (Panetta, 2016)

Salah satu sifat ideal dari kurikulum pendidikan adalah “dinamis” atau “lentur” yang senantiasa bisa mudah disesuaikan dengan kondisi kebutuhan faktual masyarakat dan kondisi siswanya (Husaini, 2020). Dengan kondisi wabah covid-19 ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah menjadikan orangtua dapat lebih dekat untuk mendampingi anak dan mengoptimalkannya untuk mendapatkan hasil pembelajaran bermakna yang optimal. Dengan menguatkan makna dari pembelajaran yang dilakukan setidaknya ada tiga manfaat yang dapat diperoleh :1). Informasi yang dipelajari secara bermakna akan lebih lama dapat diingat, karena anak-anak mendapatkan pengalaman yang amat berharga tentang apa yang mereka minati sesuai dengan potensinya. 2). Informasi-informasi baru yang dibangun siswa akan memudahkan proses belajar selanjutnya. 3). Informasi yang terlupakan sesudah terbangun struktur pengetahuan baru akan mempermudah proses belajar hal-hal yang mirip walaupun telah terlupakan (Ariesta, 2018).

Aktivitas berbasis digital ini menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pelajar seluruh jenjang pendidikan diberlakukan pendidikan dalam jaringan (daring). Atau mereka lebih senang menyebutnya dengan belajar online. Platform learning management system (LMS) menjadi andalan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara daring. Berbagai kebijakan yang telah dikeluarkan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran di sekolah/universitas. Pada umumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka (offline) dan kontak secara fisik. Namun saat ini pembelajaran dilakukan secara daring (online). Hal ini memberikan perubahan terhadap pola aktivitas pendidikan yang dilakukan, pembelajaran yang umum dilakukan di ruang-ruang kelas berubah menjadi pembelajaran di ruang-ruang maya. Akibatnya, pembelajaran daring pun terjadi secara massif diberbagai sekolah-sekolah maupun universitas di Indonesia. Meskipun pembelajaran daring ini sebenarnya bukanlah sesuatu yang baru dalam konsep pembelajaran, namun kenyataannya menjadi lompatan dalam mengubah proses pembelajaran. Selama masyarakat melakukan social distancing, seluruh proses dan aktivitas pembelajaran dapat dilakukan. Dengan demikian pembelajaran daring secara penuh menjadi momentum menghadapi pandemik. Berbagai macam platform yang digunakan berbagai sekolah dan universitas untuk melakukan pembelajaran daring. Misalnya Kemdikbud menyediakan platform tidak berbayar, Seperti Rumah belajar, kelas pintar, Quipper school, sekolah online ruang guru dan Zenius .(Putsanra, 2020) Melalui platform tersebut guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran, pemberian tugas, penilaian, dan seterusnya. Sementara itu untuk di Universitas juga melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan platform yang digunakan oleh pihak kampus maupun aplikasi tidak berbayar yang user friendly digunakan oleh dosen dan mahasiswa.

Fenomena pendidikan yang disimulasikan melalui teknologi dan informasi merupakan bukanlah hal yang baru. Namun momentum ini menjadi jembatan melakukan seluruh aktivitas pendidikan saat ini. Simulacrum/simulasi merupakan istilah yang digunakan sosiolog Prancis – Jean Baudrillard menggambarkan modernitas sebagai zaman simulasi melalui berbagai bentuk kode, tanda, dan citra. Dalam konteks ini pula penulis mencoba menganalisis fenomena simulasi Pendidikan di tengah pandemik virus corona. Proses pembelajaran di tengah pandemik ini dapat berjalan secara simulasi, adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar, pemberian materi, tugas, penilaian, ujian dst dapat dilakukan. Bahkan pengalaman penulis beberapa waktu lalu ditengah pandemik ini mahasiswa menjalani ujian sidang skripsi secara online (Unimed, 2020). Hal ini berkenaan aktivitas pendidikan di dominasi secara real tersimulasikan dengan ruang-ruang virtual tersebut. Dalam simulasi Pendidikan terdapat serangkaian, kode, tanda, visualisasi, citraan yang semuanya merepresentasikan aktivitas pembelajaran secara nyata. Terjadinya simulacrum aktivitas pendidikan di tengah penyebaran virus corona ini mengubah aktivitas yang nyata kedalam suatu rangkaian yang bersifat visualisasi dan berbagai penandaan didalamnya.

Pembelajaran *online* bisa terasa terisolasi dan tidak memiliki kehangatan ruang kelas yang sibuk. Namun, guru/dosen yang bertransisi dari kelas tatap muka memiliki keuntungan

memiliki hubungan yang terjalin dengan siswa/mahasiswa mereka melalui interaksi menggunakan media tanpa tatap muka. Kebanyakan apabila diperhatikan kemampuan mahasiswa berkomunikasi atau mengemukakan pendapat sedikit berbeda jika komunikasi dilakukan tanpa tatap muka. Keberanian akan muncul saat mereka mengungkapkan pendapat dengan lebih luwes, penuh percaya diri dibandingkan bila mereka bertatap muka. Ini dapat menjadi keuntungan yang baik bagi mahasiswa untuk lebih agresif dalam berpendapat. Dapat dipahami bahwa perkuliahan daring adalah proses belajar mengajar yang di selenggarakan oleh perguruan tinggi dengan peserta didik dan instruktur berada di lokasi terpisah dengan memerlukan sistem teknologi informasi dan sumber daya yang diperlukan agar dapat menghubungkan keduanya. Pemerintah juga terus mendorong perguruan tinggi agar melaksanakan perkuliahan daring ini dengan tidak menurunkan esensi dari pendidikan itu sendiri dan dilakukan dengan efektif dan se efisien mungkin.

Pembelajaran pun menjadi sesuatu yang mewakili dari tanda-tanda dan simbol. Sebagai contoh interaksi pengajar dan pembelajar tidak hanya saja bersifat langsung maupun tidak langsung. Serangkaian instruksi yang dibuat pengajar dapat dilakukan secara audio, visual, dan tanda-tanda (teks, gambar, dan sebagainya) (Simarmata dan Mujiarto, 2019; Limbong dan Simarmata, 2020) Begitupula pembelajar memberikan respon melalui representasi tanda-tanda tersebut. Simulasi pendidikan tersebut terintegrasi kedalam ruang simulasi, dengan menggunakan berbagai platform untuk melakukan pembelajaran. Platform tersebut merupakan media untuk melakukan simulasi aktivitas proses pembelajaran berlangsung yang terdapat berbagai kode-kode dan tanda untuk mensimulasikan keseluruhan aktivitas pembelajaran. Memberikan tautan dalam ruang diskusi dan materi perkuliahan merupakan simbol dan tanda yang bisa diakses pembelajar. Bilamana serangkaian kode ataupun tanda tersebut tidak diketahui maka tidak akan terjadi aktivitas pembelajaran tersebut. Di dalam dunia simulasi tersebut apa yang nyata/tampak seolah menjadi kenyataan yang sebenarnya (melakukan simulasi mengisi absensi, melakukan pengajaran, penilaian dan diskusi). Dunia simulasi tidak hanya terjadi pada arena pendidikan saja namun berbagai arena-arena kehidupan pun terjadi simulasi, seperti penggunaan transportasi online, arena jual-beli melalui marketplace.

Pembelajaran secara daring ini seolah-olah memberikan simulasi terhadap proses pendidikan yang nyata. Aktivitas pembelajaran sesungguhnya menjadi representasi kedalam bentuk layar yang dapat di akses dari berbagai perangkat seperti laptop, handphone, tablet, desktop, dan seterusnya. Berbagai rumah-rumah atau kanal menjadi tempat pertemuan pengajar dan pembelajar, seperti guru dan siswa maupun dosen dan mahasiswa. Pertemuan-pertemuan tersebut bersifat artifisial dan merepresentasikan serangkaian kode-kode dan penandaan. Realitas yang sebenarnya (nyata) digantikan kedalam realitas semu (tidak nyata) namun merepresentasikan kenyataan yang sebenarnya (Ritzer dan Goodman, 2001).

Ada beberapa kelebihan yang penggunaan perkuliahan daring di antaranya adalah; pertama peserta didik dapat mengikuti perkuliahan di mana pun lokasinya berada, kedua proses belajar mengajar lebih menghemat biaya dan waktu, ketiga peserta didik lebih fleksibel dalam mengajukan pertanyaan di dalam sistem yang telah disediakan, keempat menambah wawasan dalam penguasaan sistem informasi dan teknologi perkuliahan daring, kelima peserta didik erlatih lebih mandiri, kreatif, bertanggung jawab dalam studinya, hingga mempunyai kepercayaan diri yang tinggi.

Konsep Pembelajaran Online (*online learning*)

Era digitalisasi menuntut seluruh elemen organisasi yang sebenarnya tidak hanya dunia pendidikan namun juga dunia usaha untuk segera berbenah diri menghadapi arus globalisasi. Seiring berjalannya waktu dengan adanya pandemic virus Covid-19 yang terjadi di Indonesia selama Maret 2020, pemanfaatan LMS tidak lagi menjadi kewajiban namun berkembang menjadi kebutuhan seiring dengan instruksi dan kebijakan Presiden Republik Indonesia dan

sejumlah pemerintah daerah yang menghimbau agar pekerjaan dan proses belajar mengajar dilakukan secara daring / online. Aturan mengenai sistem pembelajaran online sendiri sebenarnya sudah terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), bahwa pembelajaran jarak jauh diartikan sebagai sistem atau metode pendidikan di mana antara pendidik dan peserta didiknya, berada pada tempat yang berbeda atau terpisah, dengan mengandalkan media pembelajaran teknologi informasi dan media pendukung lainnya. (Rozita, 2019). Media Pendukung Pembelajaran Online, sebagai pendukung proses pembelajaran agar proses perkuliahan menjadi efektif maka para dosen dapat menambahkan “vitamin” yang dapat diberdayagunakan oleh mahasiswa misalnya melalui *sharing ebook* dan jurnal ilmiah atau menggunakan media kuliah online seperti w3school, udey, edx, stackoverflow, coursera, udacity dan lainnya.

Pembelajaran Efektif dari Rumah Berbasis Online

Virus ini membuat semua lini dan segi kehidupan sempat ambruk dan membuat semua orang yang mendengarnya menjadi sangat sensitif. Perkembangan dan penyebaran virus ini membuat seluruh dunia kalang kabut, tak terkecuali di Indonesia. Gerakan bekerja atau belajar dari rumah telah di dengungkan dan telah di gaungkan oleh pemerintah pusat minggu lalu. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir virus ganas yang telah mewabah saat ini, untuk itu, dalam upaya mengoptimalkan kegiatan *Work From Home* dengan baik, diperlukan sarana dengan prasarana pendukung yang baik pula (seperti fasilitas internet seperti kuota belajar, fasilitas peralatan seperti PC atau HP, dan yang lainnya). Hal ini diperuntukkan agar kegiatan *Work From Home* dapat berjalan lebih efektif dan lebih efisien dalam rangka meminimalisir penyebaran virus berbahaya ini. Kegiatan dari proses pembelajaran dari rumah, ternyata mampu memberi respon yang berbeda beda, terkadang mahasiswa akan bosan belajar di rumah, karena terkendala kuota yang digunakan, kemudian kurang konsentrasi terhadap apa yang sedang dikerjakan ketika akan online, dan bagaimana agar mereka tetap survive selama belajar di rumah. Dengan adanya kegiatan belajar dari rumah, setidaknya mahasiswa/i bisa belajar sejak awal, bahwa posisi perencanaan dalam melakukan kegiatan belajar di rumah lebih terencana dengan baik, serta lebih terfokus dalam kegiatan yang positif.

Perpaduan Sistem Pembelajaran Daring dan Konvensional

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 kini berdampak pada dunia pendidikan. Model pembelajaran tidak lagi sekedar kegiatan duduk di dalam kelas, tetapi kini bisa dilakukan di mana saja. Adapun metode Blended Learning adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital (Thorne, 2003). Model ini menjadi salah satu solusi dari tuntutan merdeka belajar. Melalui perkuliahan daring pembelajaran online dapat dilakukan dengan jaringan internet. Sedangkan Sudjana dalam bukunya mengatakan bahwa model konvensional merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan kepada sejumlah pendengar (Sudjana, 2009).

Perpaduan antara kuliah daring dengan konvensional akan memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam mengakses materi di manapun dan kapan saja. Setiap universitas yang melakukan *blended learning* biasanya sudah memiliki sistem *e-learning*. Namun tidak semua sistem tersebut memiliki akses yang lengkap untuk belajar. Sehingga untuk melengkapi teknik perkuliahan daring bisa menggunakan media online lainnya. Adapun media yang sering digunakan untuk perkuliahan daring yaitu *google classroom*, *zoom*, *google meeting*, *whatsapp* dan lainnya. Beberapa dari media tersebut ada yang bisa digunakan untuk teleconference yaitu *zoom* dan *google meet hangout* sehingga memudahkan untuk bertatap wajah. Namun tetap akan ada kekurangan dan kelebihannya.

Ada beberapa kendala yang dihadapi ketika melakukan perkuliahan daring dilihat dari sisi mahasiswa dan dosen. Mari satu-satu kita uraikan dari sisi dosen. Pertama, tidak semua dosen mampu menguasai teknologi terutama bagi dosendosen yang berusia lanjut. Biasanya dosen 'senior' ini lebih suka menggunakan metode pembelajaran konvensional. Tentunya bagi mereka ini akan jauh lebih mudah ketimbang harus berhubungan dengan teknologi. Sedangkan bagi dosen yang muda hal tersebut tidak menjadi masalah. Bahkan lebih memudahkan pekerjaan mereka ditengah kesibukan yang sedang dikerjakan. Kedua, dengan menggunakan e-learning dosen tidak bebas bergerak dalam menjelaskan materi perkuliahan. Hal ini dikarenakan, dosen tidak akan tahu sampai di mana mahasiswa mampu memahami isi materi perkuliahan tanpa bertatap muka. Ketiga, metode e-learning ini membutuhkan media online yang bisa mendukung jalannya perkuliahan. Biasanya beberapa media yang digunakan justru berbayar dengan harga yang relative mahal. Sedangkan jika dilihat dari sisi mahasiswa ada beberapa kendala yang sering dialami. Pertama, metode pembelajaran ini justru membuat mereka lebih banyak tugas yang harus dikerjakan dalam tempo waktu yang singkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengalaman penulis, banyak mahasiswa yang mengeluh jika metode ini kurang bersahabat dengan mereka. Dosen justru memberikan tugas yang banyak dengan tempo waktu pengumpulan yang singkat. Kedua, masalah koneksi internet. Ketika melakukan perkuliahan daring penghubung antara dosen dan mahasiswa adalah jaringan. Tidak semua mahasiswa memiliki kuota yang cukup untuk melakukan perkuliahan daring. Hal ini juga berkaitan dengan mahalnya biaya yang harus dikeluarkan mahasiswa untuk mengisi kuota internet mereka. Sebenarnya masalah ini bisa diselesaikan dengan menggunakan wifi yang ada di kampus, tetapi ketika dalam kondisi sakit atau tidak bisa keluar rumah maka membutuhkan kuota internet pribadi. Ketiga, mahasiswa merasa lebih nyaman ketika berdiskusi dengan model pembelajaran konvensional. Ratarata tingkat kepuasan mahasiswa lebih besar dengan menggunakan perkuliahan konvensional ketimbang daring. Pada akhirnya pandemi Covid-19 telah mengedukasi masyarakat untuk lebih dini beradaptasi pada perkembangan teknologi khususnya Revolusi Industri 4.0. Aktivitas yang diulang-ulang akan menjadi kebiasaan baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Nana Nuryana, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. <https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid19terhadap-dunia-pendidikan/>.
- Ariesta, F. W. (2018). Pentingnya Pembelajaran bermakna (Meaningfull Learning). <https://pgsd.binus.ac.id/2018/11/23/pentingnya-pembelajaran-bermakna-meaningfull-learning/>.
- Astarina, Sintia. (2020). "12 Keuntungan Dan Kerugian Work From Home, Apa Saja? <https://blog.mokapos.com/keuntungan-dan-kerugian-work-from-home>.
- BNPB (2020) *Situasi virus corona (COVID-19) Indonesia*. Available at: <https://www.covid19.go.id> (Accessed: 14 April 2020).
- Dwi Atmoko, Bambang. (2020). "Tips Efektif Kerja Di Rumah Dengan Memanfaatkan Teknologi. <https://gizmologi.id/tips/work-from-home-dengan-teknologi/>.
- IKADO. (2020). Beranda IKADO.ac.id. Retrieved March 20, 2020, from ikado.ac.id website: <https://ikado.ac.id>
- Kahoot.com. (2020). Kahoot! make learning awesome. Retrieved March 23, 2020, from <https://kahoot.com/>
- Kemendikbud. (2020a). Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19).

- Kemendikbud. (2020b). Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) Di Perguruan Tinggi, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Rozita, F. (2019). Transformasi Pendidikan Tinggi Indonesia di Era 4.0. Retrieved March 20, 2020, <https://datariau.com/opini/Transformasi-Pendidikan-Tinggi-IndonesiadiEra-4-0->
- Simarmata, J. *et al.* (2016) “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”
- Simarmata, J., Iqbal, M. dan Nasution, I. N. (2018) “Tren dan Aplikasi: Strategi dan Inovasi Dalam Pembelajaran.”

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 13 PONTIANAK BARAT

Tuti Umryaty

PGSD, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak
Email: tuti_umryaty86@yahoo.co.id

Abstrak

Penguasaan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak. Kemampuan bahasa anak usisiswa sekolah dasar memang masih belum sempurna, namun untuk meningkatkan kemampuan tersebut dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Melalui penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) mempelajari tentang keterampilan siswa dalam berbicara dengan menggunakan metode bermain peran. (2) mempelajari tentang Bagaimana cara menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran. Penelitian ini adalah penelitian tindakan (action research) merupakan penelitian yang berdasarkan permasalahan. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat di semester 2 tahun pelajaran 2018/2019, yang dilaksanakan secara kolaborasi antara dua orang guru dan satu orang kepala sekolah. Jumlah siswa di kelas 1 terdiri dari 38 siswa. Secara umum kemampuan berbicara siswa. Tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus 1 hanya 47% siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, sedangkan pada siklus 2 keberhasilan mencapai 85%. Penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan tersruktur dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Bermain Peran

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman menuntut seorang guru bisa menjadi guru yang memiliki kualitas ilmu dan kemampuan mendidik yang luar biasa. Maksudnya Guru tidak hanya dituntut untuk memberi materi ajar hingga tuntas, akan tetapi guru yang profesional dan memiliki kecerdasan, baik kecerdasan intelektual kecerdasan emosional maupun kecerdasan spiritual.

Dalam belajar bahasa, kegiatan belajar bicara sangat besar kontribusinya terhadap belajar bahasa, yakni dapat mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, mengucapkan kelompok kata, kalimat bahkan mengucapkan suatu wacana utuh dengan benar. Penguasaan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak. Perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar memang masih belum sempurna, untuk meningkatkan kemampuan tersebut dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan orang dilingkungan siswa mempengaruhi dalam keterampilan berbicara dan bahasa di sekolah. Guru dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan bahasa siswa. Guru SD harus dapat tampil dalam menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara. Guru dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran antara lain metode bermain peran, tanya jawab, demonstrasi dan diskusi (Ayu gustianingsih dkk, 2013:3)

Pengembangan kemampuan berbahasa anak di SD N 13 Pontianak Barat termasuk hal utama yang menjadi prioritas pembelajaran di sekolah. Kenyataan yang menjadi temuan dilapangan masih banyak permasalahan yang muncul dan teridentifikasi dalam pelaksanaan

program tersebut. Masalah yang ditemukan peneliti diantaranya: 1) hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan belum memenuhi KKM; 2) Siswa masih canggung dan kurang aktif dalam berbicara; 3) Dalam kegiatan bermain peran, masih banyak siswa yang malu untuk tampil; 4) Kemampuan bicara siswa masih sangat kurang.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masih kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara. Hal tersebut dilihat hasil observasi yang dilakukan dari 38 orang siswa hanya 15 yang bisa aktif dalam kegiatan sementara 23 orang lainnya mengalami permasalahan. Penyebab dari permasalahan tersebut adalah kemungkinankurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang tepat. Masalah kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode yang tepat, yaitu metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan berbicara dengan asumsi proses yang baik akan menimbulkan hasil yang baik pula. Dengan demikian metode bermain peran dapat membuat keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dan meningkatkan keterampilan berbicara dengan permainan kata (Zuniar, 2017).

Dari latar belakang yang dijabarkan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat?”

untuk lebih memudahkan arah penelitian ini maka permasalahan tersebut perlu dispesifikan melalui pertanyaan-pertanyaan berikut (1) Bagaimana keterampilan siswa dalam berbicara dengan metode bermain peran, (2) Bagaimana cara guru menerapkan metode bermain peran agar keterampilan siswa dalam berbicara dapat ditingkatkan, (3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran melalui metode bermain peran.

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mempelajari tentang keterampilan siswa dalam berbicara dengan menggunakan metode bermain peran, (2) mempelajari tentang Bagaimana cara menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran.

Manfaat dari penelitian ini adalah: (1) Untuk siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbicara melalui pembelajaran yang bermakna, (2) Untuk guru dapat mengukur seberapa besar kemampuan yang telah dicapai oleh anak dan juga dapat mengetahui sejauh mana minat siswa terhadap kegiatan bermain peran, menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan minat anak dalam bermain peran menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan dalam bermain peran, (3) manfaat bagi sekolah yaitu meningkatkan mutu pendidikan, serta menghasilkan peserta didik yang kompeten membentuk kepribadian siswa dan menjadi sarana bagi siswa untuk berinteraksi sosial dengan teman-teman dan lingkungan sekolah.

Menurut buku metode pengembangan bahasa (Universitas Terbuka, 2006 : 7.38) pengertian metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan antar manusia (human relation problem) yang berkaitan dengan kehidupan anak didik. Didalam metode pengembangan bahasa (Universitas Terbuka, 2006: 7.38) bermain peran adalah: 1) melatih daya tangkap; 2) melatih anak berbicara lancar; 3) melatih daya konsentrasi; 4) melatih membuat kesimpulan; 5) membantu mengembangkan intelegensi, dan; 6) Membantu perkembangan fantasi.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat mengaktifkan fantasi dan emosi siswa, selain itu siswa juga berdialog sesuai dengan peran yang dimainkan. Melalui metode bermain peran, guru dapat melihat kemampuan siswa dalam berkomunikasi sesuai peran yang dimainkan. Tahapan proses bermain peran antara lain: 1) awal pura-pura; 2) pura-pura

dengan dirinya; 3) pura-pura dengan yang lain; 4) pengganti; 5) pura-pura dengan objek atau orang; 6) agen aktif; 7) urutan yang belum berbentuk cerita; 8) urutan cerita; 9) perencanaan. Menurut *Fein* dan *Smilansky* dalam (Gunarti, 2008:10.19) dalam bermain peran anak menggunakan simbol seperti kata-kata gerakan dan mainan anak mewakili dunia yang sesungguhnya. Melalui metode bermain peran siswa dapat melatih kemampuan berbicara melalui dialog yang diperankan oleh siswa.

Menurut Puji Santosa, dkk. (2011: 3.18-3.19), Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai siswa keempat keterampilan tersebut yaitu berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Siswa yang memiliki kemampuan bahasa yang baik maka akan memiliki keterampilan dalam berinteraksi. Siswa hendaknya menggunakan bahasa yang benar dan jelas dalam menyampaikan pesan, oleh karena itu siswa harus memiliki keempat keterampilan tersebut. Dari 4 keterampilan di atas salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara dengan kemampuan tersebut siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi yang baik supaya pada saat berinteraksi dengan orang lain dapat tersampaikan ide gagasan dan perasaan dengan mudah dipahami.

Menurut Cici dalam (Suarsih, 2018) berbicara adalah beromong (bercakap), berbahasa mengutarakan isi pikiran melaksanakan sesuatu yang dimaksud. Sejalan dengan hal tersebut menurut Permana (2015) berbicara merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif. Sedangkan pernyataan lain mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan komponen berbahasa yang paling kompleks dan memerlukan latihan berkelanjutan untuk mencapai tingkat yang paling Mahir (Jaya, 2017). Menurut Ayudia keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan apa yang ia ingin ungkapkan melalui bahasa lisan dengan fonologi bunyi kosakata struktur kalimat dan kelancaran ketepatan yang tepat sebagai alat yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Dari beberapa pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengungkapkan atau mengutarakan isi pikiran melalui bahasa lisan yang disampaikan kepada orang lain. Dalam kegiatan proses pembelajaran siswa hendaknya memiliki kemampuan komunikasi yang baik sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung multi arah sekaligus peserta didik dapat memberikan informasi kepada guru jika ada materi yang belum siswa pahami.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan baik secara berhadapan maupun dengan jarak jauh. Keterampilan berbicara mendasari siswa untuk aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas (Marini Putri dkk, 2016: 288). Menurut Iskandarwassid & Dadang Sunendar (2011: 241), keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Penggunaan metode bermain peran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang dirancang melalui penguasaan materi, keterlibatan guru, pemberian motivasi pada siswa, mengeksplorasi dan pengayaan. Usaha meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui metode bermain peran dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) bermain peran hendaknya diberikan secara bertahap dan tidak boleh menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan terutama dalam perasaan anak didik; 2) guru harus mampu sebagai dinamisor sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi dengan kata lain guru harus bisa menangkap esensi dan pandangan peserta didik merefleksikannya dan menyesuakannya dengan baik; 3) anak didik harus dibuka wawasannya karena terdapat beberapa alternatif pemeran dalam suatu alur cerita dengan konsekuensi yang menyertainya; 4) mengkaji ketepatan masalah (Nurbiana, 2005 : 7.6).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicaramelalui metode bermain peran pada siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat. Di mana menurut Kingsley, (1972) penelitian tindakan merupakan bentuk intervensi skala kecil dalam hal fungsinya dunia nyata ini (kegiatan nyata di lapangan) dan pemeriksaan dengan cermat apakah intervensi ini efektif atau tidak. Dengan demikian penelitian tindakan bukan merupakan eksperimental, tetapi merupakan penelitian yang berdasarkan permasalahan. Desain rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh kemmis dan Mc tagart dalam (zuriyah, 2003: 73) yang terdiri dari “*planning action, observation, dan Reflection*”, yang selanjutnya dikaji dengan siklus spiral berikutnya. Sukarya (2000: 6) mengemukakan manfaat PTK bagi guru antara lain: 1) guru dapat melihat kembali mengkaji secara seksama dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam usaha menemukan kelemahan dalam proses belajar mengajar dan sekaligus mencari jalan keluar untuk memperbaiki kelemahan tersebut; 2) guru dapat mengelola kegiatan pendidikan agar menjadi sesuai dengan kondisi dan perkembangan masyarakat di daerahnya; 3) pelaksanaan PTK tidak mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran di kelas dan tidak menghambat pelaksanaan kurikulum di sekolah, dan; 4) dapat menjembatani Kesenjangan antara teori yang bersifat umum, abstrak, ideal dengan praktek pembelajaran di kelas yang bersifat spesifik teori yang sifatnya umum, abstrak dan ideal menyebabkan tidak dapat sepenuhnya dapat dilaksanakan dalam praktek, diperlukan penyesuaian-penyesuaian agar relevan dengan kondisi yang terjadi di kelas sehingga Memberikan manfaat optimal.

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Yang dilakukan secara berkolaborasi antara dua orang guru dan satu orang kepala sekolah. Jumlah siswa dikelas satu terdiri dari 38 orang siswa . adapun tema yang diangkat yaitu “Kegemaranku”.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Siklus 1 dan Siklus 2

No	Siklus	Tanggal Kegiatan	Kelas	Sekolah
1	I	22 - 26 oktober 2018	1	SDN 13 Pontianak Barat
2	II	05 - 09 November 2018	1	SDN 13 Pontianak Barat

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini tindakan yang dilakukan pada setiap siklus terdapat beberapa tahap sebagai berikut: 1) tahap perencanaan kegiatan; 2) tahap pelaksanaan tindakan; 3) tahap observasi dan evaluasi; 4) tahap refleksi. Keempat tahapan tersebut akan dilaksanakan dalam dua siklus secara berulang sebanyak 2 kali untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas 1 SDN Negeri 13 Pontianak Barat.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengambilan data kualitatif melalui lembar observasi dan evaluasi. Evaluasi pembelajaran dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk menilai kemampuan siswa dalam berbicara selama pelaksanaan pembelajaran. Selain itu juga untuk melihat interaksi antar siswa atau antar siswa dengan guru melalui lembar observasi. Dalam penelitian ini faktor-faktor yang akan diamati dan menjadi fokus utama untuk diteliti dan menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor guru anak metode pembelajaran yang berimplikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor utama yang diamati dari guru adalah penguasaan dalam penggunaan metode bermain peran.

Untuk mendapatkan data daya serap siswa, diketahui melalui pelaksanaan evaluasi pada akhir pembelajaran. Dalam menerapkan kriteria keberhasilan belajar dikelompokkan menjadi

lima kriteria yaitu (>80%) sangat tinggi, (60 - 70%) tinggi, (40 - 59%) sedang, (20- 39%) rendah, dan (<20%) sangat rendah (diadopsi dari Wardani, 2008 :5.10)

Setelah data observasi terkumpul kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif sedangkan hasil belajar di dokumentasikan selanjutnya dianalisis melalui proses pembelajaran dengan membandingkan data yang didapat pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan rumus:

N

$$K = \frac{n}{N} \times 100\%$$

n

Keterangan

K : Kecenderungan

N : Jumlah hasil observasi

n : Jumlah sampel seluruh anak

100% : Bilangan Konstanta

(Diadopsi dari Wardani, 2008, PTK, hal 5.10)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama proses kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti mendokumentasikan kegiatan tersebut melalui lembar observasi, baik menyangkut guru maupun siswa. Data yang diperoleh dari lembar APKG 1 dan APKG 2, kemudian di akumulasikan dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif.

Pelaksanaan siklus 1

Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan refleksi awal terhadap siswa untuk melihat permasalahan yang terjadi pada kemampuan berbicara siswa. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam perencanaan penelitian ini telah akan dirancang proses pembelajaran yang sesuai (Tema, Sub Tema, media, alokasi waktu, metode alat evaluasi dan lembar kerja anak).

Tahap pelaksanaan tindakan

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 22 sampai dengan 26 oktober 2018, dengan tema “Kegemaranku” sedangkan subtema nya adalah “Olahraga kegemaran” metode yang digunakan adalah bermain peran.

Tahap observasi atau pengamatan

Pelaksanaan observasi dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan: 1) guru belum terlalu optimal menerapkan metode bermain peran pada proses pembelajaran; 2) dalam pengelolaan kelas guru belum maksimal, sehingga siswa ada yang masih berbicara sendiri dan; 3) Dalam pemanfaatan waktu yang belum efektif sehingga kegiatan mengulas kembali atau review dan siswa tidak ada kesempatan untuk bertanya.

Tahap refleksi

Dari hasil observasi dan hasil belajar siswa pada siklus 1, ditemukan permasalahan yang dialami siswa pada proses belajar dan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan bermain peran sebagian anak masih takut mengungkapkan imajinasinya dan masih kurang aktif dalam berbicara/berdialog. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus 1 didapatkan persentase 47%. Sebelum melakukan penelitian, guru melakukan pra perbaikan dengan jumlah siswa yang mampu mencapai indikator sebanyak 11 orang dan setelah diadakan tindakan jumlah siswa yang mampu mencapai indikator sebanyak 18 orang, dapat dilihat hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan yaitu adanya peningkatan sebanyak 9 orang. Akan tetapi hal tersebut belum mampu mencapai kategori keberhasilan. Karena dari 38 siswa, hanya 18 siswa saja yang hasil

belajarnya dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perbaikan yang dilakukan antara lain: (1) Guru hendaknya mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran; (2) Siswa diberi arahan dan interaksi kelas harus tepat sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan; (3) Guru hendaknya mengoptimalkan pemanfaatan alokasi waktu yang sudah sesuai dengan waktu yang ditentukan sehingga pelaksanaan siklus 2 perencanaan berdasarkan hasil refleksi, pada siklus 1 masih terdapat permasalahan untuk diskusi dan tanya jawab.

Tabel 2. Perbaikan Siklus 1

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Kegiatan awal	Baik
2	Kegiatan inti	Baik
3	Kegiatan penutup	Baik
4	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru	Baik
5	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran anak	Baik

Berdasarkan tabel hasil perbaikan pada siklus 1 diatas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan guru baik dan hasil pembelajaran anak juga baik.

Pelaksanaan Siklus 2

Perencanaan

Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 anak, rendahnya hasil belajar siswa ditunjukan dengan pencapaian persentase belajar hanya 47%. Oleh karna itu strategi guru dalam penggunaan metode bermain peran perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap selanjutnya perencanaan siklus 2, perlu direncanakan perlu di rencanakan secara matang proses penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran, yang meliputi rencana kegiatan pembelajaran (materi/tema, alokasi waktu, metode media, alat evaluasi dan lembar kerja anak).

Tahap pelaksanaan tindakan

Kegiatan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 05 sampai dengan 09 November 2018, dengan tema kegemaranku dan sub tema gemar bernyanyi dan menari dengan menggunakan metode bermain peran.

Tahap observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dari hasil observasi pada siklus 2 didapatkan hasil sebagai berikut: 1) guru sudah berupaya mengoptimalkan kegiatan dengan metode bermain peran; 2) guru sudah memaksimalkan penggunaan waktu dan pengelolaan interaksi kelas dengan baik; 3) kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap orientasi, implementasi dan review serta anak diberi kesempatan untuk bertanya.

Tahap pra seleksi

Dari hasil pengamatan hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar maupun proses belajar. Pada proses kegiatan pembelajaran sudah mulai mengalami peningkatan, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 85%, jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan karena nilai persentase telah mencapai 85% dan hal ini sudah menunjukkan kata capaian indikator.

Indikator yang tampak pada keberhasilan siklus 2 adalah: 1) sudah banyak siswa yang tertarik dan antusias terhadap pembelajaran bermain peran; 2) siswa mulai percaya diri dan mampu mengungkapkan imajinasinya dalam bermain peran; 3) siswa dapat memainkan perannya dengan baik; 4) siswa aktif dalam proses pembelajaran; 5) siswa mendapat pengalaman yang menyenangkan melalui pembelajaran bermain peran.

Tabel 3. Perbaikan Siklus 2

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Kegiatan awal	Baik
2	Kegiatan inti	Baik
3	Kegiatan penutup	Baik
4	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru	Baik
5	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran anak	Baik

Hasil perbaikan sebagaimana tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dilaksanakan guru baik dan hasil pembelajaran anak juga baik.

Pembahasan Hasil Perbaikan

Dari hasil perbaikan siklus 1 ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari perbandingan antara pra perbaikan dan setelah perbaikan dari data terlihat bahwa sebelum perbaikan jumlah anak yang mencapai indikator hanya 11 orang sedangkan data setelah perbaikan naik menjadi 18 orang dari jumlah anak yaitu 38 orang ini menggambarkan bahwa ada kenaikan sekitar 23% dari sebelum perbaikan

Setelah dilakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran, penelitian yang dilakukan pada siklus 2 menunjukkan hasil yang lebih baik. Hal tersebut didapat dari hasil perhitungan dengan rumus:

$$K = \frac{N}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{38} \times 100\%$$

$$= 47\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama masih terdapat keberhasilan dan kelemahan antara lain; 1) Sebanyak 47% siswa telah mampu meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran; 2) Masih banyak siswa yang belum aktif dalam bermain peran; 3) sebagian besar anak masih takut dalam mengungkapkan imajinasinya; 4) guru belum bisa mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pada siklus pertama, maka siklus ke dua pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik ini dapat dilihat dari data dari 38 orang anak hanya empat orang anak yang belum mencapai indikator yang ditetapkan Hal ini dapat dilihat dari persentase perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2, yaitu 47% pada siklus 1 dan 85% di siklus 2.

Untuk menentukan hasil pembelajaran yang dilakukandilaksanakan pada siklus ini dihitung menggunakan rumus

$$K = \frac{N}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{32}{38} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Pada tahap penelitian 2 ini keberhasilan yang dapat dicapai antara lain: 1) 85% siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran; 2) siswa menjadi berani tampil dan berani mengungkapkan imajinasinya ketika bermain peran; 3) siswa dapat tampil dengan sempurna; 4) siswa menjadi semakin aktif dalam proses pembelajaran karena mempunyai minat besar pada kegiatan bermain peran; 5) siswa dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan pada kegiatan bermain peran.

Hasil data yang pada siklus 1 hingga siklus 2 dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran maka dapat dilihat terjadinya perbaikan proses pembelajaran, terbukti dari hasil observasi oleh teman sejawat bahwa pada perbaikan jumlah siswa yang mencapai indikator hanya 11 orang saja, sedang pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 18 orang dan pada siklus dua siswa dari jumlah keseluruhan 32 orang.

Dari keseluruhan data yang diperoleh keberhasilan penelitian tindakan ini dapat terlihat dari kedua siklus, terbukti dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa. Pernyataan tersebut dapat dari perbandingan antara pra perbaikan dengan setelah perbaikan. Peningkatan hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 yaitu: 47% naik menjadi 85% berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 dan dapat dihitung sebagai berikut $38\% (85\% - 47\% = 38\%)$

Data yang diperoleh pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 adalah 47% siswa aktif dalam proses pembelajaran sedangkan pada siklus 2 siswa berhasil 85%. Jika kedua siklus tersebut dibandingkan maka siklus 2 lebih berhasil dibandingkan pada siklus 1, oleh karena itu pada siklus 2 terjadi perbaikan yang dapat dilihat sebagai berikut: 1) menunjukkan banyak siswa tertarik pada kegiatan bermain peran; 2) siswa memiliki keberanian untuk tampil dan dapat mengeksplor imajinasinya dalam bermain peran; 3) dapat memainkan beberapa peran dengan baik; 4) siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas; 5) siswa mendapat pengalaman yang menyenangkan melalui pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan kemampuan berbicara dan berbahasa. Perlu diperhatikan dalam menarik minat siswa dalam bermain peran hendaknya penyediaan alat dan media hendaknya dapat menarik, walaupun alat atau media tersebut dalam bentuk paling sederhana sekalipun. Dalam menerapkan metode bermain peran ada hal-hal yang harus diperhatikan antara lain: 1) Guru menguasai metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; 2) ketersediaan media; 3) kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Dari hasil kegiatan pembelajara secara individu, kelompok kecil dan klasikal peserta didik yang mencapai indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini masih menyisakan permasalahan, maka dari itu penelitian tindakan kelas ini perlu untuk ditindaklanjuti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil tindakan yang telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara maka dapat disimpulkan bahwa (1) Kegiatan bermain peran yang dilaksanakan dengan terstruktur dan benar dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat; (2) Dari data yang didapat dari hasil belajar siswa, daya serap terhadap pembelajaran dapat mencapai 47% pada siklus pertama dan 85% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil penelitian meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas 1 SDN 13 Pontianak Barat Maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut; (1) Berdasarkan hasil belajar siswa yang meningkat, sehingga penggunaan metode bermain peran sangat baik digunakan dalam pembelajaran; (2) Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, guru lebih aktif dalam memberi stimulasi yang tepat. Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam

menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai dengan situasi dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN 13 Pontianak Barat.

DAFTAR RUJUKAN

- , (2004). *Kurikulum Pedoman Penyusunan Silabus*. Jakarta : Depdiknas
- Dhieni Nurbiana. dkk. (2005) *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta : Universitas Terbuka.
- Halida, (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 9.
- Igak, Wihardit Kuswaya, (2008) *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nera Ayudia, S. S. dan M. A (2017). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode karya wisata pada anak kelompok B Lab School Paud Unib Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1),32-38
- Ningsih, Gustia, Ayu. Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TITU abek gadang kabupaten limapuluh kota, *Jurnal*, 2013
- Permana, E. P (2015). Pengembangan media pembelajaran boneka kaos kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. 2(2), 133-140.
- Puji Santosa. (2011). *Materi dan pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suarsih, C (2018). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode show and tell pada pembelajaran bahasa sastra Indonesia.
- Tim PKP PG-PAUD (2009) *Panduan kemandirian kemampuan mengajar profesional*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Zuriah, (2003). *Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan dan sosial*, Malang: Banyu Publishing.

KETERAMPILAN BERPIKIR KOMPUTASI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM MENGGUNAKAN LOOSE PARTS PADA GENERASI ALFA DI TAMAN KANAK-KANAK

Yenni Anggraini

Pascasarjana Administrasi Pendidikan, Universitas Tanjungpura

Email: yennianggraini@student.untan.ac.id

Abstract. *The alpha generation is the descendant of the millennial generation who were born after 2010. Since birth they have been familiar with technological developments. Technological sophistication has become a means and source of children's learning. Instead of introducing technology through gadgets to children, teachers can use more fun learning methods, namely STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) which is an innovation in the world of education to improve computational thinking skills that can be implemented by all educational institutions including Kindergarten. Its application is accompanied by problem-based active learning to teach children to think computationally. The STEAM method is closely related to 21st century skills so it focuses on creative thinking skills, critical thinking, problem solving, communication aspects and collaboration aspects. Especially with the use of Loose Parts-based media, namely materials that are detached, can be separated, can be put back together, carried, combined, aligned, moved and manipulated by children. The method used in this paper is literature study. The purpose of learning STEAM using Loose Parts is to improve children's computing thinking power.*

Abstrak. Generasi alfa merupakan keturunan dari generasi milenial yang lahir setelah tahun 2010. Sejak lahir mereka sudah akrab dengan perkembangan teknologi. Kecanggihan teknologi telah menjadi sarana dan sumber belajar anak. Daripada memperkenalkan teknologi melalui gawai pada anak, guru dapat menggunakan metode belajar yang lebih menyenangkan yaitu STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics*) yang merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi yang dapat dilaksanakan oleh semua institusi pendidikan termasuk Taman kanak-kanak. Pengaplikasiannya dibarengi pembelajaran aktif berbasis masalah mengajarkan anak untuk berpikir secara komputasi. Metode STEAM sangat erat dengan keterampilan abad 21 sehingga berfokus pada keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, pemecahan masalah, aspek komunikasi serta aspek kolaborasi. Apalagi dengan penggunaan media berbasis *Loose Parts* yaitu bahan-bahan terlepas, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan dan dimanipulasi oleh anak. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi pustaka. Tujuan pembelajaran STEAM menggunakan *Loose Parts* adalah untuk meningkatkan daya pikir komputasi anak.

Kata kunci: Berfikir Komputasi, Generasi Alfa, STEAM, *Loose Parts*, Taman Kanak-kanak

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 4-6

tahun yang sering disebut dengan masa keemasan atau golden age dimana anak-anak tumbuh dengan cepat potensi kecerdasan dan mentalitasnya serta berada pada fase pertama untuk meletakkan dasar karakter dengan menerapkan metode atraktif. Prinsip utama dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Demi menyukseskan rancangan besar terwujudnya generasi emas pada 2045, perhatian pemerintah terhadap pendidikan anak usia dini saat ini semakin intens. Masa depan Indonesia 25 tahun yang akan datang telah dipersiapkan mulai saat ini. Melalui pendidikan yang handal, pemerintah melakukan investasi dalam bidang pengembangan sumber daya manusia (SDM) khususnya pada generasi alfa sebagai upaya mencetak generasi 2045.

Pendidikan tidak hanya membentuk manusia yang cerdas secara intelektual serta mengembangkan spiritualnya namun juga mampu berpikir secara saintifik. Pendidikan dan pengasuhan pada anak perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman sang anak serta perkembangan teknologi yang pesat. Pada abad 21, anak dengan generasi alfa dengan cepat mampu menguasai dan mengoperasikan gawai yang makin hari semakin canggih.

Satu dari beragam keterampilan yang diperlukan generasi alfa di abad 21 ini yaitu kemampuan berpikir komputasi atau Computational Thinking (CT). Berpikir komputasi dimana seseorang dituntut untuk (1) memformulasikan masalah dalam bentuk masalah komputasi dan (2) menyusun solusi komputasi yang baik (dalam bentuk algoritma) atau menjelaskan mengapa tidak ditemukan solusi yang sesuai. Kemampuan kognitif yang menjadi dasar dalam CT adalah kemampuan spasial, kemampuan bernalar, dan kemampuan memecahkan masalah (Román-González et al., 2017).

Para pakar anak usia dini telah lama meneliti metode-metode pembelajaran yang ideal untuk pembelajaran pada anak usia dini guna mengoptimalkan dan memperoleh hasil sebaik-baiknya. Mereka merilis metode-metode pembelajaran yang ideal dan sesuai dengan cara belajar anak usia dini. Bentuknya bermacam-macam, sesuai sudut pandang, sasaran, maupun visi yang ingin dicapai. Metode yang saat ini ramai dibicarakan adalah pembelajaran STEAM yaitu *Science, Technology, Engineering, Art, and Math*.

Munculnya STEAM menjadi sebuah inovasi dalam dunia pendidikan modern yang mengintegrasikan bidang-bidang ilmu pada pembelajaran, berdasarkan aplikasi di kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan siswa menjadi individu yang memiliki kompetensi 4C (*Critical thinking, Creative, Communicative and Collaborative*).

Berkaitan dengan perkembangan revolusi industri 4.0, pembelajaran STEAM penting diterapkan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini khususnya anak usia Taman Kanak-kanak dalam meningkatkan keterampilan berfikir komputasi dengan menggunakan media berbasis *Loose Parts* yaitu bahan-bahan terlepas, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan dimanipulasi oleh anak

PEMBAHASAN

Berpikir komputasi

Istilah pemikiran komputasi mulai digunakan pada 1980-an oleh Seymour Papert dalam bukunya berjudul "*Mindstorm*". Seymour Papert memfokuskan pada dua aspek komputasi: pertama, bagaimana menciptakan pengetahuan baru dengan menggunakan komputasi, dan kedua, bagaimana meningkatkan pemikiran dan perubahan pola akses ke pengetahuan dengan menggunakan komputer.

J. M. Wing membawa perhatian baru pada pemikiran *Computational Thinking* yaitu memberikan definisi kerja untuk konsep pemikiran komputasi, memperkenalkan perbedaan antara representasi data analog dan digital, menguji asal-usul perhitungan mekanis menggunakan sempoa, mewakili, menyimpan, dan memproses data, memeriksa peristiwa sejarah utama yang berkontribusi pada penemuan perangkat keras dan perangkat lunak

komputasi modern, menjelaskan konsep program tersimpan dan peran yang dimainkannya dalam *software* dan manipulasi data, memperkenalkan komponen dasar dan karakteristik modern, serta untuk menjelaskan hukum Moore dan dampaknya

Diperkirakan bahwa pemikiran komputasi akan menjadi keterampilan dasar yang melengkapi membaca, menulis, dan berhitung untuk semua orang dan mewakili bakat yang dapat diterapkan secara universal. Denning (2017) memparafrasekan definisi sebagai "Berpikir komputasi adalah proses berpikir yang terlibat dalam merumuskan masalah sehingga solusi mereka direpresentasikan sebagai langkah komputasi dan algoritma yang dapat secara efektif dilakukan oleh agen pengolah informasi". Para pendidik percaya bahwa mengasimilasi pemikiran komputasi di usia dini akan membantu mereka meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan penalaran logis, dan memajukan kemampuan analitis - atribut kunci untuk berhasil di abad kedua puluh satu (Riley dan Hunt 2014).

Pemikiran Komputasi sebagai teknik penyelesaian masalah sangat diperlukan pada masa sekarang untuk menyiapkan generasi penerus yang berdaya saing di era ekonomi digital ini. Kecakapan ini mengajarkan siswa bagaimana berpikir seperti cara ilmuwan komputer berpikir serta menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.

Berpikir Komputasi adalah metode berpikir yang dipakai programmer ketika menulis program. Beberapa metode ini antara lain:

1. *Decomposition* : Tugas untuk memecah masalah besar menjadi masalah yang lebih kecil dan lebih mudah ditangani.
2. *Pattern Recognition* : Menemukan kesamaan dalam masalah dan di antara masalah lainnya.
3. *Abstraksi* : Berfokus pada detail penting bagi masalah dan mengabaikan detail lain yang kurang penting.
4. *Algorithm Design* : Rencana atau sekumpulan instruksi langkah demi langkah yang digunakan untuk memecahkan masalah

Berpikir Komputasi berperan penting dalam pengembangan aplikasi komputer, namun teknik memecahkan masalahnya juga dapat digunakan untuk mendukung pemecahan masalah di semua disiplin ilmu terutama matematika dan ilmu pengetahuan. Pada abad ke dua puluh satu ini sangatlah penting untuk memiliki kemampuan berpikir komputasi seperti halnya memiliki kemampuan bermain musik dan belajar bahasa asing. Dengan demikian berpikir komputasi dapat melatih otak untuk terbiasa berpikir secara terstruktur, logis dan kreatif

Karakteristik berpikir komputasi adalah:

- (1) Mampu memberikan pemecahan masalah (2) mampu menganalisa dan mengorganisasi data (3) mampu melakukan representasi data melalui abstraksi dengan suatu model atau simulasi (4) Mampu mencari alternatif pemecahan masalah melalui cara berpikir algoritma (5) mampu melakukan identifikasi, menganalisa dan melaksanakan pemecahan masalah dengan berbagai kombinasi langkah / cara dan sumber daya yang efisien dan efektif (6) mampu melakukan generalisasi pemecahan masalah untuk berbagai masalah yang berbeda

Generasi Alfa

Generasi alfa merupakan kelahiran dari generasi milenial setelah tahun 2010 hingga tahun 2021. Penamaan oleh Mark Mc Crindle dimuat dalam majalah *Business Insider* (Christina Sterbenz, 2015). Menurut peneliti sosial Mark McCrindle, 2,5 juta anggota Generasi Alpha lahir setiap minggu di seluruh dunia. Populasi Generasi Alfa diperkirakan mencapai 35 juta. Ketika semua anggota generasi ini telah lahir, mereka akan berjumlah hampir dua miliar. Generasi Alfa telah akrab dengan teknologi informasi, bahkan sejak dalam kandungan, Itu sebabnya, membesarkan generasi Alfa memiliki kekhasan yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Tabel 1 : Generasi berdasarkan Tahun Lahir

Generasi Berdasarkan Tahun Lahir

<i>Generasi GI</i>	1901-1924
<i>The silent Generation</i>	1925-1942
<i>Generasi Baby boom / The Baby Boomers</i>	1946-1965
<i>Generation X</i>	1965-1980
<i>Generation Y atau Generasi Milenial</i>	1981-1994
<i>Generation Z/ iGeneration/Generasi Net</i>	1995-2010
<i>Generation Alpha</i>	2011-2025

Generasi Alfa lahir dan tumbuh berdampingan dengan perkembangan teknologi. Generasi yang sudah sangat akrab dengan teknologi, terutama gawai membuat mereka memiliki kecepatan mengoperasikan gawai dalam mencari informasi serta melakukan komunikasi secara instan secara luar biasa. Mereka bisa mempelajarinya sendiri tanpa perlu diajari terlebih dahulu. Penggunaan Internet yang termasuk dalam kecanggihan teknologi telah menjadi sarana dan sumber belajar bagi siswa. Selain memudahkan melihat berbagai hal baru, penggunaan internet juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan generasi alfa ini. Oleh karena itu, mereka menjadikan gawai sebagai sumber belajar selain guru dan buku di sekolah serta menjadi sarana berselancar dalam dunia maya (McCrindle, 2014; Tootell, Freeman, & Freeman, 2014).

Otak manusia dipengaruhi oleh stimulasi kata kata untuk berkembang. Tetapi beberapa dekade ini, anak memiliki kemampuan yang meningkat dengan adanya teknologi digital untuk belajar, interaksi dan bermain. Hal ini meningkatkan kapasitas dalam pengetahuan dan intelegensi. Otak tidak dikembangkan dengan sendirinya, ini dipengaruhi oleh pengalaman dengan lingkungan eksternal. Hal ini yang di sebut sebagai *brain plasticity*. Setiap keterampilan dan kemampuan yang kita miliki diisi dengan bagaimana kita melakukan pendekatan dengan pikiran yang ada di dunia” (Michael Merzenich, 2017 dalam *understanding generation alpha*). Pendapat tersebut tentang teknologi mengubah keterampilan yang dimiliki dimasa depan sepanjang dapat diikuti manusia dan aktifitas otak yang memberikan tugas yang monoton untuk selalu fokus dalam permasalahan.

Generasi Alfa di era digital sangat dekat dengan gawai. Gawai sebenarnya dapat melatih anak berfikir komputasi tetapi jangan sampai salah penggunaan yang dapat berdampak buruk terhadap tumbuh kembangnya. Misal anak kecanduan terhadap gawai. Mereka akan anti sosial dan lebih memilih untuk menyendiri. Pertumbuhan dan perkembangan mereka juga akan terganggu. Mc Crindler memprediksi generasi Alfa tidak lepas dari gawai, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis. Generasi alpha menginginkan hal-hal yang serba cepat serta kurang menghargai proses. Keasyikan mereka dengan gawai membuat mereka kurang kreatif.

Bahaya penggunaan gawai pada anak sebaiknya dihindari, dengan mengantisipasi anak terpapar teknologi tersebut secara berlebihan. Apalagi diberi kebebasan menggunakan gawai dalam waktu yang lama karena bisa menghambat tumbuh kembang otak, mental, bahkan fisiknya. Kecanduan gawai pada anak memiliki pengaruh buruk terhadap tumbuh kembangnya, di antaranya adalah: (1) Penurunan perkembangan otak; (2) Bahaya Radiasi; (3) Penurunan Kemampuan Interaksi Sosial; (4) Obesitas; (5) Merusak Penglihatan (Eka, 2019). Pendidik Taman Kanak-kanak punya tantangan tersendiri untuk menghadirkan proses belajar yang kreatif dan atraktif agar siswa tertarik pada kegiatan pembelajaran. Jika tidak, peserta didik akan merasa bosan dan mengantuk karena karakter pada generasi alfa mudah bosan. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik berperan aktif, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dengan cara pemecahan masalah sehingga siswa akan terbiasa berpikir kreatif, inovatif, berpikir kritis, komunikatif dan berkolaboratif. Mendorong siswa cakap terhadap kemajuan teknologi memang sangat penting agar siswa tidak sekadar paham teori, tetapi mampu diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Namun metode dan strategi pelajaran di sekolah juga perlu dievaluasi, apakah sudah sesuai

dengan kebutuhan atau perlu diperbaharui Konten pelajaran juga harus mampu menjawab kebutuhan lokal, nasional, dan global.

Generasi alfa dipercaya dapat tumbuh menjadi generasi yang lebih pintar dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Tentunya dengan perkembangan dunia yang sangat pesat, generasi alpha juga harus didukung agar dapat bertumbuh secara pesat. Agar mereka tumbuh dan tak hanya menjadi generasi yang pintar, tapi juga generasi yang unggul harus dipastikan agar mereka dapat memanfaatkan berbagai teknologi yang ada dengan benar. Dengan memberikan pendidikan kepada generasi alfa, hal itu akan dapat mengembangkan mental, kecerdasan, dan bakat anak agar dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan anak sebagai generasi penerus bangsa.

Taman Kanak-kanak

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dikemukakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah program pembinaan dan pemberian rangsangan pendidikan sebelum anak memasuki jenjang pendidikan dasar, dapat melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat), melalui jalur nonformal (Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, atau bentuk lain yang sederajat), dan/atau jalur informal (pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan).

Anak dengan usia 4-6 tahun termasuk sasaran program PAUD di Taman Kanak-kanak. Anak berusia 4-6 tahun dengan sifatnya yang serba ingin tahu suka bertanya hal yang sempat dilihat dan didengarnya. Berikut gambaran umum karakteristik anak usia taman kanak-kanak dalam kaitannya dengan aktivitas belajar adalah anak bersifat unik, bersifat egosentris, bersifat aktif dan energik, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, memiliki banyak rasa ingin tahu dan antusias terhadap banyak hal, mengeksplorasi perilakunya secara relatif spontan, senang dan kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang pendek, sangat bersemangat untuk belajar, banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman. (Solehudin, 2003)

Muatan kurikulum Taman Kanak-kanak memuat program pengembangan Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Tujuan akhir pembelajaran pada Taman Kanak-kanak adalah tercapainya perkembangan anak yang optimal sesuai nilai dan norma yang dianut melalui penyediaan berbagai rangsangan pembelajaran serta lingkungan dan pengalaman belajar yang relevan sehingga berpengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Taman Kanak-kanak. (1) Belajar melalui bermain; (2) Berorientasi pada perkembangan anak; (3) Berorientasi pada kebutuhan anak; (4) Berpusat ke anak; (5) Pembelajaran aktif; (6) Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter; (7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup; (8) Didukung oleh lingkungan yang kondusif; (9) Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis; (10) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan nara sumber

Lima fungsi Dasar Taman Kanak-kanak; (1) pengembangan potensi, (2) penanaman dasar - dasar aqidah keimanan, (3) pembentukan pembiasaan perilaku yang diharapkan, (4) pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, serta (5) pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif (Solehudin, 2000)

Pada bayi baru lahir mempunyai kurang lebih 100 milyar sel otak dan terus berkembang. Pada usia 6 bulan otak bayi mencapai setengah berat matangnya dan pada usia 8 tahun otak mencapai 90% berat matang otak, periode inilah yang disebut periode keemasan (golden age) pada masa ini terdapat periode optimal dalam perkembangan anak. Bahkan menurut Bloom (1984) separuh dari perkembangan potensi intelektual terjadi pada usia 4 tahun pertama. Melalui rangsangan dan pengalaman belajar yang seluas luasnya mendorong terjadinya

penyambungan sinaps -sinaps pada otak yang akan menentukan kecepatan proses berpikir pada anak

Bredenkamp dan Rosegrant (1991/92:14-17) menyimpulkan bahwa anak akan belajar dengan baik dan bermakna bila : (1) anak merasa aman secara psikologis serta kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi; (2) anak mengkonstruksi pengetahuan; (3) anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya; (4) kegiatan belajar anak merefleksikan suatu lingkaran yang tak pernah putus yang mulai dengan kesadaran kemudian beralih ke eksplorasi, pencarian, dan akhirnya ke penggunaan; (5) anak belajar melalui bermain; (6) minat dan kebutuhan anak untuk mengetahui terpenuhi; dan (7) unsur variasi individual anak diperhatikan

Kesempatan anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi merupakan hal yang akan membuat pengalaman belajarnya semakin bermakna. Apabila anak diberi kesempatan untuk mencari, menemukan dan menciptakan sesuatu dapat menumbuhkan kemampuan berfikir dan kreativitasnya secara optimal. Mengingat pentingnya pendidikan, pengalaman belajar dan perkembangan pada usia dini akan melandasi proses dan hasil belajar serta perkembangan periode-periode berikutnya oleh karena itu untuk merangsang kapasitas anak dalam pengenalan konsep-konsep matematis dasar dan keterampilan memecahkan masalah, anak perlu diberi kesempatan yang luas untuk terlibat dalam aktivitas-aktivitas permainan-permainan yang melibatkan pemahaman terhadap angka, permainan-permainan problematik, cerita-cerita yang lebih panjang, dan kegiatan-kegiatan sejenis lainnya.

Pembelajaran STEAM

Dalam penggunaan metode pembelajaran di Taman kanak-kanak telah berkembang metode pendidikan baru bukan hanya pembelajaran baca tulis hitung (Calistung) namun juga sains hingga teknologi. STEAM sebenarnya bukan sesuatu yang baru, sebelumnya dikenal dengan istilah STEM. STEAM merupakan pengembangan dari STEM dengan menambahkan *art* di dalamnya. Gerakan STEAM muncul di awal 1990-an. Istilah Pendidikan STEAM mengacu pada pengajaran dan pembelajaran di bidang sains, teknologi, Teknik, seni dan matematika (Gonzales & Kuenzi, 2012)

Pendidikan STEAM memfokuskan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik dan matematika melalui seni dan desain. STEAM membawa STEM ke tingkat berikutnya yakni memungkinkan pembelajar untuk menghubungkan pengetahuan mereka di bidang-bidang sains, teknologi, teknik dan matematika bersamaan dengan seni.

Pembelajaran STEAM dianggap sebagai pembelajaran yang bisa mengintegrasikan keterampilan yang dibutuhkan anak, menyediakan pembelajaran yang berharga dan bermakna bagi anak-anak. Guru dan pendidik percaya bahwa dengan pembelajaran tersebut siswa akan mampu lebih aktif dan mampu berfikir kritis dalam membangun pengetahuan mereka (Tippett & Milford, 2017).

Pola pikir ilmiah bisa dilatih melalui pembelajaran berbasis STEAM, Dengan STEAM, anak diajarkan untuk berpikir secara komprehensif, melatih anak berpikir secara kritis serta membangun cara berpikir logis dan sistematis. Daripada mengenalkan *technology* melalui gawai pada anak, metode STEAM ini dapat mengajarkan anak pada kelima hal sekaligus melalui metode belajar yang lebih menyenangkan. Melalui metode ini anak akan bermain seraya belajar, karena STEAM dikemas dalam bentuk permainan menyenangkan dan anak-anak akan bermain permainan yang memiliki nilai edukasi.

Pembelajaran STEAM di Taman Kanak-kanak meliputi;

1. Science; sains fisik, sains makhluk hidup, sains bumi dan lingkungan. Sains fisik meliputi wujud fisik dari benda. Anak belajar mengenal bentuk, berat, ukuran, warna dan temperature dari suatu benda. Anak mengeksplorasi bagaimana benda bergerak dan berubah, misalnya es mencair, bola menggelinding dll. Pengamatan anak belajar sains dengan mengamati dan

- memanipulasi benda di lingkungan sekitar. Guru mengajar live science saat meminta anak mengurus tanaman atau binatang
2. Teknologi; alat yang digunakan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna. Anak mempelajari teknologi dengan cara kerja alat-alat dan bahan tersebut.
Anak perlu dikenalkan pada keterampilan, konsep, pengetahuan, sikap seperti dapat bekerjasama dengan teman sebaya dan menggunakan alat teknologi secara bertanggung jawab
 3. Engineering ; Rekayasa/Reka ulang
Engineering tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Jika teknologi merupakan alat yang dapat mempermudah dan membantu penggunaannya, maka engineering merupakan cara menggunakan alat tersebut.
Mempelajari engineering lewat bagian sains dan teknologi berhubungan dengan mendesain rancang bangun, penggunaan mesin, contoh : anak membangun jembatan dengan balok. Serta mempelajari engineering dengan cara mengeksplorasi beragam teknik, menciptakan rancangan yang efisien, efektif dan kreatif sehingga anak memiliki kemampuan berfikir rinci, kritis, fleksibel serta mampu memecahkan masalah.
 4. ART : seni merupakan kegiatan mengungkapkan perasaan atau ungkapan diri. Bagi anak adalah proses kegiatan perasaan yang mendasar bagi daya nalar dan perilakunya. Kegiatan dapat berupa Musik, tari, gerak lagu, dan seni rupa (menggambar, montase, kolase, mozaik).
 5. Mathematics: membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan membantu anak belajar matematika secara alami serta menghindari ketakutan terhadap matematika sejak dini. Kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, seri, bilangan, pola, geometri, grafik dan mengukur

Manfaat mengenalkan dasar-dasar keterampilan STEAM pada anak yaitu: (1) Memotivasi anak untuk lebih jeli dalam mengamati dan menalar; (2) Memotivasi anak aktif mengumpulkan informasi serta mengkomunikasikannya; (3) Memotivasi kerja tim, aktif bekerja sama dengan teman dan orang lain; (4) Menumbuhkan kecerdasan dan kreatifitas pada anak sehingga muncul ide dan inovasi baru; (5) Memotivasi anak memecahkan masalah dengan solusi yang ditemukan (6) Memotivasi anak bereksperimen mengeksplorasi sesuatu yang baru; (7) Membangun daya tahan atau resiliensi pada anak jika terbentur kesalahan pada proses pembelajaran yang memungkinkan membangun kepercayaan diri pada anak. (8) Meemacu adaptasi pada anak, mampu menerapkan apa yang dipelajari ke berbagai literasi.

Namun, pola belajar STEAM harus disesuaikan dengan usia dan tingkat tumbuh kembang anak. Harus dibedakan pembelajaran berbasis STEAM untuk anak usia dini, usia sekolah dasar, dan menengah. Lebih jauhnya rupanya metode STEAM ini berfokus juga pada kerjasama, komunikasi, penelitian, penyelesaian masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui pendekatan ini anak-anak diharapkan, tidak hanya cerdas secara akademis namun juga secara sosial

Loose Parts

Istilah “*Loose Parts*” (bagian lepas) pertama kali diperkenalkan oleh arsitek simon Nicholson pada tahun 1970-an dalam makalahnya ‘*The Theory of Loose Parts*’. Nicholson percaya bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif, dan pembatasan pada permainan itulah yang mengurangi kreativitas bagi anak-anak. Bahkan sekarang, kita dapat melihat bahwa lingkungan yang terlalu terencana dan terstruktur menghilangkan kebutuhan anak untuk menjadi kreatif dan berpikir kritis dan, seperti yang disebutkan sebelumnya.

Loose Parts adalah bahan-bahan terlepas, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan, dimanipulasi, dapat digunakan secara terpisah atau digabung dengan bahan-bahan lain. *Loose Parts* dapat berupa benda alam ataupun sintesis.

Loose Parts menciptakan lingkungan yang lebih kaya, memberikan anak sumber belajar yang diperlukan untuk bermain.

Loose Parts dapat dimainkan sesuai pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara. *Loose Parts* mendorong kreativitas dan imajinasi, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi juga dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda. serta dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain, sehingga mendorong pembelajaran terbuka..

Komponen *Loose Parts* merupakan barang-barang yang terlepas, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen, yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Komponen loose parts (1) Bahan alam (Batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu); (2) Plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong lego); (3) Logam (kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok, garpu, plat mobil, kunci); (4) Kayu dan bamboo (Seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle); (5) Kain dan benang (kapas, kain perca, tali, pita, karet); (6) Kaca dan keramik (Botol kaca, gelas kaca, cermin, manik manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata); (7) Bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, gulung benang, bungkus makanan, karton wadah telur).

Cara mengimplementasikan berfikir komputasi dengan pembelajaran STEAM menggunakan *Loose Parts* .

Dalam Berfikir Komputasi, ada yang disebut dengan dekomposisi yaitu kita memecah suatu masalah yang kompleks menjadi masalah-masalah yang kecil untuk diselesaikan. Sebagai contoh, ketika anak ingin membentuk sebuah robot dari lego, anak terlebih dahulu memahami konsep robot, lalu mulai mengumpulkan materi lego yang sesuai, kemudian mulai membuat bentuk robot sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakannya. Dalam membuat bentuk robot, anak harus mempersiapkan apa saja yang diperlukan yang semua itu merupakan sebuah proses bernama dekomposisi. Kemudian dalam berfikir komputasi ada yang disebut dengan pengenalan pola. Karena anak pernah melihat bentuk robot sebelumnya, pola untuk membuat robot dari lego konsepnya hampir sama walaupun bahan yang digunakan berbeda. Lalu ketika anak membuat robot anak memperhatikan bagaimana kemampuan untuk melakukan generalisasi terhadap pembentukan pola, melihat karakteristik dasarnya, dan menyingkirkan detail yang tidak perlu, yang menurut anak tidak penting. Ini sesuai dengan prinsip astraksi di dalam berfikir komputasi. Selanjutnya adalah algoritma yaitu sekumpulan instruksi atau urutan tahapan dalam menyelesaikan pembuatan robot agar menjadi berurutan dan mudah dipahami oleh orang lain.

KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, pemecahan masalah, aspek komunikasi serta aspek kolaborasi pada anak-anak dengan memperkenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan STEAM. Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dikemas dalam model belajar melalui bermain. Semua dirancang sebagai upaya menciptakan generasi Alfa yang memiliki daya saing untuk menyukseskan rancangan besar terwujudnya generasi emas pada 2045.

Taman Kanak-kanak merupakan tempat menstimulasi tumbuh kembang anak melalui Pendidikan yang terencana. Selain tempat bermain seraya belajar, lebih dari itu, taman kanak-kanak haruslah menjadi laboratorium pendidikan untuk menciptakan pemimpin-pemimpin masa depan. Mengingat pentingnya pendidikan anak usia, pengalaman belajar dan perkembangan pada usia dini yang akan melandasi proses, hasil belajar dan perkembangan periode periode berikutnya, munculnya STEAM merupakan sebuah inovasi yang cocok dalam dunia pendidikan modern yang berupa kesatuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah yang dapat dilaksanakan oleh semua institusi pendidikan termasuk Taman Kanak-kanak.

Penggunaan STEAM dengan media berbasis *Loose Parts* adalah metode pembelajaran yang menggunakan bahan-bahan terlepas, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan dan dimanipulasi oleh anak. Bagian yang longgar memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi dan belajar sejalan dengan pemikiran dan gagasan mereka, dan seringkali melalui hubungan mereka dengan orang lain ataupun teman.

Saat berlatih keterampilan berpikir komputasi peserta didik, tanpa disadari pendidik juga mengasah kompetensi 4C (*Critical thinking, Creative, Communicative and Collaborative*) yang sangat dibutuhkan di abad 21 yang telah mendorong industri dunia menuju industri 4.0 dimana teknologi telah mengambil bagian penting di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Eka, A. (2019) *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*: Serayu Publishing
- Deaning, P.J. & Tedre, M. (2019) *Computational Thinking*. Usa: The Mit Press Essential Knowledge Series.
- Gonzalez, H. B., & Kuenzi, J. (2012). *What Is Stem Education And Why Is It Important?* Congressional Research Service.
- Ishak Fadlurrohim, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, Santoso Tri Raharjo (2019) *Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0*. Vol. 2 No: 2. 178 – 186
- Jin, S. Y. (2013). *Mendidik Anak Di Era Digital*: Jakarta: Mizan Publika.
- Kustiawan, U. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra.
- Khine, M.S, (2017) *Computational Thinking In The Stem Disciplines: Foundations And Research ...* Swizerland : Springer.
- Nugraheni, Dewi Alfirda.(2019).*Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Nugroho, A.N. (2019). *Spiritual Skill, Best Practice, Generasi Digital, Dan Perpustakaan Ramah* Magelang: Pustaka Rumah C1nta Magelang
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas
- Rasmani,Upik, Novita Eka, Dan Siti Wahyuningsih (2019) *The Effect Use Of Steam Method On The Classification Ability In Objects For Children Aged 4-5 Years*. Journal Of Physics: Conference Series, 1511
- Riley, D.D, Hunt, K.A,. (2013) *Computational Thinking For The Modern Problem Solver*. Usa : Crc Press
- Sakti, M.N.S.F. (2020) *Moslem Social Media 4.0*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Steward, A.J., Mueller, M.P., & Tippins, D.J. (2019) *Converting Stem Into Steam Programs: Methods And Examples From And For Education*. Switzerland:Springer
- Siantajani, Y. (2018). *Playing With Loose Parts*. Modul (Tidak Diterbitkan).
- Sudono, A. (2000) *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Suryana, D. (2016) *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*; Jakarta; Kencana
- Sumber: <https://mediaindonesia.Com/Read/Detail/273736-Pendidikan-Generasi-Z-Dan-Alfa>
- Tootell, H., Freeman, M. & Freeman, A. (2014). *Generation Alpha At The Intersection Of Technology, Play And Motivation*. In R. H. Sprague Jr (Eds.), 47th Hawaii International Conference On System Sciences (Hicss) (Pp. 82-90). United States: The Institute Of Electrical And Electronics Engineers Inc.
- Turk, Victoria. (2017). *Understanding Generation Alpha*. Uk: Wired Consulting.

- Goldsmith, Evelyn. (1987). *The Analysis Of Illustration In Theory And Practice* (Ii, 53-54). Springer-Verlag New York Inc.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsudin, Upik Elok Endang Rasmani, Novita Eka Nurjanah (2019) *Efek Metode Steam Pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 4 (1) 305-311 Doi: 10.31004/Obsesi.V4i1.305
- Waluyo, D. A., & Listyowati (2017) *Kompendium PAUD:Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenadamedia Group.
- Zaenab, S. (2020) *Mindful Parenting Berbasis Perkembangan Otak Anak Di PAUD Fortune*. Sidoarjo: Zifatama Jawa

**STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN PADA MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN ANGKATAN 2019 FKIP
UNIVERSITAS TANJUNGPURA**

Ina¹, Bun Yan Khiong², Yoanna Afrimonika³

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UNTAN¹

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UNTAN²

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UNTAN³

Email : yoanna94@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan bahasa asing yang cukup populer dipelajari pada saat ini. Hal ini dilatarbelakangi oleh permintaan tenaga kerja yang memiliki kemampuan berbahasa Mandarin. Namun, banyak orang menganggap bahasa Mandarin sebagai bahasa yang cukup sulit untuk dipelajari. Bahasa Mandarin memiliki kekhasannya sendiri dalam pelafalan, huruf Mandarin atau Hanzi, kosakata dan tata bahasa. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua tidak sama persis atau bukan copy paste dari pembelajaran bahasa asing lainnya sebagai bahasa kedua. Selama ini, pembelajaran bahasa Mandarin lebih berfokus pada bagaimana cara dosen mengajarkan suatu materi tertentu. Aspek bagaimana si mahasiswa belajar kurang diperhatikan, sehingga keberhasilan mahasiswa dalam mempelajari bahasa Mandarin juga ikut terpengaruh. Penelitian ini akan difokuskan pada strategi yang digunakan mahasiswa dalam belajar pelafalan, huruf Mandarin, kosakata dan tata bahasa. Informasi yang diperoleh lewat kuesioner diharapkan dapat memberikan rangkuman tentang strategi-strategi pembelajaran yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Kesimpulan yang didapat akan digunakan sebagai dasar ilmiah kepada dosen pengampu mata kuliah yang berkaitan dengan keterampilan pelafalan, penguasaan huruf mandarin dan kosakata serta keterampilan penggunaan tata bahasa untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada mahasiswa tentang strategi belajar yang efektif.

Kata Kunci : Strategi Belajar; Pelafalan; Huruf Mandarin; Kosakata; Tata Bahasa

PENDAHULUAN

Dewasa ini, penulis masih menemukan masyarakat masih mempunyai persepsi bahwa bahasa Mandarin merupakan bahasa yang sangat sulit untuk dipelajari. Beberapa pelajar menggunakan cara dan strategi yang salah dalam mempelajari bahasa Mandarin. Sehingga tingkat kesulitan untuk menguasai bahasa ini semakin tinggi dan semakin terasa sulit. Namun, masyarakat menyadari bahwa pada saat ini penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Mandarin mempunyai peranan penting untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Dengan menguasai bahasa Mandarin, seseorang memiliki keterampilan “lebih” dari orang lain. Sekarang ini telah banyak lowongan pekerjaan yang mengharuskan pelamar menguasai Bahasa Mandarin dan kesempatan kerja dalam bidang yang berkaitan dengan bahasa Mandarin masih sangat luas. Hal ini secara tidak langsung mendorong sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan institusi untuk membuka kelas bahasa Mandarin.

Dalam mempelajari Bahasa Mandarin, pembelajar perlu menguasai empat aspek pengetahuan berbahasa yaitu pelafalan, aksara mandarin, kosakata, dan tata bahasa. Bagi pembelajar bahasa Mandarin di Indonesia, bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa yang sulit untuk dipelajari. Hal ini berkaitan dengan aksaranya dan pelafalannya yang menggunakan nada. Dalam kedua hal ini antara bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin mempunyai perbedaan yang signifikan.

Untuk menguasai pengetahuan tersebut diperlukan pengajaran yang baik serta cara belajar yang baik pula, karena di dalam pembelajaran ada 3 hal penting yang perlu diperhatikan juga, yaitu “Mengajarkan apa?”, “Bagaimana mengajarkannya”, dan “Bagaimana belajarnya”. Jika kita kaitkan dengan bahasa Mandarin, mengenai “mengajarkan apa”, hal ini berhubungan dengan materi pembelajaran bahasa mandarin yang diajarkan oleh guru / dosen; dan “bagaimana mengajarkannya”, berhubungan dengan metode seperti apa yang diterapkan oleh guru / dosen untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa mandarin; sedangkan “bagaimana belajarnya”, hal ini berhubungan dengan karakteristik dan cara yang digunakan pembelajar untuk menguasai bahasa Mandarin tersebut.

Sebagai tolak ukur keberhasilan guru / dosen dalam mengajarkan bahasa mandarin, selain memperhatikan materi yang diajarkan serta metode pembelajaran yang digunakan, perlu juga memahami karakteristik serta strategi belajar yang digunakan oleh pembelajar dalam menguasai bahasa mandarin. Dengan memahami cara belajar mereka, maka akan membantu guru / dosen dalam menentukan metode yang paling efektif dalam mengajar yang sesuai dengan cara belajar pembelajar, dan guru/dosen dapat membimbing pembelajar agar strategi yang digunakan memberikan hasil yang lebih maksimal.

Dalam penelitian ini, kami memilih Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2019 yang terdiri dari mahasiswa kelas A dan kelas B sebagai objek penelitian kami. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survey, yaitu dengan meminta responden untuk menjawab serangkaian pertanyaan dalam bentuk kuesioner yang dibagikan kepada responden melalui google form.

Adapun masalah yang ingin kami teliti pada Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Tanjungpura adalah sebagai berikut: (1) Apa saja strategi pembelajaran yang digunakan mahasiswa Angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Untan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam penguasaan keterampilan Bahasa Mandarin?; (2) Apa saja kesulitan yang dialami oleh mahasiswa Angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Untan dalam mempelajari Bahasa Mandarin yang meliputi empat aspek: Pelafalan, Aksara Mandarin, Kosakata dan Tata Bahasa?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Dapat mengetahui secara mendalam kondisi dan karakter mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin; (2) Mengetahui kesulitan-kesulitan apa saja yang sering mereka alami dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin; (3) Sebagai referensi dalam memberikan masukan dan saran mengenai metode pembelajaran yang lebih efektif untuk mahasiswa agar dapat menguasai ilmu Bahasa Mandarin secara keseluruhan dan efektif.

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu pengumpulan data dilakukan dalam bentuk kuesioner. Materi kuisisioner yang akan diujikan meliputi empat aspek pengetahuan umum yang harus dipelajari dalam Bahasa Mandarin, yaitu : Pelafalan (语音), Aksara Mandarin (汉字), Kosakata (生词), dan Tata Bahasa (语法). Penelitian ini ditujukan untuk mahasiswa Angkatan 2019 Kelas A dan B Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. Total Mahasiswa sebanyak 33 mahasiswa yang terdiri dari Kelas A sebanyak 18 mahasiswa dan Kelas B sebanyak 15 mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2019 kelas A dan kelas B. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui secara mendalam mengenai strategi pembelajaran yang sering dilakukan mahasiswa guna untuk meningkatkan kemampuan dalam menguasai ke empat aspek berbahasa Mandarin yaitu antara lain: Pelafalan, Kosakata, Aksara Mandarin, dan Tata bahasa. Selain itu juga ingin mengetahui hambatan serta

kesulitan yang dialami mahasiswa angkatan 2019 dalam mempelajari bahasa Mandarin. Pengambilan data dilakukan menggunakan aplikasi *google form* dikarenakan situasi sekarang ini yang sedang pandemi sehingga membuat para mahasiswa dan dosen tidak dapat melakukan tatap muka secara langsung, jadi cara alternatif yaitu menggunakan aplikasi online untuk mendukung proses pengambilan data penelitian. *Google Form* dibagikan kepada mahasiswa dari tanggal 25 Juni s.d 27 Juni 2020. Pada saat menerima kembali hasil dari kuisioner mahasiswa, didapati bahwa 31 mahasiswa dari 33 mahasiswa telah bersedia ikut berpartisipasi dalam mengisi kuisioner, dan hanya 2 mahasiswa yang tidak ikut berpartisipasi. Dari hasil penelitian diperoleh tiga kelompok data yaitu data terkait informasi mahasiswa, data terkait pengalaman belajar mahasiswa, dan data hasil kuisioner terkait dengan strategi pembelajaran mahasiswa dalam 4 aspek pembelajaran bahasa Mandarin yaitu Pelafalan, Kosakata, Aksara Mandarin dan Tata Bahasa. Berikut ini adalah hasil data kuisioner peneliti kepada mahasiswa.

Informasi Umum terkait Responden

Kuesioner dibagikan kepada responden dengan menggunakan google form dengan link <https://forms.gle/QpgzkFnkijF4jzL16> pada tanggal 25-26 Juni 2020 dengan jumlah responden 31 mahasiswa, dengan komposisi responden sebagai berikut:

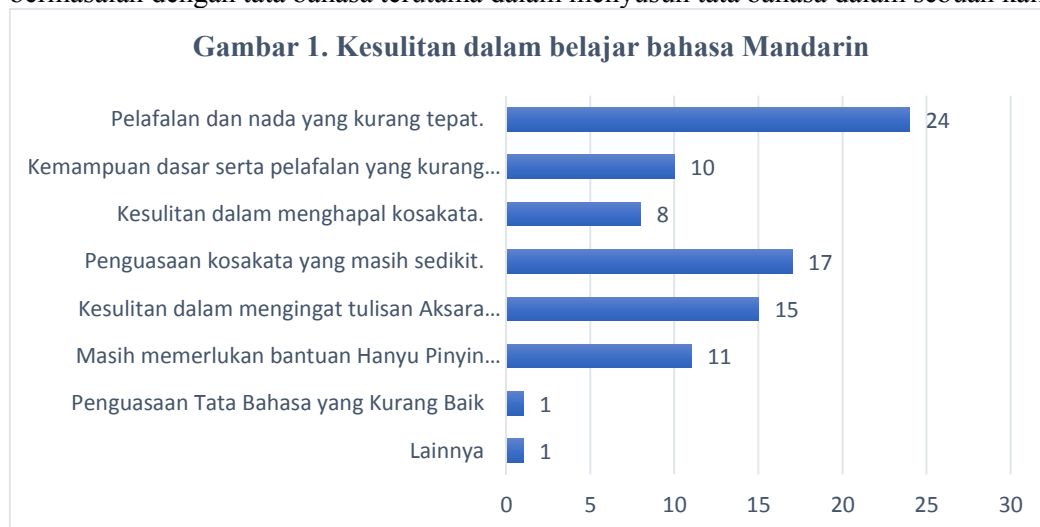
- Berdasarkan jenis kelamin: Laki-laki berjumlah 5 mahasiswa, sedangkan perempuan berjumlah 26 mahasiswa.
- Berdasarkan suku bangsa: Suku Chinese ada 20 mahasiswa sedangkan Suku Non Chinese ada 11 mahasiswa.
- Berdasarkan kelas: Kelas A berjumlah 16 mahasiswa, sedangkan kelas B berjumlah 15 mahasiswa.
- Berdasarkan umur: Mahasiswa yang berumur 18 tahun ada 9 mahasiswa, berumur 19 tahun ada 19 mahasiswa, sedangkan yang berumur 20 tahun ada 3 mahasiswa.
- Berdasarkan kemampuan HSK: Tingkat tes hsk yang tertinggi dari mahasiswa angkatan 2019 itu adalah Tes HSK Level 4 yaitu ada 2 mahasiswa, yang pernah mengikuti tes HSK Level 3 ada 3 mahasiswa, yang pernah mengikuti tes HSK Level 2 hanya 1 mahasiswa, sedangkan sisanya yaitu 25 mahasiswa menyatakan bahwa mereka belum pernah sama sekali mengikuti tes HSK di semua level.

Informasi terkait Pengalaman Belajar Responden

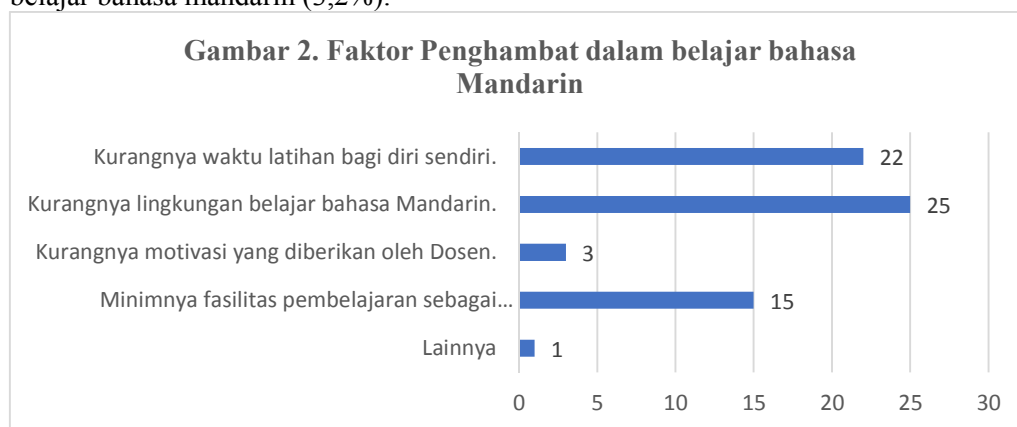
- Lamanya belajar bahasa Mandarin: Berkaitan dengan lamanya waktu belajar bahasa Mandarin, dari 31 responden didapati hasil sebagai berikut: terdapat 15 mahasiswa yang baru belajar selama bahasa Mandarin selama 6-1 tahun; 5 mahasiswa yang sudah belajar selama 1-2 tahun; 1 orang yang telah belajar selama 2-3 tahun: serta terdapat 10 mahasiswa yang sudah belajar bahasa Mandarin diatas 3 tahun.
- Alasan mahasiswa belajar bahasa Mandarin: Alasan mahasiswa belajar bahasa Mandarin yang memiliki presentase paling tinggi yaitu sebesar 87,1% adalah “bahwa bahasa mandarin sangat membantu untuk di masa yang akan datang”; presentase alasan belajar bahasa Mandarin tertinggi kedua yaitu sebesar 64,5% adalah “karena mereka tertarik dengan bahasa Mandarin”; presentase tinggi ketiga adalah “agar nantinya bisa bersekolah di China” sebesar 58,1%; presentase tinggi keempat adalah “karena mereka tertarik dengan Kebudayaan Tiongkok” yaitu sebesar 32,3%; sedangkan alasan belajar bahasa mandarin yang memiliki presentase dibawah 30% yaitu antara lain: “agar bisa berwisata dan tinggal di China”, “permintaan dari orangtua” serta ada 1 mahasiswa yang menambahkan alasan lain yaitu alasannya belajar bahasa mandarin adalah “karena termotivasi dari orang yang telah belajar bahasa Mandarin”.
- Pentingnya belajar bahasa Mandarin: dari 31 responden terdapat 21 mahasiswa (67,7%) beranggapan “SANGAT PENTING” mempelajari bahasa mandarin; dan terdapat 9

mahasiswa (29%) yang beranggapan “PENTING” mempelajari bahasa mandarin; sedangkan terdapat 1 mahasiswa (3,2%) yang beranggapan bahwa pentingnya belajar bahasa mandarin itu “BIASA SAJA”.

- d. Masalah terbesar yang sering dihadapi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Mandarin: dari 31 responden diperoleh hasil bahwa masalah terbesar yang sering dihadapi dalam belajar bahasa mandarin yaitu pelafalan dan nada yang kurang tepat dan penguasaan tata bahasa yang kurang baik memiliki presentase yang sama yaitu 77,4%; penguasaan kosakata yang masih sedikit (54,8%); kesulitan dalam mengingat tulisan aksara bahasa mandarin (48,8%); masih memerlukan bantuan hanyu pinyin dalam membaca tulisan aksara mandarin (35,5%); Kemampuan dasar serta pelafalan yang kurang baik (32,3%); kesulitan dalam menghafal kosakata (25,8%); serta sebanyak (3,2%) responden beranggapan bahwa masih sering bermasalah dengan tata bahasa terutama dalam menyusun tata bahasa dalam sebuah kalimat.



- e. Penghambat mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan menguasai bahasa Mandarin: penghambat terbesar dalam meningkatkan kemampuan menguasai bahasa Mandarin berdasarkan presentase paling tinggi sampai yang terendah yaitu: kurangnya lingkungan belajar bahasa Mandarin (80,6%); kurangnya waktu latihan bagi diri sendiri (71%); minimnya fasilitas pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar (48,4%); kurangnya motivasi yang diberikan oleh dosen (9,7%); serta terakhir karena kurang giatnya dalam belajar bahasa mandarin (3,2%).



Hasil terkait strategi dan kesulitan responden dalam pembelajaran Pelafalan bahasa Mandarin

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh 31 responden, maka diperoleh data terkait dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam mempelajari pelafalan bahasa mandarin sebagai berikut:

a. Strategi yang sering digunakan dalam pembelajaran Pelafalan

Tabel 1. Presentase Penggunaan Strategi dalam Meningkatkan Pelafalan Bahasa Mandarin

Tabel 1. Penilaian Kemampuan Berpikir dalam Menjawab Soal dan Mandiri														
SOAL		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	RATA-RATA	
PEMBAHASAN STRATEGI	RESPON PELAFALAN	SS	18	4	5	11	3	11	16	6	12	17	4	31.4%
			58.1%	12.9%	16.1%	35.5%	9.7%	35.5%	51.6%	19.4%	38.7%	54.8%	12.9%	
		S	13	13	17	17	12	10	12	13	18	13	8	42.8%
			41.9%	41.9%	54.8%	54.8%	38.7%	32.3%	38.7%	41.9%	58.1%	41.9%	25.8%	
		N	0	13	7	2	10	8	3	12	1	1	17	21.7%
			0.0%	41.9%	22.6%	6.5%	32.3%	25.8%	9.7%	38.7%	3.2%	3.2%	54.8%	
		TS	0	1	2	1	6	2	0	0	0	0	2	4.1%
			0.0%	3.2%	6.5%	3.2%	19.4%	6.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	6.5%	
		STS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0%
			0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa presentase rata-rata pernyataan “SANGAT SETUJU” dan “SETUJU” masing-masing yaitu 31,4% dan 42,8%. Dari keduanya dapat diketahui bahwa ada 72,4% mahasiswa sering menggunakan beberapa strategi/cara pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa mandarin mereka. Selain itu ada 21,7% mahasiswa menyatakan “NETRAL/BIASA SAJA” akan strategi yang digunakan, sehingga dapat diketahui bahwa mereka tidak sering menggunakan strategi tersebut. Sedangkan terdapat 4,1% mahasiswa menyatakan “TIDAK SETUJU” akan strategi pelafalan yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa dalam belajar pelafalan bahasa Mandarin, mereka memiliki strategi/cara lain dalam meningkatkan kemampuan pelafalan mereka.

Dari tabel diatas, dapat pula diketahui bahwa strategi/cara yang memiliki presentase diatas 50% yaitu antara lain strategi: No. 1 “Untuk mengingat pelafalan kosakata, saya membacanya berulang kali”; No.10 “Saya meminta teman/dosen untuk memberikan contoh pelafalan bahasa Mandarin yang benar.” dan No. 7 “Saya memilih metode yang sesuai dengan kondisi belajar saya untuk meningkatkan pelafalan saya.”

Hasil ini didukung dengan pernyataan essai yang diberikan oleh responden terkait cara mereka mempelajari pelafalan bahasa mandarin yang meliputi 3 aspek yaitu konsonan, vokal dan nada. Kebanyakan dari mahasiswa sering membaca teks percakapan maupun teks narasi secara berulang-ulang. Selain itu mereka juga sering meminta teman sejawat/dosen untuk membantu memperbaiki pelafalan bahasa mandarin mereka. Kutipan pernyataan dari responden diantaranya:

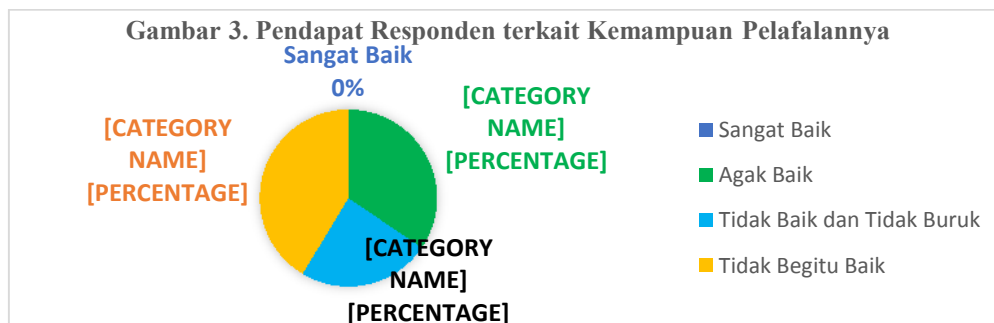
“Pertama saya mendengar dulu rekaman atau google translate cara pembacaan yang benar, lalu saya ingat kembali dan coba mengucapkan secara berulang-ulang”;

“Melatih dengan rutin secara berulang-ulang, rajin mendengarkan lagu, menonton drama Mandarin, dan menonton Youtube mengenai pembelajaran mandarin.”;

“Dengan baca berulang kali 课文 (teks bacaan) terus merekam cara baca sendiri lalu kirim ke teman minta bantu koreksi bagian mana yang tidak tepat dalam

pelafalan lalu perbaiki lagi pelafalan dan merekam ulang lagi saat sudah mendapat koreksi.” ;

b. Pendapat responden terkait kemampuan pelafalannya



c. Kesulitan yang dihadapi dan usaha yang dilakukan

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh responden, kesulitan yang sering dihadapi oleh mahasiswa dalam belajar pelafalan yaitu kesulitan dalam menguasai konsonan dan nada. Terkait konsonan, kebanyakan dari responden berpendapat bahwa konsonan yang sulit dilafalkan yaitu yaitu zh, ch, c, z karena dalam penyebutannya hampir mirip sehingga mereka sering keliru saat melafalkan huruf konsonan tersebut. Sedangkan terkait nada, kebanyakan responden berpendapat bahwa mereka sulit untuk membedakan antara nada 2 dan 3, karena nada dalam bahasa mandarin mempunyai peranan penting jika salah dalam melafalkan nada maka akan berbeda maknanya. Berikut beberapa kutipan pernyataan oleh para responden mengenai kesulitan yang mereka hadapi:

“Konsonan, karena kesulitan saya contohnya di kata 吃 saya baca jadi kata 吃, terus kata 词 saya juga kurang bisa, jadi dibagian (zh, ch, c, z) saya kurang bisa”;

“Nada. Karena banyaknya kosakata dan nadanya berbeda-beda jadi banyak juga yang harus benar-benar diingat, salah nada salah arti dan kekhawatirannya jika tidak dilatih jadi lebih baik maka akan menjadi terbisa dalam kesalahan, dan terkadang jika ia bertemu dengan kosakata yang lain nadanya akan berubah.”

“Menurut saya adalah konsonan karena seringkali salah dalam pembacaan karena ada sebagian konsonan yang hampir mirip sehingga mudah terjadi kesalahan.”

Selanjutnya, berdasarkan hasil kuisioner diperoleh informasi yaitu usaha yang dilakukan dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi antara lain:

“Mencari pinyin dan nadanya yang benar lalu mencoba melafalkannya di sela sela kegiatan sehari hari.”;

“Lebih banyak menonton video pelafalan yang ada di youtube, dan sering mendengar rekaman yang telah diberikan oleh dosen”;

“Saya akan meminta orang lain yang lebih bisa mengajarkan saya seperti meminta dia mengucapkannya dan saya ikutin dan meminta dia untuk membantu saya mendengarkan apakah saya sudah benar atau tidak”;

“yang pertama saya lakukan adalah Saya akan mencoba mendengarkan dari Orang yang ahli ataupun saya mendengarkan pelafalan Melalui aplikasi aplikasi kemudian saya pelajari dan saya ulang berulang-ulang.”

Hasil terkait strategi dan kesulitan dalam pembelajaran Kosakata bahasa Mandarin

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh 31 responden, maka diperoleh data terkait dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa mandarin sebagai berikut:

a. Strategi yang sering digunakan dalam pembelajaran kosakata

Tabel 2. Presentase Penggunaan Strategi dalam Penguasaan Kosakata

SOAL			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Rata2
STRATEGI PEMBELAJARAN	RESPON	SS	6	3	9	5	10	5	8	0	4	6	9	19.1%
			19.4%	9.7%	29.0%	16.1%	32.3%	16.1%	25.8%	0.0	12.9%	19.4%	29.0%	
		S	15	21	20	8	18	12	13	7	21	4	19	46.3%
			48.4%	67.7%	64.5%	25.8%	58.1%	38.7%	41.9%	22.6%	67.7%	12.9%	61.3%	
		N	10	7	2	17	3	13	8	19	5	21	3	31.7%
			32.3%	22.6%	6.5%	54.8%	9.7%	41.9%	25.8%	61.3%	16.1%	67.7%	9.7%	
		TS	0	0	0	1	0	1	2	3	1	0	0	2.3%
			0.0%	0.0%	0.0%	3.2%	0.0%	3.2%	6.5%	9.7%	3.2%	0.0%	0.0%	
		STS	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0.6%
			0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	6.5%	0.0%	0.0%	0.0%	

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa presentase rata-rata pernyataan “SANGAT SETUJU” dan “SETUJU” masing-masing yaitu 19,1% dan 46,3%. Dari keduanya dapat diketahui bahwa ada 65,4% mahasiswa telah menggunakan beberapa strategi/cara pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa mandarin mereka. Selain itu ada 31,7% mahasiswa menyatakan “NETRAL/BIASA SAJA” akan strategi yang digunakan, sehingga dapat diketahui bahwa mereka tidak sering menggunakan strategi tersebut. Sedangkan hanya terdapat 2,3% mahasiswa menyatakan “TIDAK SETUJU” akan strategi pembelajaran kosakata yang diberikan. Adapun terdapat 2 responden yang menyatakan pernyataan “SANGAT TIDAK SETUJU” terkait satu strategi/cara yang digunakan yaitu “Saya memiliki buku catatan kosakata yang selalu saya tambahkan secara rutin.” Hal ini membuktikan bahwa mereka tidak menggunakan strategi tersebut dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarinnya.

Dari tabel diatas, dapat pula diketahui strategi/cara yang paling sering mereka gunakan serta memiliki presentase diatas 60% keatas yaitu antara lain strategi: No.2 “Saya sering menghafalkan kosakata yang dipelajari.”; No.9 “Jika tidak tahu artinya, saya menebak kosakata saat menjawab terutama pada bagian melengkapi kalimat.”; No.3 “Saya menerjemahkan kosakata baru yang dipelajari.”; No.11 “Saya sering bertanya kepada dosen/teman mengenai arti dari kosakata yang tidak saya pahami.” Sedangkan strategi/cara yang tidak pernah mereka lakukan yaitu strategi no.8 “Saya memiliki buku catatan kosakata yang selalu saya tambahkan secara rutin”.

Berdasarkan pernyataan essai yang diberikan oleh responden, diketahui bahwa cara yang paling banyak mahasiswa lakukan untuk menguasai kosakata baru bahasa mandarin yaitu sering mengulang-ulang membaca serta menulis kosakata baru tersebut. Selain itu mereka juga sering memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa mandarin seperti “Pleco” untuk mengetahui cara baca serta memahami arti kosakata serta contoh penerapan dalam suatu kalimat. Adapun kutipan pernyataan dari responden diantaranya:

“Cara saya mempelajari atau mengingat kosakata kosakata baru ialah dengan membacanya berulang-ulang. Melalui hal itu saya dapat mengingat lebih cepat”;

“dengan mencari kosakata baru tersebut di pleco, melihat dan mengingat pelafalan dan hanzinya”;

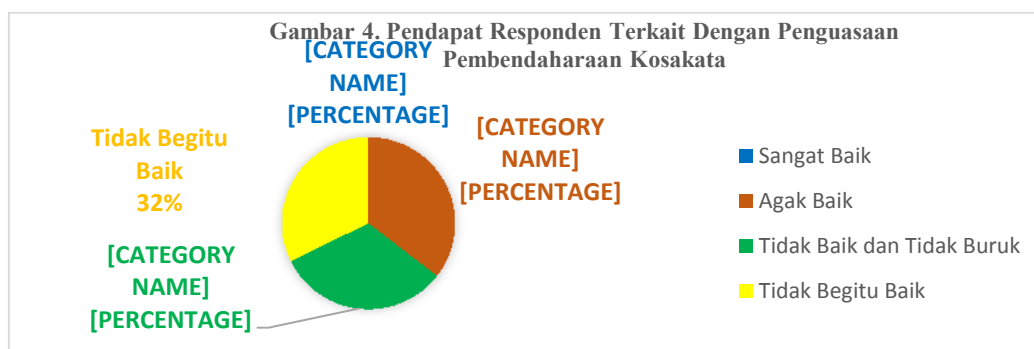
“Mempelajari dari film2 mandarin, dan media lainnya. Terkadang saya mencatat, terkadang tidak”;

“Saya akan mengenali huruf tersebut dengan melihat radikal dan komponen-komponennya kemudian akan saya cari tahu artinya dan saya pelajari berulang kali dan biasanya saya sering mengkaitkan huruf tersebut dengan bahasa khak atau tiociu dengan cara tersebut akan mempermudah saya dalam mengingat huruf tersebut”;

“Menulis di kertas hvs lalu ditempelkan di dinding kamar, agar saya sering melihat dan membacanya hingga saya cepat dalam mengingat kosakatanya”;

“mencari di aplikasi pembelajaran jika tidak mengenal kosakata tersebut atau mencatat nya menulisnya berulang ulang untuk menghafal kosakata tersebut”;

b. Pendapat responden terkait dengan penguasaan perbendaharaan kosakatanya



c. Kesulitan yang dihadapi serta usaha yang dilakukan

Berdasarkan gambar 4 diatas, diketahui bahwa mahasiswa masih sangat kurang dalam menguasai kosakata bahasa mandarin. Hal ini dikarenakan mereka kesulitan untuk menghafal kosakata tersebut dan jarang menggunakan kosakata baru yang dipelajari tersebut dalam melakukan percakapan sehari-hari.

Selanjutnya, berdasarkan hasil kuisioner diperoleh informasi yaitu usaha yang dilakukan untuk mengingat kosakata-kosakata baru yang mereka pelajari antara lain:

“Saya mencoba mencari di apk pleco dan melihat beberapa Contoh kalimat”;

“Saya biasanya mengingat melalui kalimat agar lebih mudah dipahami arti dari kosa kata baru tersebut”;

“Mengulang-ulang kosakata nya”;

“Yaitu dengan melatih membaca dan mendengar kosakata itu secara berulang-ulang melalui film, buku, dll”;

“Membuat kalimat sederhana agar lebih mudah ingat”;

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa prodi pendidikan bahasa mandarin Angkatan 2019 dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dalam berbahasa mandarin sangat penting terutama dalam menguasai keempat aspek pembelajaran berbahasa yaitu pelafalan, kosakata, hanzi, dan tata bahasa. Selain itu ketertarikan dalam mempelajari bahasa mandarin juga merupakan faktor yang penting sebagai motivasi dalam belajar bahasa mandarin.

Berikut disimpulkan secara lebih jelas terkait hasil penelitian penulis sebagai berikut:

1. Kebanyakan mahasiswa berpendapat bahwa alasan belajar bahasa mandarin dikarenakan mereka tertarik untuk mempelajari bahasa mandarin dan kebudayaannya. Selain itu juga mereka beranggapan bahwa dengan mempelajari bahasa mandarin, dapat membuat mereka mendapatkan kesempatan untuk bersekolah di China dan mereka yakin bahwa bahasa mandarin sangat berguna untuk masa depan mereka.
2. Kesulitan yang sering mahasiswa hadapi dalam mempelajari bahasa mandarin yaitu kesulitan dalam melafalkan nada yang masih sering keliru, penguasaan tata bahasa yang kurang baik, penguasaan kosakata yang sangat sedikit, kesulitan dalam mengingat tulisan aksara mandarin sehingga kebanyakan dari mereka masih memerlukan bantuan hanyu pinyin dalam membaca tulisan aksara mandarin.
3. Kebanyakan dari mahasiswa berpendapat bahwa penghambat terbesar bagi mereka dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa mandarin adalah tidak terciptanya suatu lingkungan yang mendukung dalam belajar bahasa mandarin sehingga menyebabkan mahasiswa kurang termotivasi untuk lebih giat lagi dalam melatih kemampuan diri berbahasa mandarin serta minimnya fasilitas yang ada di lingkungan prodi sebagai penunjang keberhasilan belajar.
4. Dalam mempelajari pelafalan, strategi belajar yang sering mahasiswa gunakan yaitu dengan sering membaca teks bacaan secara berulang-ulang, dan sering berdiskusi dan meminta teman sejawat/dosen untuk membantu memperbaiki pelafalan yang kurang tepat serta sering mendengarkan cara orang-orang tiongkok berbicara melalui lagu dan drama-drama Mandarin.
5. Sedangkan untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa mandarin, strategi belajar yang sering mereka lakukan yaitu sering mengulang-ulang membaca serta menulis kosakata baru tersebut untuk menghafal. Selain itu mereka juga sering memanfaatkan aplikasi pembelajaran bahasa mandarin seperti “Pleco” untuk mengetahui cara baca serta memahami arti kosakata serta contoh penerapan dalam suatu kalimat serta sering bertanya kepada dosen/teman mengenai arti dari kosakata yang tidak di pahami.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- (1) Untuk pembelajaran Pelafalan bahasa mandarin, mahasiswa sebaiknya perlu untuk lebih sering menggunakan bahasa mandarin dalam percakapan sehari-hari baik itu kepada teman sekelas maupun kepada dosen karena cara ini sangat membantu mereka untuk melatih pelafalan bahasa mandarin agar bisa lebih baik; (2) Untuk pembelajaran kosakata terutama dalam menguasai kosakata-kosakata baru, mahasiswa dapat melakukan latihan secara mandiri seperti sering menonton film atau drama Mandarin, kemudian mencatat kosakata baru yang belum pernah dipelajari, setelah itu mempelajari penggunaan kosakata tersebut dalam sebuah kalimat dengan bantuan aplikasi belajar bahasa mandarin, serta sering melakukan latihan dikte agar kosakata tersebut dapat lebih dikuasai; (3) bagi dosen pengajar diharapkan mampu menerapkan metode yang lebih inovatif agar mahasiswa dapat lebih cepat menguasai materi-materi yang diajarkan terutama dalam penguasaan pelafalan dan kosakata seperti memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran berbasis online yang kreatif dan menarik perhatian mahasiswa dalam belajar; (4) bagi peneliti yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya bisa memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, seperti angket dan soal tes yang diberikan kepada objek penelitian bisa dipersiapkan secara lebih baik dan lengkap serta bentuk soalnya dapat dikembangkan menjadi lebih variatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Bie, Hongying, Huang, Borong & Wang, Lei (2018) 国际汉语教学汉字教学方法与技巧 (Pembelajaran Bahasa Mandarin Internasional—Metode dan Teknik Pengajaran Huruf Mandarin), Beijing Language and Culture University Press.
- Chen, Xi (2001) 汉字演化说略 (Sinopsis Evolusi Huruf Mandarin), Qunyan Press.
- Hu, Wenhua (2008) 汉字与对外汉字教学 (Hanzi dan Pengajaran Huruf Mandarin Untuk Siswa Asing), Xuelin Press.
- Huang, Borong & Li, Wei (2014) 现代汉语 (Bahasa Mandarin Modern), Peking University Press.
- Huang, Jinjin (2000) 德國學生學習漢字的情況及其學習策略(Kondisi dan Strategi Pembelajaran Huruf Mandarin Pada Siswa Kewarganegaraan Jerman). 語言研究特刊 2000, p.323-27. 武漢:國際漢語教學學術研討會論文集。中德雙方合作研究計畫人員交流, PPP 計畫編號: 8801-ppp-19.
- Jiang, Xin & Zhao, Guo (2001) 初级阶段外国留学生汉字学习策略的调查研究, China Academic Journal Electronic Publishing House, Edisi ke-4.
- Jiang, Xin (2000) 汉语作为第二语言学习策略研究(Penelitian Tentang Strategi Belajar bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua), Language Teaching and Linguistic Studies Jorنال, Vol 1, P61-68.
- Ke, Chuanren (2018) The Routledge Handbook of Chinese Second Language Acquisition, Routledge CRC Press.
- Li, Xiangping (2012) 汉字理论与应用 (Teori dan Praktek Huruf Mandarin, Jinan University Press.
- Liem Vita Angela Handoko dkk (2019). Strategi pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada aplikasi pembelajaran chineseskill. Universitas Kristen Petra.
- Lin, Wenxiu (2011). 初级水平泰国学生汉语语音学习策略研究 (Penelitian Strategi Pembelajaran Pada Siswa Dasar di Thailand), Nanjing University.
- Liu, Songhao (2013) 第二语言习得导论——对外汉语教学视角(Panduan Akuisisi Bahasa Kedua——Dari Sudut Pandang Pembelajaran Bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua, World Book Inc.
- Lu Qinghe (2006) 实用对外汉语教学语法 (Metode Pengajaran Tata Bahasa Mandarin Praktis), Beijing University Press.
- Lu Zhou (2005). 美国大学生(CIEE项目)汉语口语学习策略的研究 (Penelitian Strategi Berbicara Mahasiswa di Amerika. Program CIEE), Huadong Normal University.
- Peristera Hana (2013). Pembelajaran pelafalan bahasa Mandarin dengan metode Tracking dan Slow Motion Speaking Bagi Siswa Kelas 1 SMP Kristen Pelita Nusantara Kasih Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Prof. Dr. Sri Anitah W. Strategi Pembelajaran (Modul 1).
- Sung, K.-Y., & Wu, H.-P. (2011). Factors influencing the learning of Chinese characters. International Journal of Bilingual Education and Bilingualism, 14(6), 683–700.
- Tan, Teow Ghee & Hoe, Foo Terng (2009) Vocabulary Learning Strategies of Students, Learning Mandarin as a Foreign Language, P181-190.
- Wang, Zhenyan (2014). 印尼学生汉语语音学习策略调查研究——以印尼四所大学为例 (Strategi Pembelajaran Pelafalan pada Mahasiswa Indonesia ——Studi Kasus pada 4 Universitas di Indonesia, Nanjing University.
- Yan Shenghan (2004). 留学生汉语词汇学习策略的研究(Penelitian Strategi Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Asing, Beijing Language and Culture Iniversity.

- Yus Rusyana dan Samsur, 1976. Pedoman Penulisan Tata Bahasa Indonesia, Proyek Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Bandung – Malang.
- Zhou, Jian (2009) 汉字教学理论与方法 (Teori dan Metode Pengajaran Huruf Mandarin), Peking University Press.

LECTORA DENGAN EVALUASI GOOGLE FORM PADA TURUNAN FUNGSI TRIGONOMETRI

Yuni Fitriwanti

Magister Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
Email : yuniwanti59@gmail.com

Abstract. *This study aims to produce learning media on the derivative material of trigonometric functions using the Lectora application which can help students to understand the concept of teaching material well. The results of the survey conducted at school showed that 83.3% of students still experienced problems in understanding the concept of the derivative of trigonometric functions. From the results of interviews with several teachers who teach at the same school, it is also obtained data that there are still many students who find it difficult to understand the concept of derivative trigonometric functions. To produce this learning media requires validation from experts and trials to determine its validity and effectiveness through several stages, namely 1) Identifying potential and problems 2) Collecting information 3) Product Design 4) Design Validation 5) Design Improvement 6) Product Testing 7) Product Revision 8) Trial Use 9) Product Revision 10) Mass Product Manufacturing 11) Report*

Abstrak. Tujuan artikel ini adalah menghasilkan media pembelajaran turunan fungsi trigonometri dengan menggunakan aplikasi lectora untuk membantu memahami konsep materi ajar dengan baik. Hasil survey yang dilakukan di sekolah diperoleh data bahwa sebanyak 83,3% peserta didik masih mengalami kendala dalam memahami konsep materi turunan fungsi trigonometri. Dari hasil wawancara dengan beberapa guru yang mengajar disekolah yang sama juga diperoleh data bahwa masih banyak peserta didik yang sulit untuk memahami konsep turunan fungsi trigonometri. Untuk menghasilkan media pembelajaran ini diperlukan validasi dari para ahli dan uji coba untuk menentukan kevalidan dan keefektifitasnya melalui beberapa tahap yaitu 1) Mengidentifikasi potensi dan masalah 2) Mengumpulkan informasi 3) Desain Produk 4) Validasi Desain 5) Perbaikan Desain 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk 8) Uji Coba Pemakaian 9) Revisi Produk 10) Pembuatan Produk Massal 11) Laporan

Kata Kunci : Lectora, Turunan Fungsi Trigonometri

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini terjadi sangat pesat dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk memvariasikan media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar suasana pembelajaran menyenangkan. Penggunaan media belajar seiring berkembangnya dunia pendidikan mulai bergeser dari media cetak ke media digital secara perlahan. Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan minat peserta didik dalam menyikapi kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi.

Tuntutan dunia internasional terhadap guru sebagai pendidik tidaklah mudah. Guru dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran yang melibatkan 4 pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO dalam pendidikan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*. Berdasarkan tuntutan tersebut, maka guru sebagai pendidik harus tekun dan selalu belajar dalam upaya meningkatkan kemampuannya. Tuntutan agar guru sebagai pendidik harus kreatif sehingga guru tidak hanya dituntut menguasai ilmu pengetahuan dibidangnya, namun guru juga harus memahami disiplin pengetahuan sebagai *ways of knowing*. Selain itu guru juga dituntut dapat memahami berbagai

karakter peserta didik sebagai pribadi yang sedang berkembang, serta aktivitas pengajaran dan administrasi pendidikan yang mencakup *self oriented* dan *psikologis*.

Pembelajaran pada masa pandemic covid 19 menuntut guru sebagai pendidik untuk kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring harus tetap berlangsung demi pemahaman konseptual yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai tuntutan kurikulum. Selain kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran, guru sebagai pendidik juga dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi sehingga peserta didik tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat mengajar beberapa kelas dalam waktu yang bersamaan sehingga dari segi waktu dapat tercipta pembelajaran yang efisien.

Saat ini peserta didik cenderung menggunakan android dalam segala aktivitas yang dilakukan sehari - hari. Dari berbagai kalangan baik itu ekonomi menengah ke atas maupun ekonomi bawah,, peserta didik semua memiliki android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring di masa pandemic covid 19 seperti yang terjadi saat ini. Berbagai teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru yang mengajar mata pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Sungai Raya bahwa sebagian besar guru memanfaatkan google classroom dalam menyelenggarakan pembelajarannya. Kemudian memanfaatkan powerpoint sebagai bahan presentasi saat pembelajaran. Namun dengan memanfaatkan power point peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga mereka merasa jenuh dan kurang aktif. Sehingga pendidik harus berinovasi dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah sebuah aplikasi *lectora inspire*. Shalikhah,dkk (2017) menyatakan bahwa aplikasi *lectora inspire* merupakan software pengembangan *e-learning* yang relatif mudah diaplikasikan karena penggunaannya tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan *Lectora Inspire* pembelajaran dapat memanfaatkan android sehingga lebih memotivasi peserta didik. Selain *Lectora Inspire* ada juga *Google form* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran terutama dimasa pandemi ini. *Google form* adalah layanan dari google yang dapat kita gunakan untuk membuat survey ataupun Tanya jawab. *Google form* merupakan inovasi dari *Google Docs* yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan berupa kuis online. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengadakan ulangan harian, memberikan kuis, ataupun bentuk evaluasi lainnya.

Trigonometri merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan matematika yang mempelajari tentang beberapa unsur segitiga yaitu sinus, kosinus, tangen, sekan, kosekan, kotangen , garis potong dan aplikasi turunan fungsi trigonometri dalam kehidupan sehari-hari (susanto, 2008:1). Dalam trigonometri banyak konsep yang harus dipahami oleh peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah yang diberikan. Tuntutan untuk memahami dan mengingat banyaknya rumus dan konsep tidaklah mudah dilakukan oleh peserta didik, sehingga peserta didik cenderung untuk mempelajari konsepnya dengan cara menghafal untuk meletakkan informasi kedalam pengetahuan mereka. Kecenderungan ini muncul diakibatkan karena beberapa faktor diantaranya adalah guru, motivasi peserta didik dan sumber belajar sehingga trigonometri tetap menjadi masalah bagi peserta didik selama belajar matematika. Dalam menyampaikan materi pembelajaran sering kali menggunakan metode ceramah sehingga kurang memberi ruang untuk peserta didik ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain factor guru, tidak kalah pentingnya adalah factor motivasi dari peserta didik itu sendiri. Peserta didik memiliki kecenderungan tidak termotivasi untuk belajar apabila mereka sudah menganggap bahwa materi tersebut sulit. Hal ini berakibat peserta didik menjadi malas untuk ikut serta dalam pembelajaran. Sedangkan dari aspek sumber belajar, banyak buku matematika yang

tanpa memberi ruang buat peserta didik untuk terlibat didalam proses menemukan rumus. Pembelajaran matematika disekolah tujuannya adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru. Pengetahuan adalah pengalaman yang dilakukan untuk menciptakan perubahan secara terus menerus dalam perilaku atau pemikiran. Akan tetapi pemikiran bukanlah suatu barang yang dapat dipindah tangankan dari pikiran seseorang yang telah mempunyai pengetahuan kepada pikiran orang lain yang sama sekali belum memiliki pengetahuan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara beberapa guru yang mengajar matematika di sekolah, bahwa pemahaman peserta didik terhadap turunan fungsi trigonometri masih kurang. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peserta didik kelas XII diperoleh data bahwa sebanyak 83% peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi turunan fungsi trigonometri. Riva Datul (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *lectora* berhasil untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi perbandingan. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Trisna Ulfatuzzahra (2018) dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Salah satu software yang mampu membuat media pembelajaran yaitu aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan alat yang dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik (e-learning). *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi atau media pembelajaran baik secara online maupun offline yang menyediakan *template* yang siap digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, maka saya tertarik untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Dengan Evaluasi Google Form Pada Turunan Fungsi Trigonometri*".

PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang dapat menyampaikan materi ajar dari guru kepada peserta didik dengan baik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. pembelajaran akan menarik serta menyenangkan apabila mampu menaikkan minat peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Abdullah (2016) diantaranya materi ajar dapat tersampaikan dengan jelas dan seragam, Pembelajaran lebih interaktif dan efisien, dapat meningkatkan hasil belajar, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, dapat menumbuhkan sikap positif, serta dapat mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. pembelajaran akan menarik serta menyenangkan apabila mampu menaikkan minat peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

Lectora adalah sebuah program komputer yang merupakan alat untuk mengembangkan media pembelajaran elektronik (e-learning). *Lectora* dikembangkan oleh perusahaan *Trivantis Corporation* dengan pendirinya adalah Timothy D.Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi atau media pembelajaran baik secara online maupun offline yang menyediakan *template* yang siap digunakan dalam pembelajaran. Peran *lectora inspire* dalam pembelajaran adalah dapat membuat serta menyajikan bahan ajar berupa teks, grafik, animasi, video dan suara tanpa melakukan proses pemrograman terlebih dahulu, dapat mengelola penggunaan dan publikasi materi sesuai dengan kebutuhan dan mempermudah guru serta

peserta didik untuk mengakses materi ajar dan materi uji yang diberikan. Tujuan dari suatu pembelajaran adalah terjadinya perubahan penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu. Penguasaan konsep dapat terlihat pada kemampuan peserta didik dalam memahami, melakukan, berinteraktif dan melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran.

Secara umum terdapat beberapa tahap dalam pembuatan media menggunakan Lectora Inspire dalam pembelajaran yaitu:

1) Kebutuhan dan Konsep

Tahap *need assessment* dan *brainstorming* adalah tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Lectora Inspire. Pada tahap ini konsep, ide, dan kebutuhan apa saja dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh baik dari riset maupun wawancara dengan pihak – pihak yang berkepentingan. Dari hasil riset tersebut kita dapat mengetahui kebutuhan materi dan bahan pendukung dalam media yang akan kita buat.

2) Struktur Menu

Pada tahap struktur menu, penuangan ide, konsep, serta tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran ke dalam struktur menu yaitu storyline dan storyboard. Storyline adalah sebuah jalan cerita yang memuat bahan ajar yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan storyboard adalah kumpulan gambar visualisasi storyline yang dibuat sebelumnya.

3) Pengumpulan Data

Semua bahan baik materi, software, maupun kelengkapan lain yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran ini dikumpulkan.

Semua data yang terkumpul kemudian dipilih dan disempurnakan sebelum siap diolah ketahap berikutnya.

4) Produksi

Semua konsep, bahan dan ide digabungkan sesuai struktur menu yang telah dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Kemahiran pembuat media dalam mengolah bahan dan mendesain media pembelajaran akan menentukan daya tarik bagi media yang akan dibuat

5) Publikasi

Publikasi adalah tahap akhir dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire*. Media yang telah didesain setelah siap untuk dipublikasikan dan digunakan oleh target yang telah kita tetapkan sebelumnya. Sarana pengguna media kita juga menjadi bahan pertimbangan dalam tahap ini.

Google Form adalah satu dari beberapa layanan online yang disediakan gratis yang dinamakan G Suite (*Google Suite*). *Google form* biasa dimanfaatkan isian untuk menganalisis survey atau polling. *Google Form* dapat digunakan untuk menghimpun informasi melalui survey yang dilakukan, kemudian hasil survey tersebut secara otomatis tersimpan di *spreadsheet*. Ada beberapa kelebihan dari *Google Form* yaitu dapat dimanfaatkan untuk membuat pertanyaan dalam sebuah survey atau media pembelajaran, maka dengan mudah pertanyaan hasil dari pertanyaan tersebut dapat tersimpan otomatis hasilnya dapat diakses. Dilihat dari segi desain, pada *Google Form* dengan mudah kita dapat menggunakan logo sesuai tema yang kita inginkan. *Google Form* juga memiliki Multiplatform yang dapat mendukung semua system operasi seperti *Windows*, *macOS*, *Linux*, dan *ChromeOS* karena *Google Form* berbasis web dan dapat digunakan pada smartphone Android. *Google Form* dapat diintegrasikan dengan *Google Apps* seperti *Classroom*, *Docs*, *Spreadsheets*, dan *slide*. Hal ini sangat memungkinkan pengguna untuk melakukan pekerjaan secara kolaboratif tanpa dimasalahkan dengan pengaturan rumit saat bekerja sama. Banyak jenis pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Semua perubahan yang terjadi secara otomatis tersimpan dengan baik selama terhubung dengan internet baik perubahan yang menggunakan

browser maupun android. Semua data akan tersimpan secara otomatis dan tersusun sesuai tipe data sehingga kita tidak perlu mengatur secara manual. Untuk dapat menggunakannya *Google Form* kita wajib memiliki akun Google. Ada dua macam akun Google, gratis dan khusus. Akun gratis memiliki ciri – ciri berdomain gmail. Cek email yang digunakan, bila kata terakhir yang digunakan pada email tersebut gmail maka akun tersebut gratis dan tidak berbayar. Akun gratis tersebut memiliki kapasitas drive, email, dan layanan lainnya dengan total 15 GB. Untuk menggunakan *Google Form*, akun Google tipe manapun dapat digunakan. Sebaiknya akun Google yang digunakan sama dengan domain akun yang digunakan oleh responden demi keamanan akun.

Turunan fungsi trigonometri adalah materi yang dipelajari dikelas XII MIA Semester ganjil pada kelompok matematika peminatan. Turunan fungsi yang dibahas disini adalah turunan fungsi sinus dan kosinus dari fungsi trigonometri. jika $y = f(x) = \sin x$ dengan x dalam radian maka diperoleh:

$$y = \sin x$$

$$y + \Delta y = \sin(x + h)$$

$$\Delta y = \sin(x + h) - y$$

$$\Delta y = \sin(x + h) - \sin x$$

$$\Delta y = 2 \cos \frac{1}{2}(2x + h) \sin \left(\frac{1}{2}h \right)$$

$$\frac{\Delta y}{h} = \cos \frac{1}{2}(2x + h) \frac{\sin \left(\frac{1}{2}h \right)}{\frac{1}{2}h}$$

$$y' = \frac{dy}{dx} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\Delta y}{h}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \left(\cos \frac{1}{2}(2x + h) \frac{\sin \left(\frac{1}{2}h \right)}{\frac{1}{2}h} \right)$$

$$= \left(\lim_{h \rightarrow 0} \cos \frac{1}{2}(2x + h) \right) \left(\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin \left(\frac{1}{2}h \right)}{\frac{1}{2}h} \right)$$

$$= \cos \frac{1}{2}(2x + 0)(1)$$

$$y' = \frac{dy}{dx} = \cos x$$

Dalam penentuan turunan (Pertama) fungsi kosinus apabila $y = f(x) = \cos x$ dengan x dalam radian, maka diperoleh:

$$y = \cos x$$

$$y + \Delta y = \cos(x + h)$$

$$\Delta y = \cos(x + h) - y$$

$$\Delta y = \cos(x + h) - \cos x$$

$$\Delta y = -2 \sin \left(\frac{x + h + x}{2} \right) \sin \left(\frac{x + h - x}{2} \right)$$

$$\Delta y = -2 \sin \left(\frac{2x + h}{2} \right) \sin \left(\frac{1}{2}h \right)$$

$$\frac{\Delta y}{h} = -2 \sin \left(\frac{2x + h}{2} \right) \frac{\sin \left(\frac{1}{2}h \right)}{h}$$

$$\begin{aligned}\frac{\Delta y}{h} &= -\sin\left(\frac{2x+h}{2}\right) \frac{\sin\left(\frac{1}{2}h\right)}{\frac{1}{2}h} \\ y' &= \frac{dy}{dx} = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\Delta y}{h} \\ &= \lim_{h \rightarrow 0} \left(-\sin\left(\frac{2x+h}{2}\right) \frac{\sin\left(\frac{1}{2}h\right)}{\frac{1}{2}h} \right) \\ &= \left(\lim_{h \rightarrow 0} -\sin\left(\frac{2x+h}{2}\right) \right) \left(\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin\left(\frac{1}{2}h\right)}{\frac{1}{2}h} \right) \\ &= -\sin\left(\frac{2x+0}{2}\right) (1) \\ y' &= \frac{dy}{dx} = -\sin x\end{aligned}$$

Untuk menentukan turunan trigonometri dari bentuk $h(x) = f(x) \pm g(x)$ diperoleh:

$$\begin{aligned}h(x) &= f(x) \pm g(x) \\ \frac{dh}{dx} &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{h(x+\Delta x) - h(x)}{\Delta x} \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{[f(x+\Delta x) \pm g(x+\Delta x)] - [f(x) \pm g(x)]}{\Delta x} \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x+\Delta x) - f(x) \pm g(x+\Delta x) \pm g(x)}{\Delta x} \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \left(\frac{f(x+\Delta x) - f(x)}{\Delta x} \pm \frac{(g(x+\Delta x) - g(x))}{\Delta x} \right) \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x+\Delta x) - f(x)}{\Delta x} \pm \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{(g(x+\Delta x) - g(x))}{\Delta x} \\ &= \frac{df}{dx} \pm \frac{dg}{dx}\end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan turunan dari bentuk $h(x) = f(x) \pm g(x)$ adalah $\frac{dh}{dx} = h'(x) =$

$$\frac{df}{dx} \pm \frac{dg}{dx}$$

Turunan Fungsi Trigonometri dengan bentuk umum $f(x) = k g(x)$ diperoleh:

$$\begin{aligned}f(x) &= k g(x) \\ \frac{df}{dx} &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x+\Delta x) - f(x)}{\Delta x} \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{k g(x+\Delta x) - k g(x)}{\Delta x} \\ &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} k \left[\frac{g(x+\Delta x) - g(x)}{\Delta x} \right] \\ &= k \cdot \left[\lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{g(x+\Delta x) - g(x)}{\Delta x} \right] \\ &= k \cdot \frac{dg}{dx}\end{aligned}$$

Turunan Fungsi Trigonometri Berbentuk $h(x) = f(x) \cdot g(x)$

$$\begin{aligned}h(x) &= f(x) \cdot g(x) \\ \frac{dh}{dx} &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{h(x+\Delta x) - h(x)}{\Delta x}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) \cdot g(x + \Delta x) - f(x) \cdot g(x)}{\Delta x} \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) \cdot g(x + \Delta x) - f(x)g(x + \Delta x) + f(x) \cdot g(x + \Delta x) - f(x) \cdot g(x)}{\Delta x} \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{[f(x + \Delta x) - f(x)] g(x + \Delta x)}{\Delta x} + \frac{f(x)[g(x + \Delta x) - g(x)]}{\Delta x} \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) - f(x)}{\Delta x} g(x + \Delta x) + f(x) \frac{g(x + \Delta x) - g(x)}{\Delta x} \\
 &= \frac{df(x)}{dx} g(x) + f(x) \frac{dg(x)}{dx}
 \end{aligned}$$

Turunan Fungsi Trigonometri Berbentuk $h(x) = \frac{f(x)}{g(x)}$ adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 h(x) &= \frac{f(x)}{g(x)} \\
 \frac{dh}{dx} &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{1}{\Delta x} \left[\frac{f(x + \Delta x)}{g(x + \Delta x)} - \frac{f(x)}{g(x)} \right] \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{1}{\Delta x} \left[\frac{f(x + \Delta x) \cdot g(x) - g(x + \Delta x) \cdot f(x)}{g(x + \Delta x) \cdot g(x)} \right] \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{1}{\Delta x} \left[\frac{f(x + \Delta x) \cdot g(x) - f(x)g(x) + f(x)g(x) - g(x + \Delta x)f(x)}{g(x + \Delta x) \cdot g(x)} \right] \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{1}{\Delta x} \left[\frac{(f(x + \Delta x) - f(x))g(x) - f(x)(g(x + \Delta x) - g(x))}{g(x + \Delta x) \cdot g(x)} \right] \\
 &= \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{1}{g(x + \Delta x)g(x)} \left[\frac{f(x + \Delta x) - f(x)}{\Delta x} g(x) - f(x) \frac{g(x + \Delta x) - g(x)}{\Delta x} \right] \\
 &= \frac{1}{(g(x))^2} \left[\frac{df}{dx} \cdot g - f \cdot \frac{dg}{dx} \right]
 \end{aligned}$$

Proses pembuatan *Lectora* dengan *Google Form* pada materi turunan fungsi trigonometri dimulai dengan melakukan persiapan terhadap perangkat pendukung dalam pembuatan media dengan aplikasi *Lectora Inspire*, seperti laptop beserta software yang di gunakan yaitu software pengolah media (*Lectora Inspire 18*), software pengolah gambar (Adobe Illustrator), software pengolah audio dan video (VSDC), serta Software Converter Audio (Format Factory) yang berfungsi mengatur format sesuai apa yang akan digunakan. Tahapan awal dalam membuat media *Lectora* dengan evaluasi *google form* adalah memeriksa kembali apakah *storyboard* sudah benar dan memenuhi alur yang diinginkan dalam pembuatan media atau belum. Jika *storyboard* sesuai yang diinginkan maka proses dilanjutkan dengan membuka software *Lectora Inspire 18*, dalam pembuatan aplikasi ini. Pengembang melakukan perancangan cover aplikasi dengan mengumpulkan berbagai gambar yang mendukung melalui www.freepik.com. Setelah semua gambar yang di butuhkan dalam perancangan cover media terhimpun, gambar tersebut di olah di adobe illustrator dan di letakkan pada cover media pembelajaran.

Setelah pembuatan cover selesai, pembuatan media dilanjutkan dengan meletakkan materi sesuai dengan *storyboard*, teks, rumus, dan gambar sesuai dengan alur *storyboard*. Setelah materi diletakkan sesuai slide, Langkah selanjutnya adalah menempatkan tombol untuk menjaga alur media pembelajaran yang sesuai. Dimulai dengan membuat tombol bagain depan, hingga membuat tombol yang digunakan untuk mengakses *google form*. Pada peletakan tombol ini tidak jarang, gambar dari tombol di ganti berkali - kali untuk menyatukan tema *background* dengan gambar tombol yang digunakan. Apabila semua alur *storyboard* berjalan sesuai fungsi dari tombol navigasi, langkah berikutnya adalah memasukan rekaman suara penjelasan tentang

materi ajar. Dalam proses ini, tidak jarang format *sound* yang digunakan tidak pas dengan format yang disediakan, volume yang belum sesuai. Jika hal ini terjadi maka hal yang harus kita lakukan adalah melakukan perbaikan pada audio menggunakan *software* VSDC, setelah semua audio memiliki volume yang sesuai. Langkah berikutnya adalah melakukan perubahan ekstensi file audio dengan menggunakan *software* Format Factory. Setelah semua audio dimasukkan dalam media pembelajaran, langkah berikutnya adalah menghubungkan media pembelajaran dengan format evaluasi yang berbasis *google form*.

Sebelum media pembelajaran diberikan kepada peserta didik, maka media perlu dicek kembali kelayakannya mulai dari fungsi tombol hingga kelayakannya agar dapat digunakan di android peserta didik. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Lectora* dengan evaluasi *google form* pada turunan fungsi trigonometri diperlukan validasi dari para ahli dan uji coba untuk menentukan kevalidan dan epektifitasnya. Tahapan dalam menentukan kevalidan dan epektifitasnya yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal dan laporan.

KESIMPULAN

Pembelajaran dikatakan bermakna apabila dapat menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Pembelajaran kreatif dan bermakna dapat terjadi apabila sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dalam pembelajaran aktif peserta didik dimotivasi agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran yang meliputi interaksi peserta didik terhadap peserta didik lainnya, maupun interaksi peserta didik dengan guru sebagai pendidik. Media yang baik adalah media yang dapat menyampaikan materi ajar dari guru kepada peserta didik dengan baik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. pembelajaran akan menarik serta menyenangkan apabila mampu menarik minat peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Riva Datul (2018) yaitu Pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan *software* Lectora Inspire pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran matematika pada materi perbandingan dengan persentase jumlah uji coba peserta didik sebanyak 75% mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nur Safika (2018) dengan judul “ Pengembangan modul elektronik berbasis *Lectora Inspire* untuk materi koloid” menunjukkan hasil bahwa modul elektronik yang dikembangkan dengan menggunakan *software* Lectora Inspire layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi koloid.

Mengacu pada beberapa hasil penelitian terdahulu maka media pembelajaran *Lectora* adalah salah satu *software* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh dan memotivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. *Lectora* juga sebagai salah satu alternative *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat ini agar pembelajaran tetap dapat berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R.(2016). *Pembelajaran dalam Perspektif Kreatif Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jurnal Lantanida. Vol 4 No 1.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Mahmudah, Rivadatul.dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Journal Of Honai Math (JHM).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Nabie, Michael J, dkk. (2018). *Trigonometric Concepts Pre- Service Teachers Perceptions Ans Knowledge*. Journal on Mathematics Education
- Sukino. (2016). *Matematika untuk SMA/MA Kelas XII Matematika Peminatan dan Ilmu –Ilmu Alam*. Jakarta: Erlangga
- Suyatno,Eka. (2019). *Google Forms dan Implementasinya*. Bandung: SEGUE
- Siyepu, Witness S. (2015). *Analysis Of Errors In Derivatives Of Trigonometric Function*. International Journal Of STEM Education.
- Wulandari, Bkti.dkk. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. UNY

**KAJIAN BUDAYA ETNIS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
TENTANG NKRI DI KECAMATAN JAGOI BABANG KABUPATEN BENGKAYANG
PERBATASAN NEGARA INDONESIA
DAN NEGARA MALAYSIA**

Aminuyati

Pendidikan IPS, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

E-mail: aminuyati@fkip.untan.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini mengkaji Budaya Etnis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tentang NKRI Di Kecamatan Jagoi Babang Kabupaten Bengkayang Perbatasan Negara Indonesia Dan Negara Malaysia. Variabel penelitian, Kajian budaya etnis (X) dan Kemampuan Berpikir Kritis (Y). Metode yang digunakan adalah survey dengan pendekatan kualitatif kausal analisis jalur, meliputi tahapan penentuan alat (instrumen), pengambilan data yang digunakan, cara pengumpulan, pengaturan, analisis data. Teknik pengumpulan data yaitu melalui data primer (penyebaran instrumen) yang disusun berdasarkan skala likert, dan data sekunder (studi dokumentasi) yang ada hubungan dengan permasalahan penelitian. Populasi berjumlah 6047 jiwa dari 6 (enam) desa dan 14 (empat belas) dusun sampel berjumlah 190 orang. Hasil penelitian jangka panjang adalah penyelenggaraan keadilan, pemerataan dan pembangunan untuk masyarakat di tingkat akar rumput di Indonesia melalui kebijakan pembangunan merupakan unit organisasi fungsional Dinas terkait yang diberi tanggungjawab meningkatkan derajat kemampuan berpikir kritis tentang NKRI secara khusus di daerah perbatasan dengan Serawak Malaysia Timur, yang ditinjau dari sudut budaya, sarana prasarana, fasilitas dan sumber daya manusia lebih baik. Dampak untuk jangka panjang, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan karena pihak *stakeholders* memberikan jaminan terbaik untuk memberikan perhatian kepada masyarakat yang didukung budaya.

Kata Kunci: Budaya Etnis, Kemampuan Berpikir Kritis Tentang NKRI

PENDAHULUAN

Terwujudnya keadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang baik sesuai tatanan kenegaraan tentang terjadinya NKRI adalah kehendak semua pihak. Tidak hanya oleh orang per orang, tetapi juga oleh keluarga, kelompok, seluruh masyarakat dan Pemerintahan Negara Kesatuan RI. Dalam rangka mewujudkan keadaan masyarakat yang memiliki kemampuan berpikir kritis tentang NKRI, maka berbagai upaya harus dilaksanakan, yaitu menyelenggarakan pembangunan dibidang pendidikan, kesehatan, infrastruktur, sarana prasarana, fasilitas dan sumber daya manusia lebih baik serta sosialisasi tentang NKRI melalui proses komunikasi.

Penyelenggaraan pembangunan dibidang pendidikan, kesehatan, infrastruktur, sarana prasarana, fasilitas dan sumber daya manusia lebih baik mulai dari akar rumput yaitu dusun, desa kecamatan sampai ditingkat kabupaten/kota besar dan provinsi di Indonesia dilakukan oleh semua pihak yang terkait, merupakan unit organisasi fungsional yang diberi tanggung jawab sebagai pengelola bagi masyarakat tiap wilayah dusun, desa, kecamatan, Kota Besar/Kabupaten dan provinsi bersangkutan. Desa berdasarkan (UU RI no 6 tahun 2014 dan PP RI no.72 thn 2005) “kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat, berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan negara kesatuan RI” Sejalan pendapat Mashuri Maschab (2013) Desa secara politik merupakan desa sebagai “organisasi pemerintahan/organisasi kekuasaan yang secara politik mempunyai wewenang

tertentu karena merupakan bagian dari pemerintahan Negara. Desa suatu kesatuan masyarakat hukum yang berkuasa menyelenggarakan pemerintahan sendiri” Karena desa sebagai unit pemerintahan terkecil dalam batas-batas tertentu bisa dipandang sebagai miniatur Negara secara mikro. Selain itu desa yang memiliki keragaman antar desa yang satu dengan desa yang lainnya tidak sama, yang harus ditangani, dikendalikan serta dibina secara komprehensif, fleksibel dalam menggalang potensi dan upaya melaksanakan pembangunan nasional, karena permasalahan bersifat makro. Sehingga desa merupakan tumpuan dan sekaligus sasaran pembangunan nasional, mengingat sebagian masyarakat Indonesia tinggal di daerah pedesaan. Sejalan dalam Undang-Undang no. 5 tahun 1979 desa “suatu wilayah yang ditempati oleh sejumlah penduduk sebagai kesatuan masyarakat hukum, yang mempunyai organisasi pemerintahan terendah langsung dibawah Camat dan berhak menyelenggarakan rumah tangganya sendiri dalam ikatan NKRI”

Pihak-pihak yang bertanggung jawab sehingga masyarakat memiliki kemampuan berpikir kritis tentang NKRI maka Pemerintahan desa dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan. Pemerintahan Desa dan Badan Permusyawaratan Desa dalam mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem Pemerintahan NKRI. Karena Pemerintah desa kepala desa dan perangkat desa sebagai unsur penyelenggara pemerintahan desa, dibawah badan pengembangan pembangunan desa kecamatan/kabupaten/kota besar dapat berperan aktif dalam rangka komunikasi pemerintahan kepada masyarakat sehingga memiliki kemampuan berpikir kritis tentang NKRI yang harus dijaga dan memiliki sikap kepribadian nasionalisme yang tinggi terhadap NKRI.

Berpikir kritis merupakan hal yang penting dan mendasar untuk memahami tentang NKRI. Berpikir kritis tidak dilahirkan, akan tetapi dibentuk disiplin berpikir kritis adalah kunci menjadi masyarakat berpikir kritis. Institusi yang berpotensi besar dalam memberikan pemahaman dan mendidik masyarakat, untuk mampu mengenali berbagai peristiwa tentang NKRI sehingga dapat berpegang teguh pada sikap nasionalisme tentang NKRI, adalah institusi pendidikan dan Pemerintah desa yang bisa memainkan peran penting dalam memberikan pemahaman dan “melatih” masyarakat untuk menjadi masyarakat yang bertanggungjawab dalam mempraktekkan nilai-nilai NKRI. Kemampuan berpikir sangat diperlukan oleh masyarakat, karena kemampuan berpikir dapat menjadi bekal bagi masyarakat untuk menghadapi kondisi diperbatasan tentang perbedaan pembangunan bidang pendidikan, bidang kesehatan dan infrastruktur yang jauh berbeda dengan Negara tetangga, kemampuan berpikir merupakan salah satu modal dasar intelektual, yang sangat penting bagi setiap masyarakat dan merupakan bagian fundamental dari kematangan masyarakat yang harus dilatih seiring dengan pertumbuhan intelektual masyarakat. Sejalan Cotton (1991) dikenal sebagai *thinking skills*, berpikir kreatif, berpikir tingkat tinggi (*high, order thinks*), dalam berpikir terdapat dua dimensi penting, yaitu kerangka berpikir dan pekerjaan mental yang spesifik“ Fisher (2001) yang dikutip John Dewey yang menjelaskan bahwa *critical* adalah “pertimbangan aktif dan dapat serta berhati-hati atas kejaliman dari keilmuan untuk mendukung kesimpulan”. Pendapat yang senada Ennis (1996) *critical thinking* merupakan “kegiatan berpikir yang beralasan dan reflektif yang menitik beratkan pada apa yang dipercaya dan apa yang dikerjakan”.

Secara geografis, ada sepuluh Negara yang berbatasan dengan Indonesia yaitu India, Thailand, Malaysia, Singapura, Filipina, Papua Nugini, Palau, Timor Leste dan Australia. Permasalahan perbatasan bukan saja masalah yang mempunyai dimensi internasional. Pelaksanaan politik luar negeri yang ditujukan dalam rangka pengelolaan batas negara yang melingkupi penetapan batas dalam rangka pengelolaan batas Negara yang melingkupi penetapan batas yang bersifat tiga dimensi yaitu darat, laut dan udara serta kerjasama pemanfaatan ketiga matra wilayah Negara sebagai suatu ruang kehidupan bersama Indonesia,

telah diupayakan secara intensif oleh Departemen Luar Negeri melalui kebijakan yang dikenal dengan *border diplomacy*.

Kehidupan masyarakat perbatasan yang miskin pendidikan, kesehatan dan infrastruktur dan kurang memiliki aksesibilitas yang baik, biasanya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi Negara tetangga, kawasan perbatasan di Kalimantan misalnya kehidupan sosial ekonomi masyarakat pada umumnya berkiblat dinegara tetangga. Hal ini disebabkan adanya infrastruktur yang lebih baik di Negara tetangga. Adanya kesamaan budaya, adat istiadat dan keturunan yaitu etnis yang sama di beberapa kawasan perbatasan di Kalimantan Barat yang berbatasan langsung dengan Serawak Malaysia Timur menyebabkan adanya kegiatan pelintasan batas tradisional yang sulit dicegah.

Provinsi Kalimantan Barat memiliki kawasan perbatasan dengan negara Malaysia di 5 (lima) kabupaten. Wilayah Kalimantan Barat berbatasan langsung dengan wilayah Serawak sepanjang 966 km yang melintasi 40 desa dalam 15 (lima belas) kecamatan di 5 (lima) kabupaten yaitu kabupaten Bengkayang, Sambas, Sanggau, Sintang dan Kapuas Hulu.

Pemerintah Kabupaten Bengkayang mempunyai komitmen kuat dalam melaksanakan pembangunan wilayah kecamatan Jagoi Babang sebagai wilayah kecamatan di kabupaten Bengkayang yang berbatasan langsung dengan wilayah Serikin Serawak Malaysia Timur. Sebagai bagian wilayah yang tidak terpisahkan dari pembangunan di kabupaten Bengkayang. Kebijakan pembangunan daerah perbatasan kecamatan Jagoi Babang dilaksanakan secara komprehensif bersama-sama dengan daerah lainnya. Tujuannya adalah untuk pemerataan keadilan pembangunan dan percepatan peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat kawasan perbatasan.

Kecamatan Jagoi Babang terdiri dari 6 (enam) desa dan 14 (empat belas) dusun. Desa yang terluas di kecamatan Jagoi Babang adalah desa Kumba yaitu 120,75 km² atau 29,94% dengan jumlah dusun sebanyak 2 (dua) dusun. Sementara desa Jagoi dan Sinar Baru merupakan desa yang terkecil yaitu masing-masing hanya 25 km² atau 6,20% dengan jumlah dusun masing-masing sebanyak 3 dan 3 dusun. Registrasi penduduk tahun 2016 mencatat jumlah penduduk kecamatan Jagoi Babang mencapai 2.622 jiwa, desa Sekida 1.782 jiwa, desa Semuning Jaya 643 jiwa. Jadi jumlah penduduk kecamatan Jagoi Babang sebanyak 6047 jiwa

Sesuai sumber Atlas Wilayah Perbatasan Kal-Bar, Badan Persiapan pengembangan Kawasan Khusus Perbatasan Provinsi Kalimantan Barat (2010) Sarana dan prasarana di desa Jagoi Babang relative baik untuk setingkat kecamatan jika dibandingkan dengan dengan desa lainnya. Hal ini disebabkan sudah ada Pos Lintas Batas di Jagoi Babang, walaupun masih belum terkoordinasi dengan baik antar instansi terkait dan belum diakui seperti PPLB Entikong (kabupaten Sanggau). Terdapat ruas jalan provinsi dikawasan perbatasan antara Jagoi Babang (kabupaten Bengkayang) dengan Serikin Serawak Malaysia Timur sepanjang 19,3 km dan ruas jalan kabupaten sepanjang 32 km, serta ruas jalan desa sepanjang 92,78 km. Sarana komunikasi melalui telepon *mobile* (telepon seluler) telah masuk kedaerah ini dan terdapat sarana penerangan jaringan listrik, warung telepon dan kantor pos.

Dari tujuh belas kecamatan, dua kecamatan yang berbatasan langsung dengan Serawak Malaysia Timur, yaitu kecamatan Siding dan kecamatan Jagoi Babang, jarak dari Pontianak ke Jagoi Babang 311 km, dan dari Jagoi Babang ke perbatasan Serawak Malaysia Timur 8 km. Saat sekarang kondisi infrastruktur cukup baik, karena dapat dilalui dengan menggunakan kendaraan mobil dan sepeda motor, sedangkan dari Jagoi Babang ke perbatasan kondisi infrastruktur kurang baik, kondisi jalan rusak dan berlumpur.

Budaya etnis kecamatan Jagoi Babang adalah etnis Melayu, etnis Jawa, etnis Batak dan etnis Dayak. Masyarakat Jagoi Babang berprofesi sebagai petani, pengrajin dan pedagang. Hampir semua hasil *home industry* seperti bidai, tikar dan hasil kerajinan lainnya oleh masyarakat dijual ke Serikin Serawak Malaysia Timur dengan alat transaksi Ringgit Malaysia. Masyarakat Jagoi Babang melakukan penjualan bukan ke kabupaten Bengkayang atau ke kota

Pontianak sebagai negara sendiri, melainkan melakukan transaksi dagang kenegara Malaysia Timur melalui Serikin. Pelayanan kesehatan di Jagoi Babang sudah ada Puskesmas. akan tetapi sebagian besar masyarakat lebih dominan untuk berobat ke Serawak Malaysia Timur. Dari segi pendidikan masyarakat masih bersekolah di Jagoi Babang. Kondisi sosial ekonomi (ekonomi, pendidikan, pelayanan kesehatan, sarana prasarana, infrastruktur) masyarakat Jagoi Babang masih jauh berbeda dengan negara Serawak Malaysia Timur yang kondisinya jauh lebih maju.

Mencermati permasalahan tersebut, timbul suatu pertanyaan: mengapa budaya etnis masih belum memiliki budaya nasionalisme NKRI yang tinggi. Hal ini perlu perhatian oleh pihak Pemerintah kecamatan dan pemerintah daerah kabupaten Bengkayang, apakah selama ini sosialisasi kemasyarakat tentang NKRI sudah maksimal atau belum maksimal. Jika hal ini tidak segera di atasi, maka akan menghambat proses pemerataan pembangunan yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, sehingga menimbulkan ketidakpuasan dan kesan negative dari masyarakat kepada pihak pemerintah karena adanya kesenjangan sosial ekonomi di wilayah perbatasan. Untuk itu pihak pemerintah kecamatan dan pemerintah Kabupaten Bengkayang, perlu melakukan upaya-upaya perbaikan atau langkah-langkah, sehingga masyarakat tersebut dapat merasakan keadilan dan pemerataan pembangunan masyarakat secara khusus bagi masyarakat di wilayah kecamatan Jagoi Babang Kabupaten Bengkayang.

Mencermati permasalahan di atas, maka perlu dilakukan dirancang *instrument* untuk mengukur kajian budaya etnis, komunikasi pemerintahan, kepribadian, terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diketahui secara jelas kemampuan berpikir kritis tentang NKRI, sehingga dapat menjadi pedoman bagi pengambil kebijakan yang berhubungan dengan sikap kepribadian masyarakat Jagoi Babang kabupaten Bengkayang tentang NKRI. Permasalah penelitian terdiri dari bagaimana budaya etnis masyarakat Jagoy Babang kabupaten Bengkayang Perbatasan Negara Indonesia Dan Negara Malaysia. Bagaimana kemampuan berpikir kritis tentang NKRI masyarakat Jagoy Babang kabupaten Bengkayang Perbatasan Negara Indonesia Dan Negara Malaysia. Menguji pengaruh langsung kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI masyarakat Jagoy Babang kabupaten Bengkayang Perbatasan Negara Indonesia Dan Negara Malaysia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode survey dengan pendekatan kuantitatif kausal dengan analisis jalur (*path analysis*). Metode penelitian menurut Zainuddin, (2009) "diartikan rencana tentang bagaimana cara mengumpulkan dan menganalisis data untuk memberi arti terhadap data yang tersebut secara efisien dan efektif" Metode penelitian meliputi tahapan penentuan alat (*instrument*), pengambilan data yang digunakan, cara pengumpulan, pengaturan, analisis data akan digunakan, dan pemberian kesempatan atas hasil analisis yang dilakukan.

Penelitian merupakan penelitian *eksplanatory*, menurut Sugyono (2019) "menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis" Menurut Setiadi (2013) hipotesis merupakan "panduan peneliti dalam rangka pengumpulan data dan analisa data, penentuan prosedur kerja dan data yang harus dicari selama proses penelitian" Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh sejumlah variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan tujuan melihat pengaruh langsung variabel penyebab terhadap variabel akibat. Adapun variabel sebab akibat tersebut adalah kajian budaya etnis (X), terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI (Y)

Populasi Dan Sampel

Penelitian ini dilakukan secara sensus dengan bentuk data *cross section* yang terdiri dari masyarakat kecamatan Jagoi Babang kabupaten Bengkayang, jumlah 6.047 (enam ribu empat

puluh tujuh) jiwa. Penentuan jumlah sampel yang dibutuhkan dapat diketahui dengan menggunakan rumus *Finite population* Daniel & Terrel yang di kutip Supriyanto (2008).

Tingkat kesalahan 5% diambil peneliti atas dasar “pada umumnya penelitian-penelitian di bidang sosial dan pendidikan digunakan taraf signifikansi 0,05 atau 0,01, Populasi dalam penelitian ini tergolong cukup besar yaitu sebanyak 6047 orang, oleh karena itu penentuan sampelnya didasarkan atas proporsi yaitu serbesar 85%:15%.

Sampel digunakan dalam penelitian ini berjumlah 190 responden. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan cara menggunakan teknik *propotionate stratified random sampling*, dari jumlah sampel orang tersebut kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut proporsi jumlah masyarakat desa dengan rumus Riduwan dan Kuncoro (2007):

$$ni = \frac{Ni}{N} . n$$

keterangan:

- ni = jumlah sampel menurut stratum.
- n = jumlah sampel seluruhnya = 6047 orang
- Ni = jumlah populasi menurut stratum
- N = jumlah populasi seluruhnya = 190 orang

Teknik Pengumpul Data

Penelitian ini, merupakan penelitian kualitatif dengan data yang dipergunakan, data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari masyarakat dengan cara menyebarkan kuesioner pada responden. Kuesioner disusun berdasarkan skala likert. Kuesioner berisi sejumlah pernyataan dengan penjelasan sehingga responden dapat mengisi kuesioner secara jelas dan mengerti yang dimaksudkan. Untuk menjamin agar objektif dan jujur dalam pengisian kuesioner maka dilakukan pendekatan dengan menciptakan komunikasi yang baik, sehingga tingkat pengembalian kuesioner yang telah diisi dapat maksimal.

Data sekunder diperoleh dengan cara studi dokumentasi, yaitu pengumpulan data yang ada hubungannya dengan penelitian. Data, meliputi gambaran umum kecamatan Jagoi Babang kabupaten Bengkayang, data masyarakat, data etnis, data jenis profesi, dan data lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian. .

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menurut J.Sarwono (2007) adalah Regresi Linier Berganda dengan model hipotesis jalur menggunakan koefisien jalur (beta) dalam Regresi Linier Berganda. Terdapat beberapa asumsi klasik yang harus dipenuhi dalam model regresi linear sederhana, yakni: Uji Normalitas. Untuk melihat apakah data telah terdistribusi secara normal. Normalitas data dapat dilihat dari kurva histogram atau kurva probabilitas plot. Apabila titik-titik mengikuti arah garis regresi, maka data terdistribusi normal. Selain uji asumsi di atas, variabel penelitian yang masih berskala ordinal diolah terlebih dahulu menjadi data yang berskala interval dengan menggunakan Metode *Successive Interval* (MSI).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	21.426	1	21.426	158.538	.000 ^a
	Residual	25.408	188	.135		
	Total	46.835	189			

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	21.426	1	21.426	158.538	.000 ^a
	Residual	25.408	188	.135		
	Total	46.835	189			

a. Predictors: (Constant), Kajian Budaya Etnis Masyarakat

b. Dependent Variable: Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95% Confidence Interval for B		Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.079	.198		5.446	.000	.688	1.470					
	Kajian Budaya Etnis Masyarakat	.687	.055	.676	12.591	.000	.579	.795	.676	.676	.676	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat

Coefficient Correlations^a

Model		Kajian Budaya Etnis Masyarakat
1	Correlations	Kajian Budaya Etnis Masyarakat
		1.000
	Covariances	Kajian Budaya Etnis Masyarakat
		.003

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions	
				(Constant)	Kajian Budaya Etnis Masyarakat
1	1	1.991	1.000	.00	.00
	2	.009	14.792	1.00	1.00

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	3.1404	3.8275	3.5516	.33670	190
Residual	-.82749	.85957	.00000	.36665	190
Std. Predicted Value	-1.221	.819	.000	1.000	190
Std. Residual	-2.251	2.338	.000	.997	190

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat

Dari tabel diatas di atas di dapatkan hasil data variabel Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat terhadap Kajian Budaya Etnis Masyarakat sebesar 158.538 lebih besar dari 0,05. Karena dari hasil perhitungan di atas untuk variabel Kemampuan berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat terhadap Kajian Budaya Etnis Masyarakat nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 dengan demikian menunjukan bahwa data dalam penelitian ini berbentuk linier sehingga dapat digunakan analisis regresi linier untuk menguji hipotesis penelitian.

Pembahasan

Budaya etnis masyarakat Kecamatan Jagoi Babang

Kehidupan masyarakat perbatasan yang miskin pendidikan, kesehatan dan infrastruktur dan kurang memiliki aksesibilitas yang baik, biasanya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi Negara tetangga, kawasan perbatasan di Kalimantan misalnya kehidupan sosial ekonomi masyarakat pada umumnya berkiblat dinegara tetangga. Hal ini disebabkan adanya infrastruktur yang lebih baik di Negara tetangga. Adanya kesamaan budaya, adat istiadat dan keturunan yaitu etnis yang sama di beberapa kawasan perbatasan di Kalimantan Barat yang berbatasan langsung dengan Serawak Malaysia Timur menyebabkan adanya kegiatan pelintasan batas tradisional yang sulit dicegah.

Provinsi Kalimantan Barat memiliki kawasan perbatasan dengan negara Malaysia di 5 (lima) kabupaten. Wilayah Kalimantan Barat berbatasan langsung dengan wilayah Serawak sepanjang 966 km yang melintasi 40 desa dalam 15 (lima belas) kecamatan di 5 (lima) kabupaten yaitu kabupaten Bengkayang, Sambas, Sanggau, Sintang dan Kapuas Hulu.

Menurut Badan Pengelola Perbatasan Kabupaten Bengkayang (2012) Prioritas pembangunan wilayah perbatasan di provinsi Kalimantan Barat pada masa era otonomi dewasa ini akan terus dikembangkan dan *focus* pelaksanaannya lebih ditekankan dan diserahkan kepada pemerintah Kabupaten yang memiliki wilayah perbatasan, seperti kabupaten Bengkayang yang merupakan kabupaten baru yang terbentuk ada tahun 1999 adalah pemekaran wilayah dari kabupaten Sambas. Yang didasarkan pada Undang-Undang nomor 10 tahun 1999 dan diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri RI pada tanggal 29 April 1999 melalui Surat Keputusan Mendagri Nomor 121-A374/1999.

Pemerintah Kabupaten Bengkayang mempunyai komitmen kuat dalam melaksanakan pembangunan wilayah kecamatan Jagoi Babang sebagai wilayah kecamatan di kabupaten Bengkayang yang berbatasan langsung dengan wilayah Serikin Serawak Malaysia Timur. Sebagai bagian wilayah yang tidak terpisahkan dari pembangunan di kabupaten Bengkayang. Kebijakan pembangunan daerah perbatasan kecamatan Jagoi Babang dilaksanakan secara komprehensif bersama-sama dengan daerah lainnya. Tujuannya adalah untuk pemerataan keadilan pembangunan dan percepatan peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat kawasan perbatasan.

Kecamatan Jagoi Babang secara astronomi terletak pada garis 01°15'6" sampai dengan 01°30'00" LU dan 109°33'35" sampai dengan 109°59'27" BT dengan ibu kotanya Jagoi Babang.

Luas wilayah kecamatan Jagoi Babang seluruhnya adalah 403 km² yang merupakan 7,47% dari luas wilayah kabupaten Bengkayang (5.396,30 km²), dengan batas-batas kecamatan Jagoi Babang adalah sebagai berikut: Sebelah Utara: Berbatasan dengan kecamatan Sajingan dan kecamatan Sejangkung (kabupaten Sambas). Sebelah Barat: Berbatasan dengan kecamatan Seluas. Sebelah Timur: Berbatasan dengan Serawak (Malaysia Timur). Sebelah Selatan: Berbatasan dengan kecamatan Siding. Kecamatan Jagoi Babang terdiri dari 6 (enam) desa dan 14 (empat belas) dusun. Desa yang terluas di kecamatan Jagoi Babang adalah desa Kumba yaitu 120,75 km² atau 29,94% dengan jumlah dusun sebanyak 2 (dua) dusun. Sementara desa Jagoi dan Sinar Baru merupakan desa yang terkecil yaitu masing-masing hanya 25 km² atau 6,20% dengan jumlah dusun masing-masing sebanyak 3 dan 3 dusun. Registrasi penduduk tahun 2020 mencatat jumlah penduduk kecamatan Jagoi Babang mencapai 2.622 jiwa, desa Sekida 1.782 jiwa, desa Semuning Jaya 643 jiwa. Jadi jumlah penduduk kecamatan Jagoi Babang sebanyak 6047 jiwa

Sesuai sumber Atlas Wilayah Perbatasan Kal-Bar, Badan Persiapan pengembangan Kawasan Khusus Perbatasan Provinsi Kalimantan Barat (2010) Sarana dan prasarana di desa Jagoi Babang relative baik untuk setingkat kecamatan jika dibandingkan dengan dengan desa lainnya. Hal ini disebabkan sudah ada Pos Lintas Batas di Jagoi Babang, walaupun masih belum terkoordinasi dengan baik antar instansi terkait dan belum diakui seperti PPLB Entikong (kabupaten Sanggau). Terdapat ruas jalan provinsi dikawasan perbatasan antara Jagoi Babang (kabupaten Bengkayang) dengan Serikin Serawak Malaysia Timur sepanjang 19,3 km dan ruas jalan kabupaten sepanjang 32 km, serta ruas jalan desa sepanjang 92,78 km. Sarana komunikasi melalui telepon *mobile* (telepon seluler) telah masuk kedaerah ini dan terdapat sarana penerangan jaringan listrik, warung telepon dan kantor pos.

Dari tujuh belas kecamatan, dua kecamatan yang berbatasan langsung dengan Sarawak Malaysia Timur, yaitu kecamatan Siding dan kecamatan Jagoi Babang, jarak dari Pontianak ke Jagoi Babang 311 km, dan dari Jagoi Babang keperbatasan Serawak Malaysia Timur 8 km. Saat sekarang kondisi infrastruktur cukup baik, karena dapat dilalui dengan menggunakan kendaraan mobil dan sepeda motor, sedangkan dari Jagoi Babang keperbatasan kondisi infrastruktur kurang baik, kondisi jalan rusak dan berlumpur.

Budaya etnis kecamatan Jagoi Babang adalah etnis Melayu, etnis Jawa, etnis Batak dan etnis Dayak. Masyarakat Jagoi Babang berprofesi sebagai petani, pengrajin dan pedagang. Hampir semua hasil *home industry* seperti bidai, tikar dan hasil kerajinan lainnya oleh masyarakat dijual ke Serikin Serawak Malaysia Timur dengan alat transaksi Ringgit Malaysia. Masyarakat Jagoi Babang melakukan penjualan bukan ke kabupaten Bengkayang atau ke kota Pontianak sebagai negara sendiri, melainkan melakukan transaksi dagang kenegara Malaysia Timur melalui Serikin. Pelayanan kesehatan di Jagoi Babang sudah ada Puskesmas. akan tetapi sebagian besar masyarakat lebih dominan untuk berobat ke Serawak Malaysia Timur. Dari segi pendidikan masyarakat masih bersekolah di Jagoi Babang. Kondisi sosial ekonomi (ekonomi, pendidikan, pelayanan kesehatan, sarana prasarana, infrastruktur) masyarakat Jagoi Babang masih jauh berbeda dengan negara Serawak Malaysia Timur yang kondisinya jauh lebih maju.

Dalam melakukan interaksi dan adaptasi masyarakat didukung oleh: keyakinan (pengetahuan), perasaan, tujuan, sasaran, norma, kedudukan (status), pangkat (tingkatan), kekuasaan (*power*), sanksi, fasilitas dan tekanan ketegangan Masyarakat Jagoy Babang dalam interaksi sosial yang terjadi ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat tetap memperhatikan budaya setiap etnis yang ada disekitarnya. Karena hubungan sosial yang tercipta didasari oleh pemahaman lingkungan dan pengalaman serta pedoman tingkah laku masyarakat. Jadi hubungan manusia sangat erat dengan budaya etnis yang merupakan hasil kegiatan dan penciptaan manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat-istiadat. Karena manusia sifatnya tetap berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan manusia lainnya apakah secara individu atau secara kelompok. Saat individu berkomunikasi dengan lawan

komunikasi maka yang bersangkutan perlu memahami budaya masing-masing. Dengan demikian akan mempermudah terciptanya hubungan baik antar sesama komunitas.

Berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat Kecamatan Jagoy Babang

Sebagaimana lazimnya suatu permasalahan NKRI yang diinformasikan kepada masyarakat Jagoy Babang mencakup dimensi pilar kebangsaan secara khusus tentang NKRI pengetahuan (*knowledge*), kepribadian (*personality*), dan ketrampilan (*skill*). Hal ini sejalan dengan ide pokok pembangunan masyarakat Indonesia seutuhnya yang ingin membentuk warga Negara yang ideal, yaitu warga Negara yang memiliki pengetahuan, kepribadian dan keterampilan sesuai dengan konsep dan prinsip pilar kebangsaan yaitu Pancasila, NKRI, Bhineka Tunggal Ika dan Undang-Undang Dasar 1945. Pada gilirannya warga Negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang memahami dan mengerti dalam kehidupan sosial yang memiliki sikap nasionalisme yang tinggi, walaupun berdomisili di daerah perbatasan antara negara Indonesia dan negara Malaysia.

Seorang warga Negara yang ideal, seyogyanya tampil sebagai pengambil keputusan yang cerdas dan bernalar, untuk itu diperlukan pengetahuan atau wawasan berupa kebijakan dan kemampuan, partisipasi sebagai warga Negara saling penetrasi antara ketiga kluster kemampuan tersebut akan menghasilkan timbulnya individu warga Negara yang berkemampuan, berkeyakinan diri dan bersedia untuk berbakti serta mengabdikan diri.

Memaknai konsep kemampuan berpikir kritis tentang NKRI, maka masyarakat Jagoy Babang perlu memahami teori kenegaraan tentang terjadinya NKRI meliputi:

- a. Terjadinya NKRI merupakan suatu proses yang tidak sekedar dimulai dari Proklamasi, akan tetapi melalui perjuangan para pahlawan bangsa.
- b. Proklamasi baru menghantarkan bangsa Indonesia sampai kepintu gerbang kemerdekaan.
- c. Keadaan bernegara yang kita cita-citakan bukanlah sekedar adanya pemerintah, wilayah dan rakyat melainkan harus kita isi menuju keadaan merdeka secara fisik maupun rohani, berdaulat, bersatu, adil dan makmur.
- d. Terjadinya Negara adalah karena kehendak seluruh bangsa, bukan sekedar keinginan golongan atau kelompok
- e. Negara terjadi atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa.

Kemampuan berpikir kritis tentang NKRI seyogyanya melakukan kegiatan dasar masyarakat Jagoy Babang yang di hubungkan dengan substansi-esensi kajian batang tubuh pilar kebangsaan. Satu diantaranya yaitu NKRI, Termuat dalam Edukasi PPKn.com. NKRI adalah Negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu tekad sebuah masyarakat untuk membangun masa depan bersama dibawah satu Negara yang sama. Walaupun berbeda-beda Agama, ras, etnik atau golongan. Selain itu NKRI merupakan Negara yang berdaulat rakyat dengan berdasarkan kepada Ke-Tuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan serta dengan mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Sebagai kerangka berpikir dalam proses hubungan sosial, maka NKRI memiliki indikator:

1. Filosofis yaitu berperan dalam memaknai pembangunan masa depan dalam mengalami kehidupan melalui proses hubungan sosial sehari-hari masyarakat Jagoy Babang.
2. Karakter nilai-nilai proses hubungan sosial tentang NKRI di wilayah perbatasan negara Indonesia dan Negara Malaysia.
3. Bersifat *holistic* (menyeluruh) dan keragaman berbudaya yang terintegrasi melalui pemahaman NKRI
4. Bertujuan agar masyarakat Jagoy Babang dapat melakukan proses membuat keputusan dan memecahkan isu sosial tentang perbatasan.
5. Merupakan kesatuan antara pengembangan kognitif, afektif dan psikomotor tentang NKRI

6. Merupakan pengetahuan fungsional dalam memaknai kehidupan NKRI.

Jadi kemampuan berpikir kritis tentang NKRI merupakan kemampuan masyarakat Jagoy Babang untuk membangun persepsi, mengkonsepsi dan membuat tahapan secara berproses menganalisis, membuat pertanyaan tentang NKRI dari hal yang paling sederhana sampai kehal yang paling kompleks.

Pengaruh Langsung Positif Kajian Budaya Etnis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil empirik menemukan bahwa berpengaruh langsung positif kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Budaya etnis yang dimiliki masyarakat Kecamatan Jagoy Babang untuk mendukung wawasan pengetahuan dalam proses berpikir kritis tentang kontek NKRI. Sehingga masyarakat Jagoy Babang tidak hanya mengetahui konsep dan teori tetapi harus mampu mengenali berbagai peristiwa dan masalah lingkungan sosial, sehingga mampu memecahkan masalah sosial yang terjadi dilingkungannya. Dalam hal ini masyarakat Jagoy Babang dituntut lebih aktif untuk merekam peristiwa-peristiwa sosial yang terjadi dilingkungan, baik setingkat individu atau rumah tangga, masyarakat maupun Negara, sehingga dapat mengambil manfaat bagi kehidupan yang lebih baik, singkatnya hasil dari proses mengkaji budaya etnis dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang diperlukan di era persaingan global, dan benar-benar menjadi “*human capital*” yang bernilai tinggi jika dipahami dari sudut pandang pendidikan seperti halnya yang ditulis oleh Becker (1993) pendidikan adalah “investasi penting dalam menciptakan *human capital*” Sejalan Tilaar HAR (2000) “berkaitan dengan hal tersebut diperlukan pokok-pokok paradigma baru dalam Pendidikan Nasional, diantaranya yaitu diarahkan untuk mengembangkan tingkah laku yang menjawab tantangan internal dan global. Dengan kata lain di era kompetensi global menuntut tersedianya *human capital* yang dapat membawa suatu bangsa menjadi pemenang, dan kearah lebih baik. Untuk meningkatkan kualitas terutama masyarakat Jagoy Babang, perlu didukung oleh pemerintah daerah untuk memotivasi masyarakatnya dan didukung iklim budaya yang kondusif. Karena suasana budaya etnis yang ada di masyarakat Jagoy Babang dikembangkan dengan kemampuan berpikir secara kritis tentang NKRI mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan semangat masyarakat Jagoy Babang, menjaga nasionalisme NKRI.

Pembangunan nasional bertujuan untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur yang merata, material dan spiritual berdasarkan Pancasila yaitu pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia seluruhnya. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya dilakukan pendekatan dan strategi pembangunan yang menempatkan manusia sebagai pusat intraksi kegiatan spiritual dan material. Dengan melihat manusia sebagai makhluk budaya dan sumber pembangunan. Sejalan dengan Achmad Mustofa (2009) mengatakan “pembangunan harus mampu meningkatkan harkat dan martabat manusia serta menumbuhkan keseimbangan dan keserasian yang berkepribadian utuh, memiliki moralitas dan integritas sosial yang tinggi dan menghasilkan manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa” Dengan moralitas dan integritas sosial tentunya harus dipahami dan dikaji keragaman budaya etnis yang ada di Indonesia. Karena masyarakat Indonesia memiliki keragaman budaya etnis. Setiap etnis memiliki filosofi yang berbeda tentang budaya. Budaya yang dimiliki setiap orang merupakan aplikasi dari tanggungjawab dan kebaikan. Sejalan Stephen Covey yang dikutip M.Munandar (2001) mengatakan budaya adalah “menjadi pribadi agung, apabila seseorang dapat mengaplikasikan kebaikan, keadilan dan tanggung jawab” sementara Achmad Mustofa (2009) mengatakan “setiap orang yang berbudaya akan dapat meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, terampil, memiliki budi perkerti, kepribadian dan semangat kebangsaan sehingga menghasilkan manusia –manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa” Karakteristik masyarakat yang mempunyai tanggung jawab pribadi yaitu selalu mengerjakan pekerjaan yang diberikan padanya secara tuntas, selalu berusaha untuk menghasilkan yang terbaik, merasa bertanggung

jawab atas semua yang dihasilkan baik yang buruk ataupun yang baik dan menyalahkan diri sendiri apabila ada hal-hal yang salah. Sedangkan Joko Tri Prasetya, dkk, (2010) mengatakan budaya merupakan kemampuan kritis terhadap persoalan kemanusiaan dan lingkungan”

Masyarakat Jagoy Babang dalam hubungan sosial yang terjadi ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat tetap memperhatikan budaya setiap etnis yang ada disekitarnya. Jadi hubungan manusia sangat erat dengan budaya etnis. Karena manusia sifatnya tetap berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan manusia lainnya apakah secara individu atau secara kelompok. Saat individu berkomunikasi dengan lawan komunikasi maka yang bersangkutan perlu memahami budaya masing-masing. Dengan demikian akan mempermudah komunikasi yang sedang dilaksanakan. Karena Dengan budaya orang akan dapat: Menciptakan kebaikan, Menciptakan kebenaran, Menciptakan keadilan, Menciptakan tanggung jawab, Menciptakan cinta kasih, Memberikan nilai-nilai kemanusiaan bagi orang lain

Masyarakat Jagoy Babang dalam hubungan sosial perlu memahami sistem budaya karena merupakan bagian dari kebudayaan, contoh adat istiadat mencakup nilai budaya, sistem norma-norma termasuk norma agama sehingga proses tingkah laku supaya lebih beradab dan dilakukan mulai lingkungan keluarga sekitar dan sosial yang lebih luas. Sistem sosial yang mengarah kepada interaksi dan adaptasi dari sekelompok orang, individu dengan orang lain, adanya tujuan dan adanya harapan. Dalam melakukan interaksi dan adaptasi masyarakat didukung oleh: keyakinan (pengetahuan), perasaan, tujuan, sasaran, norma, kedudukan (status), pangkat (tingkatan), kekuasaan (*power*), sanksi, fasilitas dan tekanan ketegangan

Masyarakat Jagoy Babang dalam interaksi sosial yang terjadi ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat tetap memperhatikan budaya setiap etnis yang ada disekitarnya. Karena hubungan sosial yang tercipta didasari oleh pemahaman lingkungan dan pengalaman serta pedoman tingkah laku masyarakat. Jadi hubungan manusia sangat erat dengan budaya etnis yang merupakan hasil kegiatan dan penciptaan manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat-istiadat. Karena manusia sifatnya tetap berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan manusia lainnya apakah secara individu atau secara kelompok. Saat individu berkomunikasi dengan lawan komunikasi maka yang bersangkutan perlu memahami budaya masing-masing. Dengan demikian akan mempermudah terciptanya hubungan baik antar sesama komunitas.

Masyarakat Jagoy Babang dalam interaksi sosial ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat yang heterogen dan tidak terlepas dari hubungan individu/pribadi atau kepribadian yang ada pada pribadi individu, tetap memperhatikan peradaban yaitu pola tingkah laku seseorang termasuk dari pikiran dan perasaan yang dapat diamati pada seseorang (kelompok) masyarakat dalam kehidupan sosial melalui kepribadian. Sejalan pendapat M.Munandar (2001) peradaban berasal dari kata adab yaitu “ahlaq yang mengarah kepada kesopanan dan kehalusan budi pekerti” Sementara Stephen R Covey yang di kutip M.Munandar (2001) mengatakan peradaban merupakan “pola untuk mengajak orang mengatasi hidupnya bukan hanya dengan perilaku efektif tetapi lebih dari itu, yaitu menjadi pribadi yang agung melalui pengembangan intelegensi spiritual, fisik dan emosional” untuk mendukung masyarakat memahami peradaban maka perlu memperhatikan faktor yang mempengaruhi emosi, usia, jenis kelamin, pendidikan, budaya dan situasi.

Kemampuan berpikir kritis tentang NKRI merupakan kemampuan masyarakat Jagoy Babang untuk membangun persepsi, mengkonsepsi dan membuat tahapan secara berproses menganalisis, membuat pertanyaan sesuai masalah sosial dari hal yang paling sederhana sampai kehal yang paling kompleks tentang NKRI melalui kondisi budaya etnis yang heterogen.

Kemampuan berpikir kritis tentang NKRI sangat diperlukan pada zaman perkembangan IPTEK sekarang ini, sebab saat ini selain hasil-hasil IPTEK yang dinikmati ternyata timbul beberapa dampak yang membuat masalah bagi manusia dan lingkungannya. Masalah tersebut cukup kompleks sehingga dalam pemecahannya perlu kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Wenocur yang dikutip Costa dan di kutip Sulistyarini (2011) Diantara keterampilan tingkat tinggi adalah keterampilan berpikir kritis,” selain itu, perkembangan dunia saat ini sedang mengalami masa transisi, peralihan menuju era informasi atau lebih dikenal sebagai era globalisasi informasi, komunikasi, telenologi dan industri pada masa seperti ini akan banyak informasi yang dihadapkan kepada kita, sehingga dalam penanganannya perlu kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkarakterisasi informasi tersebut. Kemampuan untuk mengorganisasi informasi membutuhkan aktivitas mental (kemampuan berpikir), sehingga sejumlah ketidakkendalian informasi secara khusus di Kecamatan Jagoy Babang dapat menjadi informasi yang memiliki makna.

Kemampuan berpikir etnis yang heterogen sangat diperlukan oleh masyarakat Jagoy Babang karena kemampuan berpikir dapat menjadi bekal bagi masyarakat untuk menghadapi persaingan pembangunan, pendidikan, kesehatan dan sosial ekonomi. Diwilayah perbatasan Negara Indonesia dan Negara Malaysia. Selain itu, kemampuan berpikir adalah satu di antara modal dasar atau modal intelektual yang sangat penting bagi setiap masyarakat Jagoy Babang dan merupakan bagian fundamental dari kematangan masyarakat yang harus dilatihkan seiring dengan perkembangan intelektual budaya masyarakat. Kemampuan berpikir adalah satu di antara cara menemukan fakta-fakta untuk suatu tujuan, kemudian dengan belajar untuk memiliki tujuan, masyarakat Jagoy Babang menjadi matang\ dewasa dalam berperilaku, karena aktivitasnya diatur oleh tujuan tersebut. Intinya berpikir adalah cara belajar.

Kemampuan berpikir memiliki tempat yang sangat utama untuk menjalani kehidupan sosial dengan keragaman budaya sebagai individu dan anggota masyarakat. Sebagai anggota masyarakat yang baik, seseorang dapat memberikan kontribusi secara efektif dan bertanggung jawab terhadap berbagai isu, dalam masyarakat terbuka dan mampu mengambil peran didalamnya, untuk itu diperlukan kemampuan berpikir. Karena kemampuan berpikir merupakan proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru. Kemampuan berpikir ada empat yaitu pemecahan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Semuanya bermuara pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang meliputi aktivitas seperti analisa, sentesa dan evaluasi. Sejalan Black dan Ennis yang di kutip Meyers (1993) dan di kutip Sulistyarini (2011) menyatakan “berpikir kritis dengan keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*) terdiri dari tahapan yaitu mengambil kesimpulan”. Ada kenyataannya di dalam proses hubungan sosial kemampuan berpikir masyarakat belajar untuk menstruktur pengalaman-pengalamannya dengan cara merefeksi dan korektif, diatur oleh penalaran tertentu yang bertujuan untuk membuat pertimbangan dan penalaran tentang dunia luar yang dihadapinya.

Jadi hubungan budaya etnis masyarakat Jagoy Babang yang heterogen dengan kondisi wilayah perbatasan Negara Indonesia dan Negara Malaysia yang berbeda adat istiadat, srata sosial, pembangunan fisik /non fisik, pembanguna pendidikan, pembangunan bidang kesehatan dan sosial ekonomi yaitu pola kehidupan masyarakat untuk lebih berkepribadian yang baik dengan memperhatikan kondisi budaya masyarakat dengan ingkungan yang heteogen sehingga tercipta hubungan sosial yang baik. Melalui sikap nasioanalisme NKRI yang tinggi.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat dan memberikan penegasan tentang kajian budaya etnis berhubungan dengan kemampuan berpikir pritis tentang NKRI. Hal ini berarti ada hubungan dan kesesuaian antara teori dan temuan empirik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Budaya Etnis Masyarakat Kecamatan Jagoy Babang

Sesuai sumber Atlas Wilayah Perbatasan Kal-Bar, Badan Persiapan pengembangan Kawasan Khusus Perbatasan Provinsi Kalimantan Barat (2010) Sarana dan prasarana di desa Jagoi Babang relative baik untuk setingkat kecamatan jika dibandingkan dengan dengan desa

lainnya. Hal ini disebabkan sudah ada Pos Lintas Batas di Jagoi Babang, walaupun masih belum terkoordinasi dengan baik antar instansi terkait dan belum diakui seperti PPLB Entikong (kabupaten Sanggau). Terdapat ruas jalan provinsi dikawasan perbatasan antara Jagoi Babang (kabupaten Bengkayang) dengan Serikin Serawak Malaysia Timur sepanjang 19,3 km dan ruas jalan kabupaten sepanjang 32 km, serta ruas jalan desa sepanjang 92,78 km. Sarana komunikasi melalui telepon *mobile* (telepon seluler) telah masuk kedaerah ini dan terdapat sarana penerangan jaringan listrik, warung telepon dan kantor pos.

Dari tujuh belas kecamatan, dua kecamatan yang berbatasan langsung dengan Sarawak Malaysia Timur, yaitu kecamatan Siding dan kecamatan Jagoi Babang, jarak dari Pontianak ke Jagoi Babang 311 km, dan dari Jagoi Babang keperbatasan Serawak Malaysia Timur 8 km. Saat sekarang kondisi infrastruktur cukup baik, karena dapat dilalui dengan menggunakan kendaraan mobil dan sepeda motor, sedangkan dari Jagoi Babang keperbatasan kondisi infrastruktur kurang baik, kondisi jalan rusak dan berlumpur.

Budaya etnis kecamatan Jagoi Babang adalah etnis Melayu, etnis Jawa, etnis Batak dan etnis Dayak. Masyarakat Jagoi Babang berprofesi sebagai petani, pengrajin dan pedagang. Hampir semua hasil *home industry* seperti bidai, tikar dan hasil kerajinan lainnya oleh masyarakat dijual ke Serikin Serawak Malaysia Timur dengan alat transaksi Ringgit Malaysia. Masyarakat Jagoi Babang melakukan penjualan bukan ke kabupaten Bengkayang atau ke kota Pontianak sebagai negara sendiri, melainkan melakukan transaksi dagang kenegara Malaysia Timur melalui Serikin. Pelayanan kesehatan di Jagoi Babang sudah ada Puskesmas. akan tetapi sebagian besar masyarakat lebih dominan untuk berobat ke Serawak Malaysia Timur. Dari segi pendidikan masyarakat masih bersekolah di Jagoi Babang. Kondisi sosial ekonomi (ekonomi, pendidikan, pelayanan kesehatan, sarana prasarana, infrastruktur) masyarakat Jagoi Babang masih jauh berbeda dengan negara Serawak Malaysia Timur yang kondisinya jauh lebih maju.

Berpikir Kritis Tentang NKRI Masyarakat Kecamatan Jagoy Babang

Sebagaimana lazim nya suatu permasalahan NKRI yang diinformasikan kepada masyarakat Jagoy Babang mencakup dimensi pilar kebangsaan secara khusus tentang NKRI pengetahuan (*knowledge*), kepribadian (*personality*), dan ketrampilan (*skill*). Hal ini sejalan dengan ide pokok pembangunan masyarakat Indonesia seutuhnya yang ingin membentuk warga Negara yang ideal, yaitu warga Negara yang memiliki pengetahuan, kepribadian dan keterampilan sesuai dengan konsep dan prinsip pilar kebangsaan yaitu Pancasila, NKRI, Bhineka Tunggal Ika dan Undang-Undang Dasar 1945. Pada gilirannya warga Negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang memahami dan mengerti dalam kehidupan sosial yang memiliki sikap nasionalisme yang tinggi, walaupun berdomisili didaerah perbatasan antara negara Indonesia dan negara Malaysia.

Sebagai kerangka berpikir dalam proses hubungan sosial, maka NKRI memiliki indikator:

1. Filosofis yaitu berperan dalam memaknai pembangunan masa depan dalam mengalami kehidupan melalui proses hubungan sosial sehari-hari masyarakat Jagoy Babang.
2. Karakter nilai-nilai proses hubungan sosial tentang NKRI di wilayah perbatasan negara Indonesia dan Negara Malaysia.
3. Bersifat *holistic* (menyeluruh) dan keragaman berbudaya yang terintergrasi melalui pemahaman NKRI
4. Bertujuan agar masyarakat Jagoy Babang dapat melakukan proses membuat keputusan dan memecahkan isu sosial tentang perbatasan.
5. Merupakan kesatuan antara pengembangan kognitif, afektif dan psikomotor tentang NKRI
6. Merupakan pengetahuan fungsional dalam memaknai kehidupan NKRI.

Jadi kemampuan berpikir kritis tentang NKRI merupakan kemampuan masyarakat Jagoy Babang untuk membangun persepsi, mengkonsepsi dan membuat tahapan secara berproses

menganalisis, membuat pertanyaan tentang NKRI dari hal yang paling sederhana sampai kehal yang paling kompleks.

Pengaruh langsung positif kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis

Hasil empirik menemukan bahwa berpengaruh langsung positif kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Budaya etnis yang dimiliki masyarakat Kecamatan Jagoy Babang untuk mendukung wawasan pengetahuan dalam proses berpikir kritis tentang kontek NKRI. Sehingga masyarakat Jagoy Babang tidak hanya mengetahui konsep dan teori tetapi harus mampu mengenali berbagai peristiwa dan masalah lingkungan sosial, sehingga mampu memecahkan masalah sosial yang terjadi dilingkungannya. Untuk meningkatkan kualitas terutama masyarakat Jagoy Babang, perlu didukung oleh pemerintah daerah untuk memotivasi masyarakatnya dan didukung iklim budaya yang kondusif. Karena suasana budaya etnis yang ada di masyarakat Jagoy Babang dikembangkan dengan kemampuan berpikir secara kritis tentang NKRI mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan semangat masyarakat Jagoy Babang, menjaga nasionalisme NKRI.

Masyarakat Jagoy Babang dalam hubungan sosial yang terjadi ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat tetap memperhatikan budaya setiap etnis yang ada disekitarnya. Jadi hubungan manusia sangat erat dengan budaya etnis. Karena manusia sifatnya tetap berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi dan beradaptasi dengan manusia lainnya apakah secara individu atau secara kelompok. Saat individu berkomunikasi dengan lawan komunikasi maka yang bersangkutan perlu memahami budaya masing-masing. Dengan demikian akan mempermudah komunikasi yang sedang dilaksanakan. Karena Dengan budaya orang akan dapat: Menciptakan kebaikan, Menciptakan kebenaran, Menciptakan keadilan, Menciptakan tanggung jawab, Menciptakan cinta kasih, Memberikan nilai-nilai kemanusiaan bagi orang lain.

Masyarakat Jagoy Babang dalam hubungan sosial perlu memahami sistem budaya karena merupakan bagian dari kebudayaan, contoh adat istiadat mencakup nilai budaya, sistem norma-norma termasuk norma agama sehingga proses tingkah laku supaya lebih beradab dan dilakukan mulai lingkungan keluarga sekitar dan sosial yang lebih luas. Sistem sosial yang mengarah kepada interaksi dan adaptasi dari sekelompok orang, individu dengan orang lain, adanya tujuan dan adanya harapan. Dalam melakukan interaksi dan adaptasi masyarakat didukung oleh: keyakinan (pengetahuan), perasaan, tujuan, sasaran, norma, kedudukan (status), pangkat (tingkatan), kekuasaan (*power*), sanksi, fasilitas dan tekanan ketegangan

Masyarakat Jagoy Babang dalam interaksi sosial ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat yang heterogen dan tidak terlepas dari hubungan individu/pribadi atau kepribadian yang ada pada pribadi individu, tetap memperhatikan peradaban yaitu pola tingkah laku seseorang termasuk dari pikiran dan perasaan yang dapat diamati pada seseorang (kelompok) masyarakat dalam kehidupan sosial melalui kepribadian. Sejalan pendapat M.Munandar (2001) peradaban berasal dari kata adab yaitu “ahlaq yang mengarah kepada kesopanan dan kehalusan budi pekerti” Sementara Stephen R Covey yang di kutip M.Munandar (2001) mengatakan peradaban merupakan “pola untuk mengajak orang mengatasi hidupnya bukan hanya dengan perilaku efektif tetapi lebih dari itu, yaitu menjadi pribadi yang agung melalui pengembangan intelegensi spiritual, fisik dan emosional” untuk mendukung masyarakat memahami peradaban maka perlu memperhatikan faktor yang mempengaruhi emosi, usia, jenis kelamin, pendidikan, budaya dan situasi.

Kemampuan berpikir kritis tentang NKRI merupakan kemampuan masyarakat Jagoy Babang untuk membangun persepsi, mengkonsepsi dan membuat tahapan secara berproses menganalisis, membuat pertanyaan sesuai masalah sosial dari hal yang paling sederhana sampai kehal yang paling kompleks tentang NKRI melalui kondisi budaya etnis yang heterogen.

Kemampuan berpikir etnis yang heterogen sangat diperlukan oleh masyarakat Jagoy Babang karena kemampuan berpikir dapat menjadi bekal bagi masyarakat untuk menghadapi

persaingan pembangunan, pendidikan, kesehatan dan sosial ekonomi. Di wilayah perbatasan Negara Indonesia dan Negara Malaysia. Selain itu, kemampuan berpikir adalah satu di antara modal dasar atau modal intelektual yang sangat penting bagi setiap masyarakat Jagoy Babang dan merupakan bagian fundamental dari kematangan masyarakat yang harus dilatihkan seiring dengan perkembangan intelektual budaya masyarakat. Kemampuan berpikir adalah satu di antara cara menemukan fakta-fakta untuk suatu tujuan, kemudian dengan belajar untuk memiliki tujuan, masyarakat Jagoy Babang menjadi matang/dewasa dalam berperilaku, karena aktivitasnya diatur oleh tujuan tersebut. Intinya berpikir adalah cara belajar.

Jadi hubungan budaya etnis masyarakat Jagoy Babang yang heterogen dengan kondisi wilayah perbatasan Negara Indonesia dan Negara Malaysia yang berbeda adat istiadat, strata sosial, pembangunan fisik /non fisik, pembangunan pendidikan, pembangunan bidang kesehatan dan sosial ekonomi yaitu pola kehidupan masyarakat untuk lebih berkepribadian yang baik dengan memperhatikan kondisi budaya masyarakat dengan lingkungan yang heterogen sehingga tercipta hubungan sosial yang baik. Melalui sikap nasionalisme NKRI yang tinggi.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat dan memberikan penegasan tentang kajian budaya etnis berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Hal ini berarti ada hubungan dan kesesuaian antara teori dan temuan empirik.

Saran

Saran pada penelitian ini adalah dalam usaha meningkatkan kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Sehingga tujuan, harapan secara khusus Pemerintah Daerah Kecamatan Jagoy Babang dan secara umum Pemerintah Daerah Kabupaten Bengkayang dapat terwujud. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat Jagoy Babang, seyogyanya berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis tentang NKRI. Saat ini kemampuan berpikir kritis tentang NKRI adalah cukup baik. Diharapkan kemampuan berpikir kritis tentang NKRI supaya lebih dapat meningkat ke sangat tinggi, sehingga dapat mendukung sikap nasionalisme tentang NKRI sehingga tidak mudah terpengaruh dengan budaya masyarakat perbatasan. Dalam berinteraksi, beradaptasi, bersosialisasi, berkomunikasi, berkeaktifan dan berinovasi mengelola, menciptakan dan menghasilkan sumber daya manusia (masyarakat) melalui mengkaji budaya etnis secara luas, dan secara mendalam.
2. Hasil penelitian kajian budaya etnis terhadap kemampuan berpikir kritis tentang NKRI nilai masih belum maksimal sesuai signifikan penelitian ilmu pengetahuan sosial yaitu 95%. Supaya pihak Pemerintah Kecamatan maupun Pemerintah Kabupaten selaku penentu kebijakan perlu tetap melakukan pendekatan secara persuasif kepada masyarakat Jagoy Babang guna memiliki prinsip nasionalisme NKRI.
3. Hasil penelitian ini merupakan pemetaan dan langkah evaluasi sikap nasionalisme masyarakat Jagoy Babang terhadap NKRI, sehingga hasil penelitian ini menjadi kontribusi bagi pihak pemangku kepentingan.
4. Adapun hasil penelitian, pengaruh variabelnya belum maksimal. Diberi kesempatan bagi peneliti lain untuk melakukan pengembangan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Mustofa, 2009, Ilmu Budaya Dasar, Bandung: Pustaka Setia
- A Jason, Colquitt, Le Pine A Jeffery, Wesson J Michael. 2009, *Organizational Behavior: Improving Performance And Commitment The Workplace* New York: Published By Mc Graw Hill
- Atlas Wilayah Perbatasan Kal-Bar, Badan Persiapan pengembangan Kawasan Khusus Perbatasan Provinsi Kalimantan Barat, 2010, Pontianak:
- Badan Pengelola Perbatasan Kabupaten Bengkayang, 2012, Bengkayang:

- Cotton K, 1991, *Teaching Thinking Skills*, Retrieved Desember, 27 Thn 2005, From www.nwrel.org/scpd/sirs/6/CU II.html,
- Djahiri, AK, 2002, *Menelusuri Dunia Efektif Pendidikan Moral*, Bandung: LAB Pengajaran PMP IKIP
- Ernnis Robert H, 1996, *Critical Thinking*, Upper Saddle River New York: Printice Hall
- Joko Tri Prasetya, dkk, 2010, *Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Mashuri Maschab, 2013, *Politik Pemerintahan Desa Di Indonesia*, Yogyakarta: Polgov
- M. Munandar Soelaiman, 2001, *IBD*, Jakarta: Jembatan Lima
- Riduwan dan Engkos Achmad, 2008 “Cara Menggunakan dan Memakai Analisis Jalur” Bandung: Alfabeta
- Sugiono, 2019 “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D” Bandung : Alfabeta
- Sukmono, Joko Cahyadi, 2013 “Kepribadian Yang Paling Dicari & Disukai Semua Orang” Solo:Galmas Publisher
- Sigit Purnomo, 2008, *Ekonomi Umum II*, Yogyakarta:NPFE
- Singgih Santoso, 2010. *SPSS Statistik Parametrik*. (Jakarta. Elex Media Komputindo
- Supriyanto, 2008 “Organisasional Terhadap Kinerja Dosen Pendidikan Ekonomi (Studi Pada Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Negeri Di Jawa Timur).” Disertasi, tidak diterbitkan, Malang: Program Pascasarjana Universitas Malang
- Sulistiarini, 2011, *Studi Implementasi Model Problem Solving Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Melahirkan Kemampuan Berpikir Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMPN Pontianak*, Bandung: UPI (Disertasi)
- Simon Ahie, 2014, *Ethos Wirausaha Etnis Dayak*, (Disertasi), Program Pasca Sarjana Ilmu Manajemen UNJ, Jakarta: UNJ
- Undang-Undang & Peraturan Pemerintah RI Tentang Undang-Undang Kepolisian, Hak-Hak Anggota Kepolisian, Gaji Baru TNI & Kepolosian, Wilayah Negara RI, UU. Tentara Nasional Indonesia, Pertahanan Negara, Kepolisian, Wilayah Negara RI, UU. Tentara Nasional Indonesia, Pertahanan Negara, Kepolisian Negara RI Tahun 2012-2013, 2012, Jakarta : CV Tamita Utama

PEMBELAJARAN LEGENDA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MARANDA

Antonius Totok Priyadi

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
Email: antonius.totok.priyadi@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Artikel ini ditulis berdasarkan hasil penelitian berjudul : "Analisis Struktur dan Makna Legenda Dayak Kanayatn". Dalam menganalisis data penelitian, peneliti mengacu pada teori Maranda. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan bahwa berdasarkan teori yang digunakan oleh Maranda untuk menganalisis legenda, dapat dikemas menjadi sebuah model pembelajaran sastra, utamanya dalam pembelajaran legenda. Untuk itu masalah dalam tulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimanakah rancangan pembelajaran legenda dengan model Maranda?" Tujuannya, mendeskripsikan rancangan pembelajaran sastra model Maranda. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Adapun hasilnya 1. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran. 2. Langkah-langkah pembelajaran terdiri dari a. Bagian pendahuluan, b. Bagian inti terdiri 1) Membuat ringkasan cerita; 2) Menganalisis struktur dan fungsi yang terdiri dari 8 langkah: (a) Menentukan susunan peristiwa; (b) Menyusun alur cerita berdasarkan susunan peristiwa; (c) Menentukan terjemahan cerita; (d) Menentukan fungsi cerita; (e) Membuat rumus alur; (f) Menjelaskan rumus alur; (g) Membuat rumus fungsi; (h) Menjelaskan rumus fungsi. c. Bagian Penutup.

Kata Kunci: Legenda, Model Maranda.

PENDAHULUAN

Artikel ini ditulis berdasarkan hasil penelitian berjudul : "Analisis Struktur dan Makna Legenda Dayak Kanayatn" (FKIP Untan, 2020). Penelitian tersebut merupakan penelitian sastra murni. Pada bagian rekomendasi, penelitian merekomendasikan bahwa hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra, utamanya di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, pada mata kuliah Kajian Prosa. Berdasarkan rekomendasi tersebut maka penulis mencoba untuk merancang model pembelajaran sastra.

Ada tiga teori dasar yang digunakan dalam merancang model pembelajaran ini yakni (1) Teori pembelajaran sastra, lebih fokus pada tujuan pembelajaran dan cara memperoleh bahan, (2) Teori Legenda, dan (3) Teori Struktur dan Fungsi yang dikemukakan oleh Maranda. Berikut ini dipaparkan satu per satu secara ringkas. Priyadi (2019: 1-5) menyatakan bahwa pembelajaran sastra memiliki beberapa tujuan yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta dan rasa, dan (4) menunjang pembentukan watak.

Priyadi (2019: 6-9) menyarankan 3 kriteria dalam pemilihan bahan pembelajaran sastra yaitu (1) bahasa, (2) kematangan jiwa/psikologi, dan (3) latar belakang kebudayaan siswa. Selanjutnya, berikut paparan tentang legenda. Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite legenda ditokohi oleh manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan seringkali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal kini karena waktu terjadinya belum terlalu lampau (Bascom, 1965; Danandjaja, 1984:50; Priyadi, 2019, 33-36).

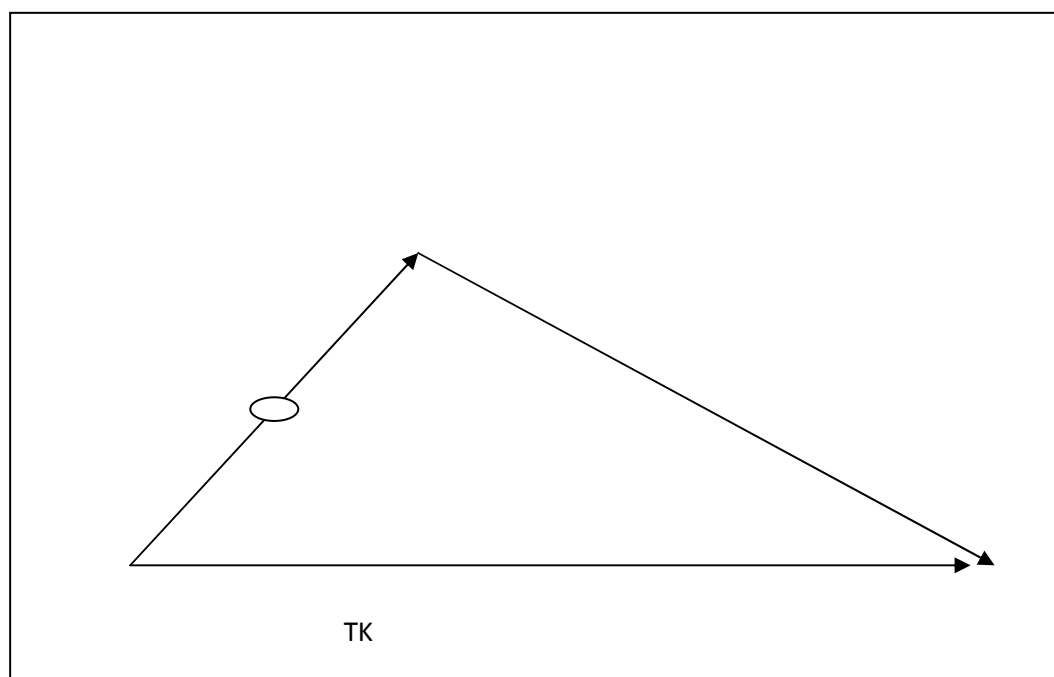
Rusyana, dkk (2000:39-41; Priyadi, 2019, 33-36) menyatakan bahwa legenda merupakan cerita tradisional karena cerita itu sudah dimiliki masyarakat Indonesia sejak dahulu. Orang yang menuturkan cerita itu menerima cerita dari generasi orang tuanya atau

generasi neneknya. Cerita itu juga dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu seperti penyebaran agama Islam pada abad yang lalu, dan benda kuno peninggalan masa lalu (misalnya menara masjid, kuburan, dan potongan kayu) yang oleh masyarakat pendukung cerita itu dipercayai sebagai benda yang berasal dari peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lalu. Selanjutnya, berikut deskripsi tentang teori naratif Maranda.

Teori struktur naratif model Maranda dipelopori oleh Elli Kangas Maranda dan Pierre Maranda, dan Vladimir Propp. Elli Kongas Maranda dan Pierre Maranda menulis buku *Structural Models in Folklore and Transformasional Essays* (1971) yang berisikan model-model penganalisisan struktur sastra lisan yang menggunakan satuan unsur yang bernama terem (*term*) dan fungsi (*function*) (Sudikan, 2001:25).

Konsep utama struktur naratif model Maranda dapat dideskripsikan sebagai berikut. Terem (*term*) adalah simbol yang dilengkapi dengan konteks kemasyarakatan dan kesejarahan. Selain itu terem dapat berupa dramatis personae, pelaku magis, dan gejala alam. Semua itu merupakan segala subjek yang dapat berbuat atau melakukan peran tertentu dalam cerita. Terem-terem tersebut satu sama lain saling bertentangan. Semua terem dapat dikategorikan sebagai peran tunggal dan peran ganda.

Terem pertama (TP) terdapat dalam unsur peran tunggal pada awal cerita (rakyat/cerita lisan) sebelum pemecahan suatu krisis. Terem kedua (TK) yang disebut juga sebagai mediator dapat dijumpai pada unsur peran ganda dalam situasi sebelum suatu krisis terselesaikan. Alur cerita rakyat model Maranda dapat diskemakan sebagai berikut.

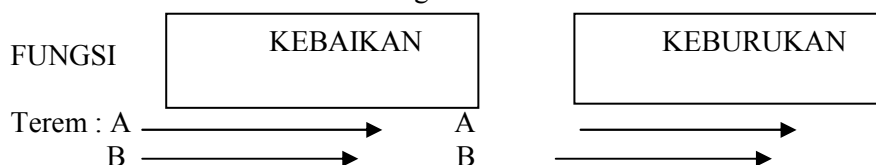


Skema 1. Alur Cerita Model Maranda

Fungsi (*function*) adalah peranan yang dipegang oleh terem. Dengan demikian fungsi mempengaruhi terem, bersifat dinamis. Walaupun demikian, fungsi wujudnya dibatasi oleh terem maksudnya wujud itu hanya seperti apa yang diekspresikan dalam terem yang memberinya wujud yang nyata. Simpulannya, terem berubah-ubah sedangkan fungsi tetap. Hal tersebut dapat diskemakan sebagai berikut:

Skema 2

Fungsi Cerita Model Maranda



Catatan: Kedudukan A dapat digantikan oleh B.

Analisis struktur naratif ala Maranda pernah dilakukan oleh Yoharni Haryono, dkk (1979), dalam *Sastra Lisan Jawa*. Dalam analisis tersebut digunakan istilah terem dan fungsi. Terem adalah simbol yang dilengkapi oleh konteks kemasyarakatan dan kesejahteraan, dan juga berupa dramatis personae, pelaku magis, gejala alam dan lain-lain yaitu segala subjek yang dapat berbuat atau melakukan peranan. Terem ini tidak boleh ditentukan sembarangan tetapi harus berdasarkan pada cerita itu sendiri. Sedangkan fungsi adalah peranan yang dipegang oleh terem. Terem berubah-ubah sedangkan fungsi bersifat tetap. Dengan demikian terem yang muncul di dalam suatu varian dapat digantikan oleh terem yang muncul dalam varian lain asalkan saja terem-terem tadi melakukan fungsi yang sama.

Dalam analisis digunakan tanda : dan :: untuk menunjukkan hubungan sebab akibat. Untuk terem dipergunakan tanda a, b, c, d, e, f, dan seterusnya. Sedangkan untuk fungsi dipergunakan tanda x, y, dan z. Sedangkan rumus yang dipergunakan adalah: $(a) : x :: (b)y :: (b)x : (y)a^{-1}$

Terem (a) adalah terem pertama yang menyatakan unsur dinamik. Tanda (b) adalah terem kedua. Tanda x adalah fungsi yang memberi kekhasan pada terem (a). Tanda y adalah fungsi yang bertentangan dengan tanda x yang memberi kekhasan kepada terem (b) dalam pemunculannya yang pertama. Tanda (a^{-1}) merupakan tanda perubahan terem menjadi tanda fungsi. Hal ini terjadi karena rumus tersebut tidak linear.

Dari sebab itu, rumusan masalah dalam tulisan ini adalah: “Bagaimanakah rancangan pembelajaran legenda dengan model Maranda?” Dari masalah umum tersebut penulis merumuskan masalah khusus yaitu: (1) Bagaimanakah indikator pencapaian pembelajaran, dan (2) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajarannya. Tujuannya, mendeskripsikan rancangan pembelajaran sastra model Maranda. Secara spesifik (1) Mendeskripsikan indikator pencapaian pembelajaran; dan (2) Mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang didasarkan pada studi pustaka. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analitis. Maksudnya berdasarkan data yang tersedia, penulis analisis dan kemudian dilaporkan hasilnya dengan cara menguraikan atau mendeskripsikan. Datanya berupa dokumen yakni hasil penelitian berjudul :”Analisis Struktur dan Makna Legenda Dayak Kanayatn”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi documenter sedangkan alatnya berupa kartu pencatat. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis isi teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A.Indikator Pencapaian

Indikator pencapaian pembelajaran legenda dengan menggunakan model Maranda yaitu ;

1. Mahasiswa dapat membuat ringkasan cerita.
2. Mahasiswa dapat menentukan susunan peristiwa.
3. Mahasiswa dapat menyusun alur cerita berdasarkan susunan peristiwa
4. Mahasiswa dapat menentukan terem cerita.

5. Mahasiswa dapat menentukan fungsi cerita
6. Mahasiswa dapat membuat rumus alur
7. Mahasiswa dapat membuat rumus fungsi
8. Mahasiswa dapat menjelaskan rumus fungsi.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

1. Kegiatan Pendahuluan
2. Kegiatan Inti
3. Kegiatan Penutup

Berikut ini dipaparkan lebih lanjut berkaitan dengan kegiatan inti yakni praktik menganalisis legenda dengan menggunakan teori Maranda. Agar lebih jelas, berikut ini disampaikan **contoh analisis legenda Talino Beristri Burung Punai**.

1. Ringkasan Cerita

Talino adalah seorang pemuda yang beristrikan burung punai dan dikaruniai seorang anak. Anak tersebut terlalu nakal sehingga neneknya memarahinya dan mengatakan bahwa dia anak burung. Si Punai yang merasa tidak terima dengan kata-kata mertuanya akhirnya kembali ke rumah orang tuanya dan bertunangan dengan raja Roana. Talino yang berhasil mengalahkan Roana atas bantuan Nek Kabayan akhirnya membawa Punai dan anak mereka pulang. Akan tetapi tingkah laku si anak yang keterlaluan membuat ibu Talino kembali mengatakan bahwa si anak merupakan anak burung. Merasa tidak terima atas pernyataan mertuanya itu akhirnya Punai dan anaknya kembali ke rumah orang tua Punai. Akan tetapi kali ini Punai berubah menjadi batu sedangkan anaknya menjadi bunga setongkol atau bunga selasih.

2. Susunan Peristiwa

a. Mencari Jodoh

- 1) Si ibu menyarankan agar anak laki-laki satu-satunya Talino segera mencari jodoh.
- 2) Talino pergi ke hutan dan menemukan burung pune yang satu di antaranya bersedia menjadi istri Talino.

b. Lari dari Rumah

- 3) Anak pasangan Talino dan Pune telah pandai makan sendiri.
- 4) Dia ingin makan menggunakan piring milik ayahnya.
- 5) Neneknya tidak mampu mencegah keinginannya
- 6) Setelah makan si anak ingin mencuci piringnya sendiri meski telah dilarang neneknya.
- 7) Si anak tanpa sengaja memecahkan piring milik ayahnya.
- 8) Si nenek marah dan mengatakan bahwa si anak merupakan keturunan burung.
- 9) Si pune merasa tersinggung akhirnya meninggalkan rumah sambil membawa anaknya.
- 10) Talino yang telah selesai memanen padi pamit kepada ibunya untuk pergi tanpa memberitahukan tujuan sebenarnya.

c. Mencari Istri dan Anak

- 11) Talino sedang mencari istrinya bertemu dengan Nek Kabayan.
- 12) Nek Kabayan membantu Talino menunggu Pune turun mandi di sungai.
- 13) Nek Kabayan bertanya kepada Pune apakah dia mau kembali kepada Talino.
- 14) Pune mau kembali kepada Talino tetapi dia sudah bertunangan dengan Raja Roana.
- 15) Nek Kabayan membantu Talino untuk mendapatkan ilmu pamatakng (penggelap) dan pemisah jari untuk melawan Raja Roana.

- 16) Setelah menjadi sakti, Talino akhirnya berperang dengan Raja Roana selama tiga hari tiga malam.
- 17) Talino yang telah menjadi sakti akhirnya berhasil mengalahkan Raja Roana dan membawa anak dan istrinya pulang.

d. Setelah Kembali Kerumah

- 18) Setelah beberapa lama si anak teringat akan ucapan neneknya dulu dan menjadi menangis.
- 19) Nenek mencoba membujuknya tapi gagal dan menjadi kesal sehingga kembali mengatakan si anak keturunan burung.
- 20) Si anak memberitahukan apa yang dikatakan nenek kepada ibunya.
- 21) Pune menjadi tersinggung kembali dan kecewa terhadap si nenek.
- 22) Setelah berpesan kepada Talino, Pune dan anaknya pergi lagi dari rumah.
- 23) Talino mengejar Pune dan anaknya tetapi gagal. Pune akhirnya berubah menjadi batu dan anaknya menjadi bunga satongkol (bunga selasih).

3. Alur Cerita

a. Mencari Jodoh

- 1) Ibu menyarankan agar anak laki-laki satu-satunya mencari jodoh karena ia merasa sudah mulai tua sedangkan anaknya sudah mempunyai pekerjaan.
- 2) Anak, yang bernama Talino, menyetujui saran ibunya. Ia pergi meninggalkan ibunya. Di hutan ia bertemu dengan sekumpulan burung punai yang sedang ramai di atas pohon.
- 3) Talino menanyakan apakah ada di antara burung punai itu yang bersedia menjadi istrinya. Salah satu burung punai bersedia, kemudian burung itu turun dari pohon dan menjadi manusia.

b. Lari dari rumah

- 4) Talino dan punai akhirnya kawin dan memiliki seorang anak. Anak itu nakal dan tidak mau mendengar kata-kata neneknya.
- 5) Anak talino ingin makan tetapi menggunakan piring ayahnya. Ia tidak mau dilarang oleh neneknya. Setelah makan ia ingin mencuci sendiri piring itu. Akibatnya piring ayahnya itu jatuh dan pecah.
- 6) Nenek marah dan mengatai si cucu bahwa cucunya itu anak burung. Si cucu menangis dan mengadu pada ibunya.
- 7) Si ibu (burung punai) tersinggung dan marah kepada mertuanya. Ia pun mengajak anaknya pergi dari rumah suaminya dan kembali ke rumah orang tuanya.
- 8) Setelah selesai panen Talino pamit pada ibunya tetapi ia tidak mengatakan ingin mencari istri dan anaknya.

c. Mencari istri dan anak

- 9) Ketika Talino sedang mencari istri dan anaknya, ia bertemu dengan Nek Kabayan. Nek Kabayan bersedia membantunya untuk bertemu dengan burung punai. Nek Kabayan menanyakan pada burung punai apakah bersedia kembali pada Talino. Burung punai bersedia tetapi ia mengaku sudah bertunangan dengan raja Roana.
- 10) Nek Kabayan membantu Talino agar menjadi sakti supaya mampu berhadapan dengan raja Roana. Talino mendapatkan ilmu Pamatakng dan Pamisah jari. Akhirnya Talino dapat mengalahkan Raja Roana dan membawa pulang anak dan istrinya.

d. Kembali ke rumah

- 11) Setelah beberapa waktu kembali ke rumah, si anak kembali teringat ucapan neneknya. Ia menjadi sedih dan mulai menangis.

- 12) Nenek mencoba membujuk si anak tetapi tidak berhasil. Nenek menjadi kesal dan marah. Kembali ia mengatakan cucunya anak burung.
- 13) Si anak mengadu pada ibunya. Ibunya marah dan tersinggung. Ia berpesan pada Talino dan pergi meninggalkan Talino. Talino berusaha mengejar anak dan istrinya, tetapi istrinya berubah menjadi batu dan anaknya berubah menjadi bunga setongkol atau bunga selasih.

3.Terem

- a1. Talino
- a2. Pune
- a3. Anak pasangan Talino dan Pune
 - b. Ibu/Nenek
 - c. Nek Kabayan
 - d. Raja Roana

4.Fungsi

- X1 : patuh
- X2 : berani
- X3 : sabar
- X4 : berhasil
- X5: tekun
- X6 : kalah
- X7 : sakti
- Y1 : tua, melarang, marah
- Y2 : suka memaksa
- Y3 : teringat, menangis, mengadu
- Y4 : tersinggung
- Y5 : lari
- Y6 : mencari
- Y7 : bertapa
- Y8 : baik hati
- Y9 : menuduh

5.Rumus Alur

$$N = b_{(y1)} : a1_{(x1+x2+x3)} :: a1_{(x4)} //$$

$$(a1+a2)_{(x5)} : a3_{(y2)} : b_{(y1)} :: a3_{(y3)} : a2_{(y4)} : (a2+a3)_{(y5)} //$$

$$a1_{(x2+x3+y6)} : c_{(y8)} :: a1_{(y6+x7)} : d_{(y9+x6)} //$$

$$(a1+a2)_{(x5)} : a3_{(y3)} : b_{(y1)} : a2_{(y4)} : (a2+a3)_{(y5)} : (a2+a3)^{(a2+a3-1)} //$$

6.Penjelasan Rumus

Ibu Talino yang sudah tua meminta Talino segera menikah. Karena ketekunan dan keberaniannya menyebabkan Talino berhasil mendapatkan seorang istri. Anak pasangan Talino dan Pune yang telah besar memaksa untuk makan menggunakan piring ayahnya dan akhirnya tanpa sengaja memecahkan piring tersebut. Nenek yang telah melarang si anak akhirnya marah dan mengatakan dia anak burung. Si anak memberitahukan apa yang dikatakan oleh si nenek kepada ibunya menyebabkan si ibu merasa tersinggung dan lari bersama si anak setelah memberikan pesan kepada Talino. Setelah dengan patuh menjalankan pesan dari istrinya, Talino akhirnya pergi mencari istri dan anaknya.

Talino yang tekun, berani dan sabar mencari istri dan anaknya akhirnya bertemu dengan Nek Kabayan. Nek Kabayan akhirnya membantu Talino menemukan istrinya yang

telah bertunangan dengan Raja Roana. Nek Kabayan membantu Talino sehingga menyebabkan dia menjadi sakti dan berhasil mengalahkan Raja Roana serta membawa pulang anak dan istrinya.

Setelah beberapa lama si anak teringat lagi dengan kata-kata neneknya yang mengatakan dia anak burung. Si nenek berusaha membujuk cucunya itu tetapi gagal, dia malah semakin menangis sehingga menyebabkan si nenek menjadi marah dan menyebutnya anak burung lagi. Si ibu yang mendengar anaknya menyadu tentang neneknya menjadi tersinggung lagi sehingga menyebabkan dia lari lagi bersama anaknya dan berubah menjadi batu dan bunga selasih.

7. Rumus fungsi

$$x1+x2+x3+x4+x5+x7+y5+y6+y7 > x6+y1+y2+y3+y4+y$$

8. Penjelasan Rumus

- Fungsi kebaikan lebih besar dari fungsi keburukan. Sesuai dengan pesan yang terkandung dalam cerita bahwa kebaikan akan mengalahkan keburukan asal dalam kehidupan kita harus sabar dan perlu pengendalian diri yang baik.
- Pelaku dan Sifatnya
 - Talino, laki-laki, pemberani, patuh
 - Ibu Talino, perempuan, cerewet, suka memaki
 - Pune, perempuan, mudah tersinggung
 - Raja Roana, laki-laki, sakti
 - Nek Kabayan, tidak disebutkan jenis kelaminnya, senang membantu
 - Anak, tidak disebutkan jenis kelaminnya, suka memaksa, suka mengadu.

SIMPULAN DAN SARAN

- Indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Mahasiswa dapat membuat ringkasan cerita, menentukan susunan peristiwa, menyusun alur cerita berdasarkan susunan peristiwa, menentukan terem cerita, menentukan fungsi cerita, membuat rumus alur, membuat rumus fungsi, menjelaskan rumus fungsi.
- Langkah-langkah pembelajaran terdiri dari:
 - Bagian pendahuluan,
 - Bagian inti terdiri
 - Membuat ringkasan cerita; 2) Menganalisis struktur dan fungsi yang terdiri dari 8 langkah: (a) Menentukan susunan peristiwa; (b) Menyusun alur cerita berdasarkan susunan peristiwa; (c) Menentukan terem cerita; (d) Menentukan fungsi cerita; (e) Membuat rumus alur; (f) Menjelaskan rumus alur; (g) Membuat rumus fungsi; (h) Menjelaskan rumus fungsi.
 - Bagian Penutup.

Saran agar model ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra, penulis sarankan agar diujicobakan dengan penelitian eksperimen. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas dapat juga diterapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alloy, Sujarni dkk. 2008. *Mozaik Dayak Keberagaman Subsuku dan Bahasa Dayak di Kalimantan Barat*. Pontianak: Institut dayakologi.
- Andasputra, Nico. 1997. *Mencermati Dayak Kanayatn*. Pontianak: Institut of Dayakology Research and Development (IDRD)
- Andasputra, Nico dan Stepanus Djuweng. 1999. *Sisi Gelap Kalimantan Barat*. Pontianak: IDRD.

- Benik, Benediktus. 2010. *Memahami Tuhan Melalui Alam: Religiusitas Dayak Kalimantan*. Jakarta: CV.Warna Widya Jati.
- Bogdan C. Robert dan Biklen Sarinkopp. 1990. *Riset Kualitatif untuk Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Bogdan, Robert dan Steven J. Taylor. 1992. *Introduction to Qualitative Research methods* (Terjemahan Arief Furchan). Surabaya: Usaha Nasional.
- Brannen, Julia. 2005. *Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (Terjemahan: H. Nuktah Arfawie Kurde). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Pengiasaan Model Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2009. *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Coomans, Mikhail. 1987. *Manusia Daya Dahulu, Sekarang, Masa Depan*. Jakarta: Gramedia.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Danandjaja, James. 1985. *Pantomim Suci Betara Berutuk dari Trunyan, Bali*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaja, James. 1998. *Antropologi Psikologi, Teori, Metode, dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dillistone, F.W. 2002. *The Power of Symbols*. Yogyakarta: Kanisius.
- Djuweng, Stepanus (ed.) 1996. *Manusia Dayak Orang Kecil yang Terperangkap Modernisasi*. Pontianak: IDRD.
- Dorson, Richard M. 1972. *Introduction Concepts of Folklore and Folklife Studies*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Effendy, Chairil. 1997. *Teknik Analisis Penelitian kualitatif*. (Makalah Seminar). Pontianak: UNTAN.
- Effendy, Chairil. 2006. *Becerite dan Bedande Tradisi Kesastraan Melayu Sambas*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Effendy, Chairil. 2006. *Sastra sebagai Wadah Integrasi Budaya*. Pontianak: Stain Pontianak Press.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1993. *Pantun Kentrung*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Koentjaraningrat. 1980. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Djambatan.
- Koentjaraningrat. 1990. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1994. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Krippendorff, Klaus. 1981. *Content Analysis An Introduction to Its Methodology*. London: sage Publications Ltd.
- Kusni, JJ. 1984. *Dayak Membangun*. Jakarta: Tanpa Nama Penerbit.
- Moleong, J. Lexy. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Depdikbud.
- Priyadi, A. Totok, dkk. 1997. *Nilai Budaya dalam Sastra Lisan Dayak Kanayatn* (Hasil Penelitian) Kalimantan Barat: Bagian Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Kalimantan Barat.
- Priyadi, A. Totok. 1997. *Upacara Totokng Tahunt Anak Kayo Sub Suku Dayak Menyuke di Kabupaten Landak Propinsi Kalimantan Barat* (Hasil Penelitian). Pontianak: FKIP UNTAN.
- Priyadi, Antonius Totok. 2019. *Pembelajaran Sastra*. Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Rusyana, Yus. 1975. *Peranan dan Kedudukan Sastra Lisan dalam Pengembangan Sastra Indonesia* (Makalah Seminar). Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

- Rusyana, Yus dan Ami Raksanagara. 1978. *Sastra Lisan Sunda Ceritera Karuhun, Kajajaden, dan Dedemit*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Rusyana, Yus. 1979. *Novel Sunda Sebelum Perang*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Rusyana, Yus. 1984. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: CV Diponegoro.
- Rusyana, Yus. 1999. *Hal-Hal yang Dipertimbangkan dalam Menyusun Kebijakan Penelitian Sastra dan Pengajarannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusyana, Yus. 1999. *Sastra Klasik Milik Bangsa Indonesia*. Jakarta: Surat Kabar Media Indonesia (30 Desember 1999).
- Rusyana, Yus. 2000. *Memperlakukan Sastra Berbahasa Indonesia dan Sastra Berbahasa Daerah Sebagai Sastra Milik Nasional*. Solo: Pertemuan Ilmiah Nasional XI Himpunan Sarjana-Kesustraan Indonesia.
- Rusyana, Yus. 2000. *Prosa Tradisional Pengertian, Klasifikasi, dan Teks*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Rusyana, Yus. 2001. *Apresiasi Seni Nusantara sebagai Bagian Dalam Kurikulum*. Bogor: Semiloka “Tradisi Lisan: Pembuka Wawasan Pluralitas”
- Rusyana, Yus. 2006. *Peranan Tradisi Lisan dalam Ketahanan Budaya*. Jakarta: Festival dan Workshop Tradisi Lisan Nusantara.
- Rusyana, Yus. 2008. *Pembelajaran Sastra di Sekolah dan Landasan-landasannya serta Tautannya dengan Keindonesiaan*. Malang: Konferensi International Kesusastraan XIX HISKI.

**PENGINTEGRASIAN PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM KURIKULUM DI SMP NEGERI 04
KECAMATAN SIMPANG HILIR**

Mokhamad Jabir

Pascasarjana Universitas Tanjungpura Pontianak
Email: mokhamad.zabir@gmail.com

Abstrak: Saat ini bangsa Indonesia tidak kekurangan orang-orang cerdas melainkan kekurangan orang-orang yang memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, sudah seharusnya pemerintah menggalakkan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan ujung tombak majunya generasi bangsa Indonesia, maka sudah seharusnya nilai-nilai pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam Kurikulum pendidikan yang paling dasar seperti TK, SD, SMP, SMA dan bahkan sampai ke tingkat perguruan tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan. Kaitannya dengan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang religius, cinta kebersihan, jujur, sikap peduli, rasa cinta tanah air, cerdas, berkualitas dan berdaya saing di SMP N 4 Simpang Hilir. Dengan diterapkannya pendidikan karakter di sekolah-sekolah di Indonesia maka kami meyakini bahwa semua harapan besar tersebut akan mudah untuk terwujud. Adapun penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir telah sesuai harapan Tujuan Pendidikan nasional. Namun di sisi lain terdapat beberapa kendala yang muncul dari proses pengintegrasian. Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di SMP Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir terlaksana dengan baik.

Kata Kunci: Pengintegrasian, Pendidikan Karakter, Kurikulum

Abstract: Currently, the Indonesian nation does not lack smart people, but rather people who have good character. Therefore, the government should promote the importance of character education. Character education is the spearhead of the advancement of the Indonesian generation, so the values of character education should be integrated into the most basic educational curricula such as kindergarten, elementary, junior high school and even up to the college level. The purpose of this research is to improve the quality of educational processes and outcomes that lead to the formation of the character and noble character of students as a whole, integrated and balanced, in accordance with the competency standards of graduates in educational units. This is related to the quality of Indonesian human resources who are religious, love cleanliness, honesty, caring attitude, love the country, are smart, have quality and are competitive at SMP N 4 Simpang Hilir. With the implementation of character education in schools in Indonesia, we believe that all of these big hopes will be easy to come true. This research is a qualitative descriptive research. In this study, data collection was carried out through observation and interview methods. The results of this study indicate that overall the integration of character education in the curriculum in public junior high schools 04 Simpang Hilir District has met the expectations of the national education objectives. But on the other hand, there are several obstacles that arise from the integration process. From the results of interviews and

observations, it can be concluded that the integration of character education in the curriculum at SMP Negeri 04 Simpang Hilir District is carried out well.

Keywords: *Integration, Character Education, Curriculum.*

PENDAHULUAN

Satuan pendidikan tidak hanya wadah untuk mendapatkan ketrampilwn Konitif semata, Jeanne Ellis Ormrod (2009:89) menyatakan bahwa, “Sekolah juga merupakan tempat berlangsungnya perkembangan pribadi (*personal development*), yakni saat anak-anak dan remaja menguasai pola-pola perilaku yang khas dan mengembangkan pemahaman-diri (*self-understanding*). Elemen sosial juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal bagi berlangsungnya perkembangan sosial (*social development*), yakni saat anak-anak muda mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya, dan secara berangsur-angsur menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana ditetapkan oleh masyarakat.” Dengan demikian, sekolah sebagai tempat terjadinya proses pembelajaran harus mampu menjadi lingkungan yang baik bagi tumbuh kembang kepribadian dan perkembangan sosial anak.

Pentingnya pendidikan karakter tertuang pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Dengan demikian, pendidikan tidak lagi hanya menekankan aspek kognitif atau olah pikir (literasi) melainkan harus terintegrasi dengan pendidikan karakter.

Ini merupakan tantangan yang cukup berat bagi dunia pendidikan dewasa ini. Banyak kasus-kasus yang menjadi sorotan tajam pada keberhasilan pendidikan karakter disekolah. Misalnya, data yang dirilis oleh Badan Narkotika Nasional pada tahun 2018 menunjukkan bahwa (dari 13 ibu kota provinsi di Indonesia) penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar mencapai 2,29 juta orang. Belum lagi kasus video mesum yang diperankan oleh pelajar, tawuran antar pelajar, kasus begal atau pencurian kendaraan bermotor atau kasus lain disekolah seperti mencontek, dll. Perubahan pada masyarakat menantang peserta didik untuk berubah mengikuti zaman tanpa harus kehilangan jadi diri sebagai bangsa Indonesia yang berlandaskan Pancasila.

Pendidikan karakter menjadi filter sekaligus benteng bagi peserta didik untuk menghadapi globalisasi. Dengan arus informasi yang sangat tinggi, peserta didik tidak hanya dihadapkan pada tantangan yang menuntut cara berpikir kritis, namun juga memperhatikan hati (etik dan spiritual), olah rasa atau estetik bahkan olah raga atau kinestetik. Untuk itu, pendidikan diharapkan mampu menjadi tonggak untuk menanamkan karakter yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan tersebut sebagaimana tertuang pada pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan karakter dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan. Karakter utama yang bersumber dari Pancasila menjadi prioritas pada pengembangan karakter peserta didik meliputi karakter religius, nasionalisme, integritas,

kemandirian dan kegotongroyongan. Nilai karakter religius mencerminkan iman terhadap Tuhan yang Maha Esa dalam perilaku menjalankan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut serta toleransi terhadap kepercayaan orang lain. Sikap ini tercermin pula pada akhlak mulia yang dimiliki oleh peserta didik, dengan etika yang baik serta teguh pendirian dalam melakukan sesuatu yang benar dan menghindari sesuatu yang salah. Nilai karakter nasionalis mencerminkan sikap dan perbuatan yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian terhadap lingkungan sosial budaya, ekonomi, politik, serta menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan kelompok. Nilai karakter integritas merupakan landasan perilaku untuk menjadikan diri selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tindakan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Mandiri merupakan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan menggunakan pikiran, tenaga waktu untuk mewujudkan cita-cita. Sementara nilai gotong-royong merupakan semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan tantangan bersama, menjalin komunikasi dan memberi bantuan kepada orang yang membutuhkan. Karakter seperti ini diharapkan dapat terinternalisasi dalam diri peserta didik.

Hasil penelitian Binti Maunah (2015) tentang Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa di MTs N Jabung dan SMPN 1 Talun Blitar menyatakan bahwa strategi internal sekolah dapat ditempuh melalui empat pilar, yakni kegiatan belajar mengajar di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk *school culture*, kegiatan *hatitutation*, kegiatan ko-kurikuler, dan ekstra kurikuler. Istilah pendidikan karakter digunakan untuk menggambarkan kurikulum dan budaya sekolah yang mendorong pengembangan nilai-nilai utama yang bersumber pada Pancasila di sekolah. Dikatakan sebagai istilah yang luas karena mencakup berbagai sub komponen yang menjadi bagian dari program pendidikan karakter seperti pembelajaran dan kurikulum tentang keterampilan berakhlak kritis, keterampilan sosial, pengembangan nilai dan moral, pembiasaan, serta berbagai program pengembangan sekolah yang mencerminkan aktivitas yang mengarah pada pendidikan karakter.

Menurut Oemar Hamalik (2011:6), "Kurikulum sebagai suatu hasil belajar yang diharapkan merupakan dasar bagi perencanaan dan perumusan berbagai tujuan kegiatan pembelajaran". Dalam hal ini sebagai nilai-nilai yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah pembelajaran, maka pendidikan karakter harus dimasukkan pada kurikulum. Pengintegrasian nilai-nilai dalam kurikulum dimulai dengan analisis kebutuhan sekolah dan lingkungan peserta didik. Meskipun pada pelaksanaannya, tidak terdapat petunjuk teknis yang paling efektif untuk dilakukan dalam mencapai keberhasilan pendidikan karakter, namun sekolah diharapkan mampu mengintegrasikan nilai-nilai tersebut secara utuh-menyeluruh dan serentak pada setiap proses pembelajaran.

Sementara, Yadi Ruyadi (2010) meneliti tentang Model Pendidikan Karakter Berbasis Karifan Budaya Lokal menemukan bahwa kepala sekolah dan guru berperan sebagai teladan, pengganti orang tua di sekolah, pengayom, pengontrol dan pengendali terhadap perilaku budi pekerti siswa. Kepala sekolah mempunyai tugas berat dalam menciptakan kurikulum yang mampu membentuk karakter peserta didik, yang mendorong proses pembelajaran melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang beragam serta mendorong sinergitas antara sekolah, keluarga (orang tua), dan komunitas (masyarakat). Guru harus menjadi sosok yang mampu menjadi fasilitator sekaligus menjadi sosok pencerah yang membuka alam pikir peserta didik, memupuk nilai-nilai kasih sayang, menjadi teladan bagi siswa dalam berperilaku. Sebagai fasilitator dan motivator harus membantu serta mendorong peserta didik mencapai target pembelajaran. Guru menjadi filter bagi peserta didik dalam menyaring pengaruh negatif yang berdampak tidak baik bagi perkembangan kepribadian sekaligus perkembangan sosialnya. Guru juga menjadi penghubung peserta didik dengan sumber-sumber belajar serta mengoptimalkan potensi setiap peserta didik. Maka, idealnya guru harus memiliki kedekatan dengan peserta didiknya. Dengan memiliki kedekatan, guru dapat mengetahui perkembangan peserta didiknya baik dari dimensi intelektualitas maupun kepribadian setiap anak didiknya.

Lickona, Tom; Schaps, Eric; Lewis, Catherine (2007) menyatakan bahwa terdapat sebelas prinsip dasar yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan karakter di sekolah, (1) Promotes core ethical values and supportive performance values as the foundation of good character; (2) Defines "character" comprehensively to include thinking, feeling, and behavior; (3) Uses a comprehensive, intentional, and proactive approach to character development; (4) Creates a caring school community; (5) Provides students with opportunities for moral action; (6) Includes a meaningful and challenging academic curriculum that respects all learners, develops their character, and helps them to succeed; (7) Strives to foster students' self-motivation; (8) Engages the school staff as a learning and moral community that shares responsibility for character education and attempts to adhere to the same core values that guide the education of students; (9) Fosters shared moral leadership and long-range support of the character education initiative; (10) Engages families and community members as partners in the character-building effort; and (11) Assesses the character of the school, the school staff's functioning as character educators, and the extent to which students manifest good character.

Hasil penelitian dan kajian teori diatas menunjukkan bahwa meningkatkan kualitas sumber daya manusia tidak hanya mencakup kemampuan berpikir kritis namun juga mengintegrasikan kemampuan olah hati (etik dan spiritual), olah rasa dan olah raga. Semua dimensi pendidikan ini harus dilakukan secara menyeluruh dan serentak melalui integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan guru yang mampu melaksanakan perannya sebagai pendidik profesional yang tidak hanya mampu mencerdaskan peserta didiknya, namun juga membentuk karakter prositif dan berkepribadian unggul.

METODE

Penelitian ini merupakan survey (*Survey Studies*), yang bertujuan untuk mengetahui pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir. Menurut Moleong (2011:9), "Dalam penelitian kualitatif, penelitian sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama." Hal itu dilakukan karena, hanya manusia yang mampu berhubungan dengan responden atau objek lainnya dan mampu memahami kaitan antara kenyataan-ketanyaan yang ada di lapangan serta mampu menilai kehadirannya menjadi faktor pengganggu atau tidak sehingga situasi seperti ini dapat diatasi.

Sementara Sugiyono (2013:305) menyatakan bahwa, "Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti".

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir. Pada penelitian kualitatif, sampel tidak dapat ditentukan terlebih dahulu. Sugiono (2013:301) menyatakan bahwa, "Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti sudah mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung (*emergent sampling design*).". Dalam proses pengumpulan data, Moleong (2011:9) menyatakan bahwa "Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen." Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengajar, melakukan wawancara terhadap guru dan kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir dan menelaah dokumen RPP di SMP Negeri 04 Simpang Hilir kabupaten Kayong Utara.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan cek list (daftar cek), yang berupa daftar pertanyaan kepada nara sumber yang di jawab secara langsung untuk memperoleh jawaban atau informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian di SMP Negeri 04 Simpang Hilir. Nara sumber dalam penelitian ini adalah Guru dan kepala SMP Negeri 04 Simpang Hilir. Mengingat kesesuaian dan kebutuhan maka peneliti menggunakan analisis kualitatif. Data yang di peroleh dari penelitian ini adalah berupa kata-kata, gambar dan dokumen. Sehingga sistematika pengolahan data yang dilakukan antara lain a) pengumpulan

data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, b) memeriksa kembali data yang terkumpul, c) menganalisis data dan d) menarik kesimpulan.

Selanjutnya data yang di peroleh dan terkumpul kemudian diolah menggunakan metode analisis data kuantitatif. Moleong (2011:10) menyatakan bahwa “Penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif.” Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari proses wawancara dan dokumen RPP yang kemudian dilanjutkan dengan membuat rangkuman inti, yaitu memilah data yang mempunyai makna, pola dan hubungan yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk membuat temuan-temuan umum. Selanjutnya adalah proses uji keabsahan data yang dilakukan dengan ketekukan pengamatan dan triangulasi. Ketekukan pengamatan dilakukan dengan mengamati secara konsisten untuk menemukan unsur dalam situasi yang sesuai dengan persoalan yang sedang di cari. Sementara proses triangulasi dapat dilakukan dengan membandingkan data observasi dengan wawancara, membandingkan dokumen RPP dengan wawancara dan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir berjalan dengan baik. Hasil wawancara peneliti dengan guru dan kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir menunjukkan bahwa: 1) Guru mampu mengintegrasikan pendidikan karakter di dalam kurikulum yang ada, proses pengintegrasian pendidikan dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan melalui contoh langsung yang dilakukan guru pada saat berada dilingkungan sekolah. 2) Didalam melaksanakan pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir guru mengalami beberapa kesulitan dikarenakan kurangnya pemahaman dan kurangnya kesadaran dari guru-guru yang ada tentang pentingnya pendidikan karakter. 3) Upaya untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir ialah dengan lebih banyak membaca buku-buku literasi terbaru tentang pendidikan karakter sebagai referensi untuk meningkatkan wawasan dan kepedulian terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mempersiapkan generasi masa depan yang memiliki skil dan pemikiran global namun tetap bertindak lokal, sesuai budaya yang ada dalam lingkungan masyarakat setempat.

Pembahasan

Pelaksanaan pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir berjalan sesuai rencana dalam KBM guru akan lebih dekat dan menyeluruh. Interaksi pada tahap apersepsi antara guru dan siswa, seperti mengulang materi yang telah dibahas sebelumnya atau menyampaikan topik dari materi pembelajaran yang akan disampaikan secara sederhana dan jelas untuk mempermudah maksud dan tujuan dari pembelajaran dengan menyelipkan tentang pendidikan karakter didalamnya.

Pada dasarnya pendidikan karakter merupakan cara jitu untuk mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi bangsa. Pendidikan karakter dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan. Karakter utama yang bersumber dari Pancasila menjadi prioritas pada pengembangan karakter peserta didik meliputi karakter religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotongroyongan. Nilai karakter religius mencerminkan iman terhadap Tuhan yang Maha Esa dalam perilaku menjalankan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut serta toleransi terhadap kepercayaan orang lain. Sikap ini tercermin pula pada akhlak mulia yang dimiliki oleh peserta didik, dengan etika yang baik serta memiliki kemampuan melakukan sesuatu yang benar dan menghindari sesuatu

yang salah. Nilai karakter nasionalis mencerminkan sikap dan perbuatan yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian terhadap lingkungan sosial budaya, ekonomi, politik, serta menempatkan kepentingan bangsa diatas kepentingan kelompok. Nilai karakter integritas merupakan landasan perilaku untuk menjadikan diri selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tindakan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Mandiri merupakan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan menggunakan pikiran, tenaga waktu untuk mewujudkan cita-cita. Sementara nilai gotong-royong merupakan semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan tantangan bersama, menjalin komunikasi dan memberi bantuan kepada orang yang membutuhkan.

1. Pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir. Berdasarkan dari hasil observasi dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, terhadap guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir. Dapat disimpulkan, bahwa guru mampu mengintegrasikan pendidikan karakter di dalam kurikulum dan menyesuaikan budaya lokal, proses pengintegrasian pendidikan dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan juga melalui contoh langsung yang dilakukan guru pada saat berada dilingkungan sekolah dan bahkan di luar sekolah pada saat berada dalam masyarakat.
2. Kendala yang dihadapi oleh guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir dalam pengintegrasian pendidikan karakter. Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi, yang dilakukan peneliti terhadap guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir. Dapat disimpulkan bahwa di dalam melaksanakan pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir guru mengalami beberapa kesulitan dikarenakan kurangnya pemahaman dan kurangnya kesadaran dari guru-guru yang ada tentang pentingnya pendidikan karakter, bahkan cenderung menekankan aspek kognitif.
3. Upaya yang dilakukan guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir untuk mengatasi kesulitan dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum. Untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir ialah dengan cara lebih banyak membaca buku-buku terbaru tentang pendidikan karakter sebagai referensi untuk meningkatkan wawasan dan kepedulian terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mempersiapkan generasi masa depan yang memiliki skil dan pemikiran global namun tetap bertindak lokal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data-data yang peneliti kumpulkan dan peneliti olah sedemikian rupa. Secara keseluruhan pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir sesuai harapan yang telah ditetapkan, namun di sisi lain terdapat beberapa masalah yang muncul dari pengintegrasian pendidikan karakter di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir yaitu kurangnya pemahaman dan kurangnya kesadaran dari guru-guru yang ada tentang pentingnya pendidikan karakter sehingga guru-guru harus lebih banyak membaca buku-buku terbaru tentang pendidikan karakter sebagai referensi untuk meningkatkan wawasan dan kepedulian terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam mempersiapkan generasi masa depan yang memiliki skil dan pemikiran global namun tetap bertindak lokal.

Peneliti punya keinginan besar supaya penelitian ini bisa bermanfaat untuk penulis sendiri, pembaca, guru dan kepala sekolah sebagai manajerial di satuan pendidikan, berikut saran yang bisa menjadi pertimbangan yaitu Untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pengintegrasian pendidikan karakter dalam kurikulum di sekolah menengah pertama negeri 04 Kecamatan Simpang Hilir ialah dengan cara lebih banyak membaca buku-buku terbaru tentang pendidikan karakter sebagai referensi untuk meningkatkan wawasan dan kepedulian terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam

menpersiapkan generasi masa depan yang memiliki skil dan pemikiran global namun tetap bertindak lokal (memiliki akhlakul karimah). Selain itu, untuk pencapaian-pencapaian yang telah diraih tetap di pertahankan dan lebih di tingkatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawati. 2016. *Analisis Relevansi Pekerjaan Lulusan Prodi Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura*.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lickona, Tom; Schaps, Eric; Lewis, Catherine. *CEP's Eleven Principles of Effective Character Education*. Website: (<https://eric.ed.gov/?id=ED505086>).
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maunah, Binti. 2015. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa*. Jurnal UNY. Website: (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/8615/7107>).
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2009). *Psikologi Pendidikan, Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, edisi keenam. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ruyadi, Yadi. 2010. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Karifan Lokal (Penelitian terhadap Masyarakat Adat Kampung Kerep Cirebon Provinsi Jawa Barat untuk Pengembangan Pendidikan Karakter di Sekolah)*. Website: (http://file.upi.edu/Direktori/PROCEEDING/UPI-UPSI/2010/Book_3/MODEL_PENDIDIKAN_KARAKTER_BERBASIS_KEARIFAN_BUDAYA_LOKAL_%28Penelitian_terhadap_Masyarakat_Adat_Kampung_Benda_Kerep_Cirebon_Provinsi_Jawa_Barat_untuk_Pengembangan_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah%29.PDF).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

TIK JEMBATAN DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN DARI JAUH (PDJ)**Reni Kartini Kristin D.Y**

Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : renikartinikdy@gmail.com

Abstract: *The globalization of the many areas of life has undergone rapid changes and advances, both economic, industrial, social, cultural, and cultural as well as education. Education is held in all educational ranks. The aim of education was to provide basic mortgages for each citizen to be able to manipulate the processes of life, such as balance between abilities and change and progress as a result of globalization and can achieve what his hopes or dreams are in life, such as achieving a dreams are in life, such as achieving a dream of being a doctor, a police, theacer, a professor, a manager, CEO, an so on. According to the statement of bambang warsita in the journal, an opportunity for education can be given to society without restriction. So that elderly, poor or rich citizens, women or men, live in cities or villages, places far and near can receive an education. A return to the rule of bambang warsita (2007:10) education can make a man learn to become a huan being responsible, creative, not easily frustrated, forward-thinking, adept at living a life. this in order to achieve the goal of national education, the PJJ provides the solution to the learning process for citizens who cannot follow a normal or regular education through rapid information an communication technology. The purpose of writing this article is how TIK became a bridge in the long distance educational arrangement.*

Abstrak: *Diera globalisasi berbagai bidang kehidupan mengalami perubahan dan kemajuan yang pesat, baik bidang ekonomi, industri, sosial, budaya dan juga pendidikan. Pendidikan diselenggarakan dalam semua jenjang pendidikan. Pendidikan diselenggarakan bertujuan untuk memberikan pegangan dasar bagi setiap warga negara untuk dapat menjalani proses kehidupan, seperti mampu menyeimbangkan diri antara kemampuan dengan perubahan dan kemajuan sebagai dampak dari adanya globalisasi serta dapat meraih apa yang menjadi harapan atau impiannya dalam kehidupan, seperti meraih impian menjadi dokter, polisi, guru, dosen, manager, CEO dan lain-lain. Berdasarkan pernyataan Bambang Warsita dalam jurnal teknodik, kesempatan akan pendidikan dapat diberikan kepada masyarakat tanpa ada batasan. Sehingga warga negara yang sudah lanjut usia, miskin atau kaya, perempuan atau laki-laki, tinggal dikota atau didesa, tempat yang jauh maupun dekat tetap bisa mendapatkan pendidikan. Kembali kepada pernyataan Bambang Warsita (2007:10) pendidikan dapat menjadikan manusia belajar menjadi manusia yang bertanggung jawab, kreatif, tidak mudah putus asa, berpikir maju, terampil dalam menjalani kehidupan. Oleh karenanya, untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, penyelenggaraan pendidikan jarak jauh (PJJ) menjadi solusi untuk melaksanakan proses pembelajaran bagi warga negara yang tidak bisa mengikuti pendidikan normal atau regular yang beriringan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan penulisan artikel ini adalah bagaimana TIK menjadi jembatan dalam penyelenggaraan pendidikan dari jauh.*

Kata Kunci : TIK, Pendidikan Dari Jauh (PDJ)

PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi yang mempengaruhi diberbagai bidang kehidupan, seperti kemajuan dalam bidang informasi dan komunikasi. Pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang TIK yang dapat dilihat dan dirasakan saat ini manusia dapat dengan mudah terhubung meski beda daerah, pulau bahkan beda negara. Kemajuan tersebut membawa perubahan bagi seluruh aspek kehidupan, juga termasuk dalam dunia pendidikan. Syaad Patmanthara (2006:56-57) menyatakan dunia TIK mengalami

kemajuan sangat cepat. Munculnya berbagai kemajuan yang memberikan dan menawarkan berbagai fasilitas- fasilitas dari penemuan-penemuan dalam bidang teknologi yang mempermudah kerja manusia. Kemudahan dan kecanggihan dari TIK juga dirasakan dalam bidang pendidikan, sehingga membantu masyarakat memperoleh informasi pendidikan. Kehadiran TIK yang perkembangannya begitu cepat dengan menawarkan dan memberikan berbagai fasilitas, memudahkan dunia pendidikan bergerak lebih luas guna menjangkau masyarakat untuk memperoleh haknya sebagai warga negara dalam hal memperoleh pendidikan.

Pendidikan dibuat dengan sistem bertingkat atau berjenjang. Pendidikan formal memiliki beberapa tingkatan seperti TK, Sekolah dasar, Sekolah menengah pertama, Sekolah menengah atas, Sekolah menengah kejuruan dan Kuliah. Pendidikan demikian ditempuh dengan sistem yang formal atau regular. Sistem seperti ini mewajibkan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan bertatap muka atau bertemu secara langsung dengan tempat pertemuan yang sudah ditentukan. Artinya peserta didik dan guru dapat melaksanakan interaksi langsung. Menurut Bambang Warsita (2007: 10) Pendidikan adalah suatu kewajiban yang harus didapatkan oleh seluruh masyarakat tanpa memandang laki-perempuan, miskin-kaya, tua-muda, rendah-tinggi maupun daerah dimana masyarakat berada. Hal tersebut diartikan bahwa setiap masyarakat diperbolehkan mendapatkan pelayanan pendidikan. Serta pemerintah bertanggungjawab penuh agar proses pendidikan yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar.

Berdasarkan pernyataan dari Bambang Warsita mengarahkan bahwa pendidikan dengan sistem yang formal atau regular akan mempersulit peserta didik untuk memperoleh pendidikan karena adanya kendala-kendala yang muncul berbagai aspek seperti tempat tinggal, usia, status sosial dan sebagainya dan hal tersebut akan menjadi penghambat terwujudnya cita-cita serta harapan bangsa terhadap pendidikan nasional yang tertuang dalam UU Nomor 22 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Dalam Bambang Warsita (2007:10) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan pendidikan adalah upaya nyata pemerintah yang terorganisir untuk menciptakan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat menjadi lebih kreatif dan mengasah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga melalui pendidikan terlahir manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, terampil, berkarakter, berilmu, dan bertanggungjawab. Karena pada dasarnya pendidikan tidak mengenal waktu yang dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa.

Oleh sebab itu, sistem pendidikan berupa penyelenggaraan pendidikan Dari jauh (PDJ) yang sudah muncul seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi solusi untuk membantu warga negara untuk mendapatkan hak akan pendidikan. Dalam penulisan ini, penulis bermaksud mereview bagaimana TIK menjadi jembatan dalam pendidikan dari jauh.

PEMBAHASAN

1. Konsep Teknologi

Teknologi merupakan salah satu dampak muncul dalam era globalisasi. Kemunculannya mengarahkan dalam dunia pendidikan kepada perubahan yang cepat. Hal tersebut mengharuskan pendidikan dapat bersinergi atau beradaptasi dengan teknologi. Sehingga dapat antara pendidikan dan teknologi dapat berjalan seimbang. Dalam Dewi Salma Prawiradilaga (2007:42) teknologi difokuskan tidak hanya pada perangkat keras (leptop, komputer, Hp, notebook dan lain sebagainya) yang saat ini bisa kita lihat tetapi juga manfaat dari teknologi itu tersebut bagi manusia. Pemahaman teknologi diantaranya dirumuskan oleh Fin, Saettler serta Heinich. Finn (1960, dikutip oleh Gentry): “ tidak hanya diartikan sebagai mesin, TIK melibatkan proses, sistem, manajemen, dan mekanisme pantauan secara keseluruhan yaitu manusia itu sendiri, serta secara luas, cara pandang terhadap masalah berikut lingkungannya, tingkat kesukaran, studi kelayakan, serta cara mengatasi masalah secara teknis dan ekonomis. Pendapat Heinich, Molenda dan Russell,

1993 (Dalam Dewi Salma Prawiradilga 2007:43), membenarkan pendapat yang telah ada. Mereka menyatakan, “teknologi merupakan penerapan pengetahuan yang ilmiah dan tertata....teknologi sebagai suatu proses atau cara berpikir bukan hanya produk seperti komputer , satelit, dan sebagainya”. Pakar- pakar tersebut menjelaskan antara teknologi perangkat lunak dengan teknologi perangkat keras yang memiliki perbedaan. Selain itu lebih lanjut mereka sampaikan bahwa, “ teknologi sebagai suatu pengetahuan diterapkan oleh manusia untuk mengatasi masalah dan melaksanakan tugas dengan cara sistematis dan ilmiah”.

Berdasarkan pemahaman teknologi menurut pendapat para ahli diatas, teknologi memberikan dua fasilitas lengkap berupa teknologi perangkat keras (laptop, komputer, radio, televisi, handphone, smartphone dan sebagainya) dan teknologi perangkat lunak yang terdapat dalam sistem teknologi yang disebut perangkat lunak. Keduanya menjadi satu kesatuan dalam teknologi informasi dan komunikasi yang manfaatnya saat ini sudah kita rasakan. Dimana Teknologi memberikan berbagai kemudahan serta fasilitas-fasilitas yang semakin mempermudah dunia pendidikan mendapatkan informasi serta menciptakan program pelaksanaan pembelajaran dari jauh tanpa harus bertatap muka. Tidak dibatasi oleh ruang, sehingga dimanapun peserta didik berada tetap bisa melaksanakan proses pembelajaran.



Keterangan : Sumber dari google

Berdasarkan penjelasan diatas, menjelaskan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi jembatan untuk dapat terlaksananya proses pembelajaran jarak jauh melalui fasilitas lengkap yang telah dimiliki oleh teknologi. Dalam pelaksanaan pendidikan dari jauh, teknologi berperan menghubungkan peserta didik dan guru yang berada pada tempat yang berbeda atau wilayah yang berbeda, sehingga proses pembelajaran terlaksana meski tidak melalui tatap muka secara langsung. Teknologi berperan mempermudah bagi guru untuk mempersiapkan sumber belajar bagi peserta didik. Teknologi berperan mempermudah peserta didik untuk memperoleh sumber belajar yang luas. Dan teknologi berperan membuat sistem dalam pendidikan menjadi lebih praktis, cepat dan efisien.

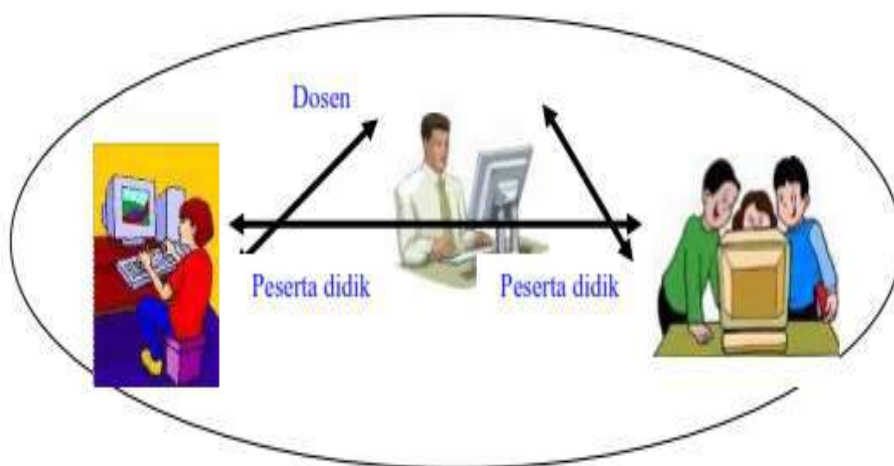
2. Pendidikan Dari Jauh

Pendidikan Dari jauh adalah pelaksanaan pendidikan tanpa adanya pertemuan tatap muka secara langsung. Pendidikan Dari jauh difasilitasi dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya, meskipun guru dan peserta didik berada pada tempat berbeda, wilayah berbeda atau negara berberda. Guru dan peserta didik dipertemukan secara tidak langsung melalui ruang maya sebagai fasilitas yang dimiliki oleh teknologi.

Sistem Pendidikan Dari Jauh (PDJ) menurut Sadiman 1996:13 (Dalam Bambang Warsita 2007: 12) mempunyai bermacam bentuk dengan bermacam sebutan, seperti pendidikan yang luas, pendidikan mandiri, pendidikan dengan media, pendidikan berkemas, pendidikan arah diri, pendidikan tak terbatas, pendidikan laju diri, pendidikan korespodensi, dan berbagai istilah lain. Sekarang ini kita mengenal istilah pembelajaran dengan tidak kaku atau flexsibel, pembelajaran elektronik, pembelajaran digital, pembelajaran berjaringan, pembelajaran maya, dan sebagainya.

Pengertian PDJ menurut Miarso 2004:304 (Dalam Bambang Warsita 2007:13) adalah pendidikan yang bisa diperoleh siapa saja (terbuka) yang mempunyai program pembelajaran yang terorganisir dan penuh disiplin yang tidak mengharuskan peserta didik untuk bertatap muka secara langsung dengan guru. Sedangkan menurut Setijadi,2005:1 (Dalam Bambang Warsita 2007:13) PDJ adalah suatu sistem pendidikan yang menerapkan peserta didik melaksanakan pembelajaran tanpa bertemu secara langsung dengan pendidik. Oleh sebab itu penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik harus melalui media .Dohmen dalam Keegan, 1990 (Dalam Bambang Warsita 2007:13) menjelaskan PDJ merupakan sistem pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mandiri yang pelaksanaannya terstruktur secara sistematis, dimana pendidik bertanggungjawab dalam memeberikan bimbingan belajar, penyampaian materi pembelajaran, serta memantau keberhasilan peserta didik. Sehingga dari penjelasan yang telah disampaikan oleh para ahli dapat dipahami bahwa PDJ berbeda dengan pendidikan secara langsung (PCL) yaitu pendidikan yang dilaksanakan secara langsung melalui tatap muka.

Berdasarkan penjelasan diatas teknologi menjadi peran utama pendidikan jarak jauh dapat terlaksana, dimana guru dan peserta didik dapat terhubung dan melaksanakan proses pembelajaran meski di tempat yang berbeda, daerah yang berbeda atau negara yang berbeda. Artinya Pendidikan dari jauh dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. PDJ juga menjadi solusi tercapainya cita-cita atau harapan pemerintah untuk memberikan hak warga negara untuk memperoleh pendidikan tanpa harus membeda-bedakan. Selain itu adanya kendala-kendala yang berkaitan dengan faktor geografi atau pun hal- hal yang berkaitan dengan aktivitas manusia, tidak menjadi penghalang untuk memperoleh pendidikan.



Keterangan : Sumber dari google

3. Penyelenggaraan Pendidikan Dari Jauh

Penyelenggaraan pendidikan dapat dilaksanakan pada sistem pendidikan formal maupun non formal dengan berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan dan tingkat kuliah. Pelaksanaan PDJ menurut Miarso 2004:321 (Dalam Bambang Warsita 2007:18) mencakup mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, Universitas, pendidikan non formal, Sekolah kedinasan, Sekolah keagamaan dan Sekolah luar biasa. PDJ pada tingkat Universitas dilaksanakan pada berbagai program pendidikan baik yang memiliki gelar maupun nongelar, jalur akademik, jalur professional, mulai tingkat sertifikat, diploma, sarjana, magister dan doktor.

Pelaksanaan PDJ, menurut Miarso 2004: 306 (Dalam Bambang Warsita 2007:18-19) didasarkan pada prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi. PDJ dirancang sebagai sistem pendidikan yang bebas untuk diikuti oleh siapa saja sehingga peserta didik menjadi sangat heterogen baik dalam kondisi, karakteristiknya yang meliputi motivasi, kecerdasan, latar belakang pendidikan, kesempatan maupun waktu yang disediakan untuk belajar. Dengan demikian berdasarkan pendapat para pakar diatas bahwa dalam pelaksanaan PDJ perlu direncanakan secara matang dan terstruktur, mulai dari sistem program pendidikan, model penyampaian materi, serta proses pembelajarannya. Sehingga penyelenggaraan pendidikan jarak jauh dapat terlaksana dengan tersistematis dan terarah.

Berdasarkan pernyataan diatas menjelaskan bahwa:

1. Penyelenggaraan pendidikan dari jauh dapat dilaksanakan berbagai jenjang pendidikan serta berbagai program gelar maupun non gelar.
2. Penyelenggaraan pendidikan dari jauh merupakan sistem yang bebas yang bisa di akses pada daerah yang berbeda dengan waktu yang sudah ditentukan oleh penyelenggara pendidikan.
3. Penyelenggaraan pendidikan dari jauh memberikan solusi bagi terwujudnya hak warga negara untuk mendapatkan pendidikan.
4. Penyelenggaraan pendidikan dari jauh menjadi solusi disaat masa pandemic covid19, dimana proses pembelajaran bagi peserta didik regular yang tidak bisa dilaksanakan secara formal, tetap dapat belajar dengan merubah sistem pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh.

Manfaat adanya program pendidikan dari jauh, tidak hanya dirasa kan oleh pemerintah, dimana pemerintah telah dapat memenuhi cita-cita dan harapan bangsa untuk memberikan hak kepada warga negaranya dalam hal memperoleh pendidikan berkelanjutan dan sepanjang hayat. Selain itu meberikan solusi bagi pemerintah dalam menghadapi kendala-kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan terkait penyampaian informasi dan dalam pelaksanaan program-program pendidikan.

4. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Dari Jauh

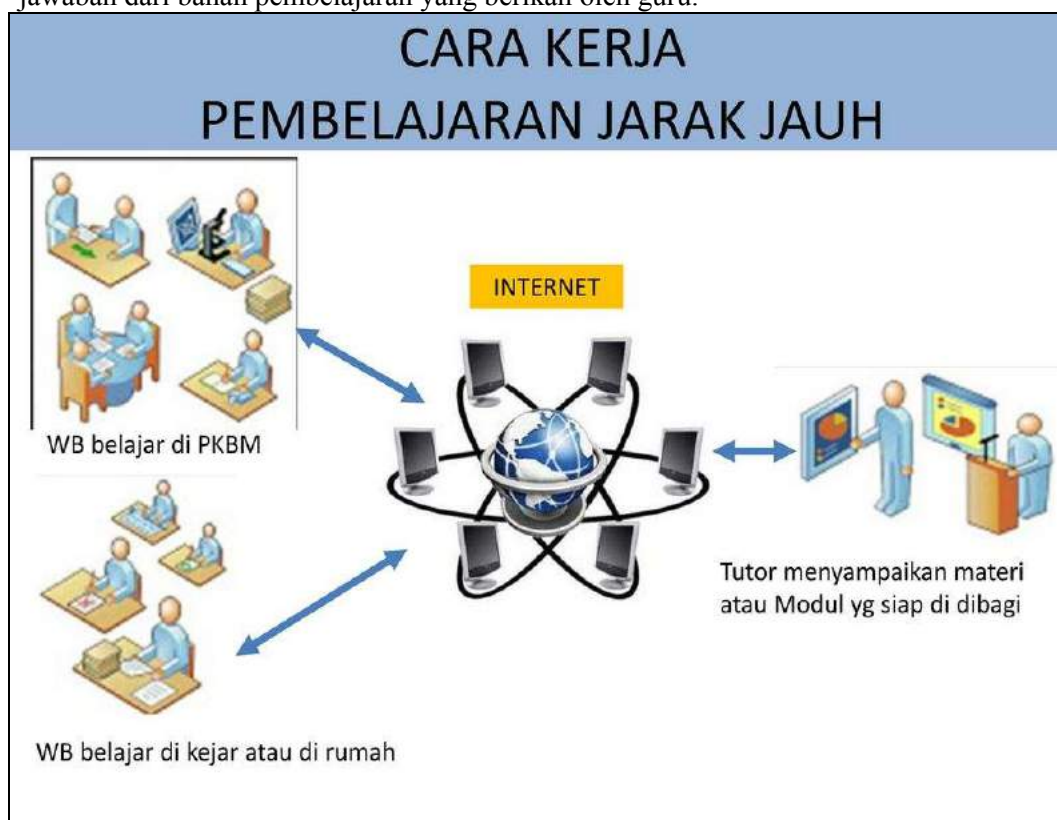
Kemajuan TIK memberikan fasilitas yang lengkap bagi pendidikan. Kemajuan TIK dikembangkan dengan mencakup adanya perangkat-perangkat didalamnya yang dikenal dengan perangkat keras serta perangkat lunak. Perangkat lunak berkaitan dengan perangkat sistem dan perangkat aplikasi sedangkan perangkat keras berkaitan dengan alat yang dibentuk atau dihasilkan berupa laptop, komputer, smartphone, radio, televisi dan sebagainya.

Dalam Bambang Warsita (2007: 22-23), TIK difungsikan secara sebagai jembatan terlaksananya pembelajaran dari jauh serta memberikan fasilitas guna berjalannya operasional pendidikan, dalam hal ini berkaitan dengan manajemen pendidikan. Penggunaan TIK menimbulkan proses pembelajaran dari jauh melalui media virtual. Media virtual yaitu kelas virtual yang difasilitasi oleh TIK memberikan ruang yang dapat diakses oleh banyak orang. Sekolah normal menyediakan ruang yang terbatas tidak bisa melebihi dari 30 peserta

didik. Media virtual bisa memberikan ruang bagi peserta didik lebih dari 50 orang, bahkan bisa diakses lebih dari 100 orang yang menjadi satu dalam satu ruang media virtual.

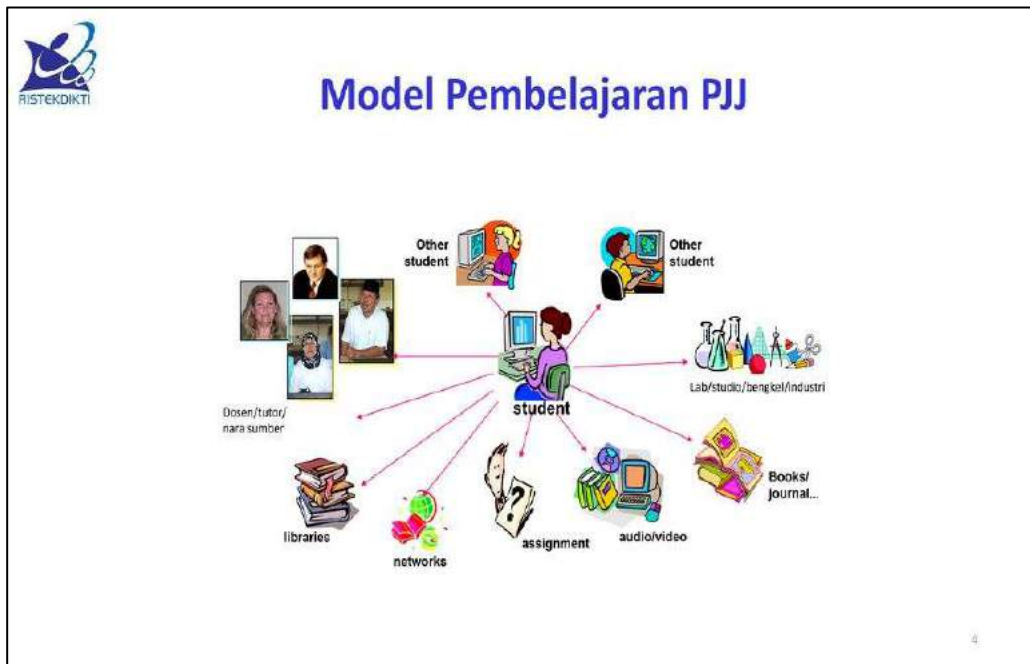
TIK merupakan jembatan penghubung bagi pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. Sehingga mendorong terlaksananya penyelenggaraan pendidikan dari jauh.

Bambang Warsita (2007:23) menyatakan PDJ adalah sistem pembelajaran yang tidak kaku, karena proses pembelajaran bersifat fleksibel, dimana peserta didik dan pendidik bisa melaksanakan pembelajaran sesuai waktu yang sudah ditentukan dan bisa diakses ditempat masing-masing peserta didik tinggal. Selain itu pembelajaran dari jauh, menuntut peserta didik dan pendidik untuk lebih kreatif dan mandiri dalam menggunakan TIK, agar pelaksanaan pembelajaran dari jauh dapat berjalan lancar. Artinya selama mengikuti pembelajaran jarak jauh, peserta didik diharapkan dapat lebih kreatif dalam belajar, dimana peserta didik lebih banyak mencari tau sendiri sumber-sumber belajar guna mendapatkan jawaban dari bahan pembelajaran yang berikan oleh guru.



Keterangan : Sumber dari google

Gambar diatas memperlihatkan bagaimana cara kerja TIK sebagai jembatan terlaksananya pembelajaran dari jauh. Dimana guru dan peserta didik dapat berkumpul dalam ruang media virtual dari tempat dan daerah yang berbeda sesuai dengan tempat tinggal masing-masing guru dan peserta didik. Selain itu ruang media virtual yang disediakan juga sangat banyak bisa lebih dari 100 orang. Dalam gambar tersebut juga memperlihatkan bagaimana guru menyampaikan materi melalui media virtual.



Keterangan: Sumber dari google

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bagaimana peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Hanya melalui satu ruang maya yang disediakan oleh teknologi membuat peserta didik dalam jumlah yang banyak untuk dapat mengikuti proses pembelajaran. Peran teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian paling penting dan utama untuk dapat terlaksananya pembelajaran dari jauh. Hal tersebut dapat dirasakan karena tersedianya perangkat lunak dan perangkat keras. Adapun perangkat yang bisa digunakan untuk dapat terlaksananya pembelajaran jarak jauh yaitu:

a. Perangkat Keras



Perangkat keras terdiri dari: laptop, komputer, printer, keyboard, USB, Notebook, dan sebagainya yang bisa terlihat pada gambar diatas.

b. Perangkat Lunak



Keterangan : Sumber dari google

Perangkat lunak terdiri dari sistem dan aplikasi didalamnya (google, playstore, opera, mozilla, internet explore, the world, google meet dan sebagainya yang bisa dilihat pada gambar diatas.

SIMPULAN

Berdasarkan review beberapa referensi terkait TIK sebagai jembatan terlaksananya pembelajaran dari jauh dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. TIK memiliki perangkat- perangkat pendukung seperti perangkat lunak dan perangkat keras untuk dapat dirasakan manfaatnya diberbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang merasakan dampak dari kemajuan TIK.
2. Teknologi informasi dan komunikasi memfasilitasi terlaksananya penyelenggaraan pendidikan jarak jauh dengan adanya perangkat lunak dan perangkat keras.
3. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi jembatan penghubung terpenting bagi pendidik dan peserta didik untuk terlaksananya proses pembelajaran dari jauh.
4. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi jembatan terciptanya bahan pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik.
5. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi media sumber belajar bagi guru dan peserta didik.
6. TIK menjadi penggerak terlaksananya penyelenggaraan pendidikan dari jauh.
7. pendidikan dari jauh menjadi jalan terwujudnya tujuan pendidikan nasional untuk dapat memenuhi cita-cita dan harapan bangsa dalam memberikan hak kepada masyarakat untuk memperoleh pendidikan.
8. pendidikan dari jauh dapat dilaksanakan oleh semua jejang pendidikan dan semua program gelar maupun non gelar.
9. pendidikan dari jauh dapat diikuti oleh seluruh warga negara tanpa adanya perbedaan dan dapat diikuti dengan bebas.
10. pendidikan dari jauh dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja.
11. pendidikan dari jauh menjadi solusi dalam menghadapi wabah covid19, dimana proses pembelajaarn dapat tetap terlaksana meskipun menggunakan sistem pembelajaran dari jauh.

DAFTAR RUJUKAN

- Miarso, Yusyfhadi (2004)” *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*” (Jakarta: Prenada Media).
- Padmo, D.,Huda, N, & Belawati, T (2000). *Pemanfaatan program TV melalui satelit siaran langsung (TV- SLL) di Indonesia : Presepsi dan kesediaan dosen perguruan tinggi negeri/ swasta*. Jakarta: Lembaga Penelitian, UT.
- Bambang Warsita. 2007. *Peran TIK dalam Peyelenggaraan PJJ*. Jurnal Teknodik.
- Sadiman , Arief S,(1995), “ *Pendidikan Jarak Jauh sebagai Upaya Mendukung Pendidikan Berkelanjutan*”, (Jakarta: makalan).
- Setijadi et.el (2005), “ *Buku Pedoman Pendidikan Jarak Jauh*”, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka).
- Dewi Salma Prawiradilga. 2007. *Konsep Teknologi Pendidikan Dari Masa Ke Masa*. Jurnal Teknodik.
- Syaad Patmanthara. 2006. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Pengembangan Pembelajaran Melalui Web Sekolah*. Jurnal Teknodik.

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL
SIKLUS BELAJAR 5E BERBANTUAN STRATEGI
PQ4R PADAMATERI LARUTAN PENYANGGA**

Rody Putra Sartika¹, Malisa Chorina²

¹Dosen Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura

²Mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: rody.putra.sartika@fkip.untan.ac.id

Email: malisamcr00@gmail.com

Abstrak

Tujuan pada penelitian ini adalah menentukan kelayakan, keterlaksanaan dan peningkatan pemahaman konsep mahasiswa setelah diberikan perlakuan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model siklus belajar 5E berbantuan strategi PQ4R. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan menggunakan model Dick dan Carrey. Prosedur penelitian meliputi: penelitian pendahuluan, 2) perencanaan dan pengembangan produk awal, 3) validasi menggunakan teknik diskusi kelompok, 4) uji coba lapangan tahap awal, 5) revisi berdasarkan hasil uji lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi terhadap berdasarkan hasil uji lapangan utama. Teknik pengumpulan data dengan cara: 1) komunikasi tidak langsung menggunakan lembar validasi, 2) observasi menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan 3) pengukuran menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh rata-rata kelayakan RPS, LKM, buku ajar, instrumen penilaian, berturut-turut sebesar 97,57%, 99,52%, 94,23%, dan 99,44%, dengan kriteria sangat layak. Keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba awal dan uji coba lapangan rata-rata sebesar 97,5% dan 99,17 dengan kriteria sangat baik. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba awal dan uji coba lapangan sebesar 60,66 dan 57,19 dengan kriteria cukup.

Kata Kunci: Pengembangan, Siklus belajar, PQ4R.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kimia tidak hanya menuntut peserta didik untuk menghafal berbagai macam fakta atau konsep karena menurut Samon & Levy (2020) kimia adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan struktur dan perilaku zat. Menurut Rejeki, Hasan, & Haji, 2015 mempelajari struktur dan perilaku zat perlu mempelajari fenomena alam sehingga menghasilkan pemahaman konsep yang utuh. Peserta didik yang gagal mengkonstruksi informasi yang diperolehnya dapat membuat konsep yang dipahami menjadi salah, bahkan mengalami miskonsepsi. Kegagalan tersebut dapat terjadi karena sifat dari ilmu kimia yang kompleks, dalam hal ini menurut Sariati, Kadek, Suardana, Nyoman, & Wiratini, (2020) sifat yang dimaksud meliputi abstrak, pemahaman konsep, riil dan aplikatif.

Pemahaman konsep pada materi kimia termasuk di dalamnya larutan penyangga wajib dimiliki mahasiswa supaya dapat menyelesaikan masalah pada konsep yang berkaitan. Menurut Muflihah, Supardi, & Sumarni, (2020) pemahaman konsep kimia secara tepat akan menghasilkan pengetahuan yang tahan lama dalam pikiran sehingga mudah untuk mengingat konsepnya jika suatu hari diperlukan. Di dalam mengingat informasi yang dipelajari dapat melibatkan peran aktif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran. Hasil belajar akan tertanam di benak selama hayatnya, apabila peserta didik memperoleh pengetahuannya dengan melakukan tindakan (Sari, Saputri, & Beno, 2016).

Model siklus belajar 5E (learning cycle 5E/LC 5E) merupakan satu diantara model pembelajaran yang meningkatkan peran aktif peserta didik secara mandiri. Menurut Yuliana,

Sentot Kusairi, Taufiq, Priyadi, & Rosyidah, (2020) model siklus belajar 5E membantu siswa menjadi lebih aktif melalui kegiatan diskusi dan eksperimen. Model ini terdiri atas lima fase yang saling berhubungan satu sama lainnya, yaitu: engagement (keterlibatan), exploration (eksplorasi), explanation (penjelasan), elaboration (elaborasi), dan evaluation (evaluasi) (Sari, Saputri, & Beno, 2016).

Peserta didik diberikan kesempatan secara interaktif untuk mengkonstruksi pemahaman atau pengetahuan secara mandiri terhadap konsep yang dipelajari melalui model siklus belajar 5E. Menurut Zulchaidar, (2017) tahap engagement untuk memotivasi peserta didik fokus terhadap topik pembelajaran; tahap exploration, peserta didik diberi kesempatan memecahkan masalah berdasarkan pengalaman yang dialami dan mengeluarkan ide-ide dalam memahami materi; tahap explanation, menjelaskan konsep dengan kalimatnya didukung dengan bukti dan klarifikasi; tahap elaboration, melalui kegiatan problem solving atau praktikum, peserta didik dilatih menerapkan pengetahuan baru pada konteks yang berbeda/baru; dan tahap evaluation melakukan evaluasi diseluruh rangkaian tahap pembelajaran. Menurut Rejeki, Hasan, & Haji, (2015) kegiatan model pembelajaran learning cycle 5E dapat meningkatkan pembelajaran bermakna dalam implementasinya di kelas sains.

Penerapan model siklus belajar 5E pada penelitian ini dikolaborasikan dengan strategi PQ4R untuk membantu mahasiswa mengkonstruksi informasi dengan pemikiran sendiri. Menurut Wahyuningsih & Kiswaga, (2019) model PQ4R adalah salah satu strategi elaborasi yang telah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran kolaboratif. Strategi pembelajaran PQ4R memungkinkan peserta didik mengkontruksi pemikiran sendiri dan mengajak mengkaji suatu pokok bahasan secara detail (Susanti, Khairati, & Badariah, 2019).

Strategi PQ4R dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kinerja memori dalam memahami pelajaran. Menurut Widiántaria, Kartono, & Ariyani, (2019) prosedur PQ4R memusatkan peserta didik untuk membangun hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan lama, melibatkannya pada strategi lain yang efektif misalnya perhatian pada ide-ide utama, elaborasi, dan kesempatan untuk mengulang informasi sepanjang periode waktu tertentu, serta mengorganisasikan informasi menjadi bermakna. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara benar dan efisien dengan bantuan langkah-langkah yang sistematis (Wahyuningsih & Kiswaga, 2019).

Dunia pendidikan tidak pernah terlepas dari perubahan dan perkembangan yang dinamis, termasuk perlunya menerapkan model siklus belajar 5E berbantuan strategi PQ4R pada materi larutan penyangga dalam meningkatkan pemahaman konsep. Penerapan pembelajaran tersebut memerlukan perangkat pembelajaran, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Menurut Khoirunisa, Haryati, & Rery, (2019) keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik di satuan pendidikan tergantung pada proses yang dialaminya. Perangkat pembelajaran menggunakan model siklus belajar 5E berbantuan strategi PQ4R pada materi larutan penyangga belum tersedia hingga saat ini, sehingga pembelajaran yang diinginkan belum dapat terlaksana. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti bermaksud mengembangkan perangkat pembelajaran model siklus belajar 5E berbantuan strategi PQ4R pada materi larutan penyangga dalam meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan penerapan model siklus belajar 5E meningkatkan hasil belajar (Zulchaidar, 2017; Sari, Saputri, & Beno, 2016; dan Rejeki, Hasan, & Haji, 2015) dan pemahaman konsep (Sartika, 2018). Selain itu beberapa penelitian menunjukkan strategi PQ4R dapat meningkatkan hasil belajar (Susanti, Khairati, & Badariah, 2019; dan M.Dzulhikam, Ridlo, & Dewi, 2020) dan pemahaman konsep (Gardenia, Herman, & Dahlan, 2018). Tujuan pada penelitian ini adalah: 1) menentukan kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, 2) menentukan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, dan 3) menentukan peningkatan pemahaman konsep mahasiswa setelah diberikan perlakuan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

METODE

Model Dick, Carey, & Carey digunakan pada penelitian ini untuk pengembangan perangkat pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut (diadopsi dari Widyastuti, Wiryokusumo, & Sugito, 2019): a) identifikasi kompetensi dasar (tujuan umum pembelajaran); b) menganalisis pembelajaran; c) menganalisis peserta didik dan konteks; d) merumuskan tujuan kinerja; e) mengembangkan instrumen penilaian; f) mengembangkan strategi/model pembelajaran; g) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; h) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; dan i) merevisi bahan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran menjadi subyek pada penelitian ini dan akan dilakukan diuji coba kepada mahasiswa program studi Pendidikan Kimia FKIP Untan. Rancangan uji coba menggunakan one shoot case study. Penelitian ini menggunakan prosedur yang diadopsi dari Lusiana & Lestari, (2013) yaitu: 1) melakukan penelitian pendahuluan, 2) merencanakan penelitian, 3) mengembangkan produk awal, 4) melakukan uji ahli; 5) melakukan uji coba lapangan awal; 6) melakukan revisi produk utama; 7) melakukan uji coba lapangan utama, 8) melakukan revisi produk operasional, 9) analisis data, 10) pembahasan, dan 11) penyusunan laporan akhir.

Teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) komunikasi tidak langsung untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan instrumen lembar validasi, 2) observasi untuk mengetahui keterlaksanaan RPS yang dikembangkan menggunakan instrumen lembar observasi, dan 3) pengukuran untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep mahasiswa menggunakan instrumen tes hasil belajar. Teknik analisis data pada kelayakan dan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilakukan secara deskriptif kualitatif. Langkah-langkah sebagai berikut: 1) tabulasi data yang diperoleh dari para validator/pengamat, 2) menentukan skor total rata-rata setiap komponen, dan 3) mengkonversi skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria. Acuan pengubahan nilai persen yang diharapkan menjadi berdasarkan kriteria nilai persen diadopsi dari Riduan (2016) dalam Iswara, Kuswandi, & Husna, (2020) pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria nilai persen pada kelayakan dan keterlaksanaan pembelajaran.

Nilai (%)	Kriteria Kelayakan dan Keterlaksanaan
81 – 100	Sangat baik/Sangat layak
61 – 80	Baik/Layak
41 – 60	Cukup/Cukup Layak
21 – 40	Kurang/Kurang Layak
0 – 20	Gagal/Tidak Layak

Peningkatan pemahaman konsep dilakukan analisis secara deskriptif, dengan cara: 1) menskor jawaban tes hasil belajar mahasiswa, dan 2) mengklasifikasikan pemahaman konsep mahasiswa sesuai dengan Tabel 2 (Masyhud dalam Islamika, dkk., 2020).

Tabel 2. Kriteria level pemahaman konsep mahasiswa.

Nilai (%)	Kriteria Pemahaman Konsep
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Gagal

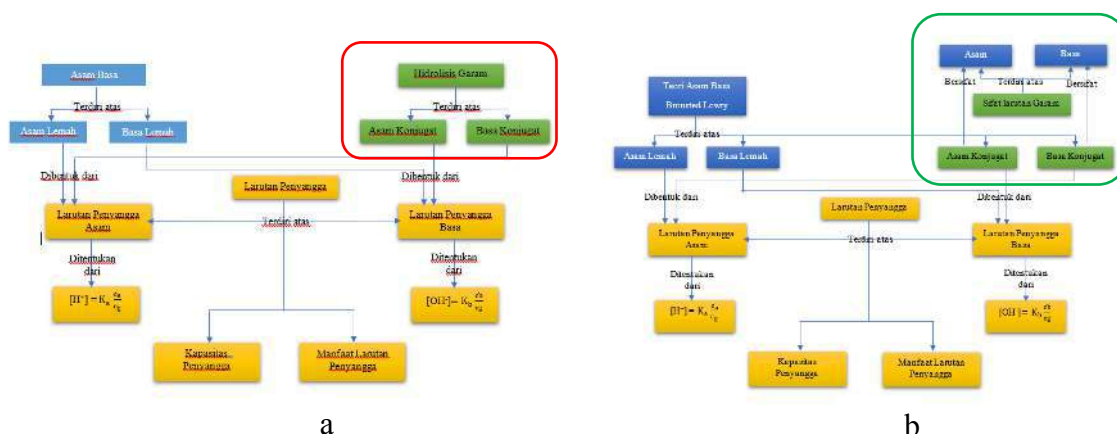
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran	Presentase penilaian validator	Kriteria
RPS	97,57	Sangat layak
LKM	99,52	Sangat layak
Buku ajar	94,23%	Sangat layak
Tes hasil belajar	99,44%	Sangat layak

Perbaikan yang dilakukan pada LKM terdapat pada bagian alat dan bahan, yang sebelumnya menggunakan alat indikator universal diganti dengan alat pH meter untuk yang dapat menampilkan perubahan pH hingga dua angka di belakang koma. Pada buku mahasiswa dilakukan penambahan cover, peta konsep, perbaikan kalimat dan penambahan scaffolding. Perbaikan pada cover dibagian bentuk dan komposisi warna yang digunakan, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Pada peta konsep, perbaikan terjadi pada bagian prasyarat larutan penyangga (Gambar 1). Perbaikan kalimat di dalam bahan ajar terjadi pada bagian definisi larutan penyangga. Penambahan scaffolding dilakukan pada persamaan Henderson-Hasselbalch.



Gambar 1. Revisi peta konsep, sebelum (a), dan setelah (b).

Setelah melakukan validasi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji awal dengan melibatkan 10 mahasiswa prodi Pendidikan Kimia FKIP. Uji coba awal dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran siklus belajar 5E berbantuan strategi PQ4R menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba awal sebesar 97,5% dengan kriteria sangat baik. Setelah uji coba awal, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan yang diperoleh keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan sebesar 91,67% dengan kriteria sangat baik.

Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil belajar mahasiswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model siklus belajar 5E. Rata-rata hasil belajar siswa pada uji coba awal sebesar 60,66 dengan kriteria cukup dan uji coba lapangan sebesar 57,19 dengan kriteria cukup. Pembelajaran model siklus belajar 5E memberikan kesempatan siswa secara mandiri untuk aktif dalam menemukan dan mengkonstruksi informasi melalui lima fase pembelajarannya meliputi; engagement, exploration, explanation, elaboration, dan evaluation. Pemberian strategi PQ4R pada model ini dilakukan pada fase exploration melalui buku ajar yang dapat membantu mahasiswa

dalam menemukan dan mengkonstruksi konsep serta menerapkannya dalam situasi yang baru.

Model siklus belajar 5E dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa melalui peran aktif secara mandiri di dalam pembelajaran. Menurut Yuliana, Sentot Kusairi, Taufiq, Priyadi, & Rosyidah, (2020) model siklus belajar 5E dapat melibatkan kegiatan diskusi dan eksperimen serta membantu siswa menjadi lebih aktif. model pembelajaran learning cycle 5E sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena peserta didik terlibat aktif, mengeksplor pengetahuan dan kemampuannya, membangun dan menjelaskan pengetahuannya, dan menerapkan konsep yang dimiliki, selain itu pendidik juga dapat mengevaluasi proses pembelajarannya (Shofiah, Lukito, & Siswono, 2018). Disamping itu, strategi pembelajaran PQ4R mengajak peserta didik untuk mengkaji suatu pokok bahasan secara detail serta memungkinkannya untuk dapat mengkonstruksi pemikiran sendiri (Susanti, Khairati, & Badariah, 2019). Pembelajaran PQ4R mempunyai kelebihan yaitu menekankan pada pemahaman konsep (Risalahwati, Tindangen, & Sukartiningsih, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian ini sebagai berikut: 1) kelayakan RPS, LKM, buku ajar, dan instrumen penilaian dengan kriteria sangat layak, 2) keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba awal dan uji coba lapangan dengan kriteria sangat baik, dan 3) keefektifan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh rata-rata pemahaman konsep mahasiswa pada uji coba awal dan uji coba lapangan dengan kriteria cukup.

Penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemic Covid-19, sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan elearning Untan (daring), namun perangkat pembelajaran yang dikembangkan masih dalam bentuk luring. Sebaiknya perangkat pembelajaran yang tersedia dapat dikonversikan dalam bentuk daring, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Gardenia, N., Herman, T., & Dahlan, T. (2018). PQ4R Strategy (Preview, Question, Read, Reflection, Recite, Review) for Mathematical Communication Ability. *3rd Asian Education Symposium (AES)* (pp. 322-327). Bandung: Atlantis Press.
- Islamika, N., Nurlaili, N., & Kusumaningtyas, P. (2020). Hubungan pemahaman Konsep Ikatan Kimia dengan Hasil Belajar Kimia Siswa pada Materi Larutan Elektrolit. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i3.6285>.
- Iswara, G. P., Kuswandi, D., & Husna, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Dilengkapi dengan Simulasi untuk Memvisualisasikan Reaksi Kimia pada Materi Larutan Penyangga SMA Kelas XI. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* 6 (2), 58-68.
- Khoirunisa, A., Haryati, S., & Rery, R. U. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) pada Pokok Bahasan Kestimbangan Ion dan pH Larutan Garam. *Jurnal Pembelajaran Kimia* 4 (2) , 72 - 80.
- Lusiana, D., & Lestari, W. (2013). Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK. *Journal of Educational Research and Evaluation* 2 (1), 1-6.
- M.Dzulhikam, Ridlo, S., & Dewi, N. K. (2020). The Effectiveness of PQ4R Learning Method in Ecosystem Materials To Improve Students' Learning Outcomes and Reading Skills. *JISE* 9 (1), 118-125.

- Muflihah, Supardi, K. I., & Sumarni, W. (2020). Concept Understanding Analysis of Coloid Materials After Application of Joyful Learning Problem Based Learning. *JISE* 9 (3), 306 – 313.
- Rejeki, D. P., Hasan, M., & Haji, A. G. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Peserta Didik SMAN 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 3 (1), 19-26.
- Risalahwati, D. S., Tindangen, M., & Sukartiningsih. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model PQ4R Media Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Biologi . *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6 (1), 76-93.
- Samon, S., & Levy, S. T. (2020). Interactions between reasoning about complex systems and conceptual understanding in learning chemistry. *J Res Sci Teach* 57, 58-86.
- Sari, I. N., Saputri, D. F., & Beno, Y. (2016). Penerapan Model Learning Cycle 5E dalam Materi Besaran Pokok dan Turunan di Kelas VII SMP Negeri 1 Sengah Temila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 5 (2) , 277-282.
- Sariati, Kadek, N., Suardana, Nyoman, I., & Wiratini, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Kelas XI pada Materi Larutan Penyangga . *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (1), 86-97.
- Sartika, R. P. (2018). Peranan Model Siklus Belajar 5E Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sifat Koligatif Larutan. *EduChemia* 3 (2), 157-171.
- Shofiah, S., Lukito, A., & Siswono, T. Y. (2018). Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis Pengajuan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Topik Trigonometri. *Kreano* 9 (1) , 54-62.
- Susanti, T., Khairati, R., & Badariah. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu Siswa Madrasah Tsanawiyah . *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5 (2) , 139-149.
- Wahyuningsih, A., & Kiswaga, G. E. (2019). The Effectiveness of CIRC Learning Model and PQ4R Learning Model on Reading Comprehension Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia* 7 (1), 82-93 .
- Widiantaria, N. P., Kartono, & Ariyani, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep Trigonometri Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 11 Semarang Melalui Strategi PQ4R Berbantu Kartu Soal. *Seminar Nasional Matematika* (pp. 72-78). Bandung: Jurusan Matematika F.MIPA Unnes.
- Widyastuti, I. N., Wiryokusumo, I., & Sugito. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Model Dick and Carey dan Menggunakan Concept Mapping pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sampang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Education and developmentInstitut Pendidikan Tapanuli Selatan* 7 (2), 175-180.
- Yuliana, I., Sentot Kusairi, Taufiq, A., Priyadi, R., & Rosyidah, N. D. (2020). The Analysis of Students' Problem-Solving Ability in the 5E Learning Cycle with Formative E-Assessment. *The 3rd International Conference on Mathematics and Sciences Education (ICoMSE) 2019* (pp. 050015-1-050015-5). Malang: AIP Publishing.
- Zulchaidar, I. (2017). Penerapan Model Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34, (2), 137-143.

**MAKNA UNGKAPAN DALAM NOVEL HATI SUHITA
KARYA KHILMA ANIS SEBAGAI MEDIA
LITERASI PELAJAR SMA**

Amanah Hijriah

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tanjungpura
Email: amanah.hijriah@student.untan.ac.id

Abstrak

Novel merupakan salah satu karya sastra untuk menyampaikan pesan-pesan yang diinginkan penulis. Pesan-pesan yang disampaikan tidak hanya menggunakan bahasa yang lugas, tetapi juga menggunakan ungkapan. Ungkapan digunakan dalam novel dengan alasan lebih bisa menyampaikan maksud yang diinginkan. Judul kajian ini makna ungkapan dalam novel Hati Suhita karya Khilma Anis sebagai media literasi pelajar SMA. Tujuan dalam kajian ini mendeskripsikan makna ungkapan dalam novel hati suhita karya Khilma Anis sebagai media literasi pelajar SMA. Metode yang digunakan dalam kajian ini metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teori pada kajian ini menggunakan teori semantik. Sumber Data pada kajian ini adalah ungkapan-ungkapan yang terdapat dalam novel Hati Suhita karya Khilma Anis. Hasil analisis kajian ini menunjukkan bahwa ada empat bentuk ungkapan bijak yang digunakan dalam novel Hati Suhita Karya khilma Anis, yaitu nasihat, etika/moral, pendidikan dan keagamaan.

Kata Kunci: Makna, Ungkapan, Novel

Pendahuluan

Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan kejiwaan yang berorientasi pada pembentukan karakter bangsa itu dapat diwujudkan melalui pengoptimalan peran sastra, sastra dijadikan salah satu media atau sarana pendidikan kejiwaan, karena di dalam sastra mengandung nilai etika dan moral yang berkaitan dengan hidup dan kehidupan manusia, (Septiningsi, 2020).

Karya sastra diciptakan untuk dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan dalam kehidupan. sejalan dengan fungsi sastra yaitu indah dan bermanfaat, (Afyolonda, 2018). Selain keindahan sastra, penikmat sastra juga dapat mengambil manfaat dari karya sastra, salah satu manfaat karya sastra yaitu sebagai pembentuk karakter bangsa, karya-karya sastra baik berupa buku (novel, cerpen, kumpulan puisi), drama, dan lain-lain merupakan media literasi untuk pelajar. Pengajaran sastra dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat diperlukan karena dalam pengajaran sastra mengandung nilai-nilai kemestaian dan membuhkan pengalaman estetik anak. Sutarji (1992) mengemukakan bahwa pengajaran sastra dapat memberikan kenikmatan estetik dari cerita, lewat sastra merangsang pertumbuhan imajinasi, dan membantu anak memahami dirinya dan orang lain

Sebagai media literasi tentunya pesan-pesan yang ada di karya sastra akan tersampaikan, baik itu secara tersurat maupun tersirat. Dalam karya sastra penyampaian pesan menggunakan bahasa. Nurgiantoro (2002:272) menyatakan bahwa bahasa dalam seni sastra ini disamakan dengan cat warna. Keduanya merupakan unsur bahan, alat, dan sarana yang mengandung nilai lebih untuk dijadikan sebuah karya. Sebagai unsur terpenting

tersebut, bahasa berperan sebagai sarana pengungkapan dan peyampaian pesan dalam sastra. Bahasa dalam karya sastra mengandung unsur keindahan. Keindahan adalah aspek dari estetika.

Salah satu bentuk karya sastra yaitu novel, yang di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai yang berisi amanat atau nasihat yang dapat mendidik manusia agar dapat mencapai kehidupan yang lebih baik sebagai makhluk yang memiliki akal, pikiran dan perasaan. Dalam novel Pesan-pesan yang disampaikan tidak hanya menggunakan bahasa yang lugas, tetapi juga menggunakan ungkapan. Ungkapan digunakan dalam novel dengan alasan lebih bisa menyampaikan maksud yang diinginkan.

Penggunaan bahasa oleh seorang pengarang tidak cukup hanya mempunyai pengetahuan bahasa sebagai keperluan komunikasi sehari-hari saja. Oleh karena itu, pengetahuan tentang peribahasa, perumpamaan, idiom dan sebagainya mutlak perlu dikuasai, sehingga muncul adanya variasi dalam berbahasa. Variasi dalam berbahasa maksudnya seseorang harus pandai dalam memilih kata, frasa, dan kalimat yang berbeda namun masih dalam maksud yang sama.

Novel Hati Suhita karya Khilma Anis merupakan novel yang banyak mengandung nilai-nilai kehidupan yang pesan-pesannya disampaikan selain menggunakan bahasa yang lugas juga banyak menggunakan ungkapan-ungkapan. Dalam ungkapan banyak terkandung ide-ide, pesan-pesan moral, pengalaman jiwa yang berharga, serta sifat baik dan buruk, karena terkandung nilai-nilai kebaikan yang dapat dijadikan pedoman hidup, pengatur tingkah laku pergaulan dalam masyarakat. Oleh karena itu, perlu mengungkapkan nilai-nilai yang terkandung dalam ungkapan terutama nilai edukatif yang sangat perlu untuk mengubah pola pikir pembaca terutama siswa SMA yang bisa menjadikan buku atau novel ini sebagai salah satu media literasi di masa pandemi ini.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dalam kajian ini yaitu bagaimana makna ungkapan yang terdapat dalam novel Hati Suhita karya Khilma Anis, tujuan dari kajian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis makna makna apa saja yang terdapat dalam novel Hati Suhita karya Khilma Anis.

Cervantes melalui Danandjaya mendefinisikan ungkapan adalah kalimat pendek yang disarikan dari pengalaman yang panjang (200:28). Sependapat dengan Danandjaya, Semi (1993:50) menyebutkan kiasan adalah memberi makna lain dari suatu ungkapan, atau memisalkan sesuatu untuk mengtakan sesuatu yang lain.

Secara umum ungkapan disebut juga idiom atau sinonim. Pengertian ungkapan dalam Kamus Umum WJS. Poerwadarminta halaman 1129 (dalam Yuzar, 2005:9) adalah perkataan atau kelompok kata yang khusus untuk menyatakan sesuatu maksud dengan arti kiasan. Sependapat dengan itu, Sari (2013) menyatakan ungkapan adalah suatu perumpamaan yang digunakan seseorang dengan cara membandingkan atau mengibaratkan suatu keadaan atau tingkah laku seseorang dengan keadaan alam, benda, atau makhluk alam semesta.

Kajian makna semantik adalah kajian makna atau maksud yang termuat dalam tuturan manusia, baik yang disampaikan secara implisit. Dalam menyampaikan maksud, setiap orang berusaha menggunakan kosakata yang baik supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman orang lain. Tidak jarang digunakan juga istilah-istilah lain yang semakna agar terdengar lebih santun sesuai dengan nilai budaya yang dianut oleh masyarakat yang bersangkutan, (Gultom, 2018:33).

Penggunaan kata, frasa dan kalimat yang lebih variatif dan dirasa mempunyai makna sendiri, khas, dan khusus tersebut muncul yang disebut dengan idiom. Idiom adalah satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun gramatikal satuan-satuan tersebut (Chaer, 2007: 74).

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena kebahasaan yang telah diteliti, (Mahsun, 2005). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semantik. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel Hati Suhita karya khilma Anis. Teknik pengumpulan data

yaitu teknik simak dan teknik catat. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyimak ungkapan yang terdapat dalam novel *Hati Suhita* karya Khilma Anis dengan cara mencermati dan memahami makna yang terkandung dalam novel selanjutnya dengan teknik catat. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel *Hati Suhita* Karya Khilma Anis.

Hasil dan Pembahasan

Novel *hati Suhita* karya Khilma Anis merupakan novel yang berisi amanat atau pesan-pesan yang ingin disampaikan sang penulis, amanat disampaikan melalui kata-kata yang lugas maupun melalui ungkapan-ungkapan. Melalui ungkapan pembaca diajak menikmati keindahan bahasa sang penulis sambil memahami makna yang ingin disampaikan. Ungkapan yang disampaikan dalam novel ini selain menggunakan bahasa Indonesia juga menggunakan bahasa Jawa, karena novel ini berlatar belakang kehidupan di Jawa dan pesantren. Pesan melalui ungkapan berupa etika (moral), nasihat, pendidikan dan keagamaan.

Pesan nasehat melalui ungkapan dapat kita temui pada data berikut ini.

Data 1.

Iniilah yang tak boleh kulupa; *Tapa-Tapak-Telapak*. Kakek mengajarkan itu karena di sanalah kekuatan seorang wanita berada. Tapa akan menghasilkan keteguhan diri. Tapa akan mewujudkan tapak. Tapak adalah telapak. Kekuatan wanita ada di telapaknya, atau kasih sayangnya. Sesungguhnya di bawah telapak wanita eksistensi dan esensi surga berada, (Anis, 2019:16).

Tapa, tapak, telapak merupakan ungkapan yang menggambarkan kekuatan seorang wanita, kekuatan seorang wanita itu terletak pada telapaknya, yaitu belaian kasih sayangnya. Dengan kasih sayang seorang wanita dapat memenangkan segala yang diinginkannya, tanpa melalui kekerasan tetapi kelembutannya.

Data 2.

Aku ingin marah lalu kuingat nasihat begawan Wiyasa, orang-orang yang dapat menaklukan dunia adalah orang yang sabar menghadapi caci maki orang lain. Orang yang dapat mengendalikan emosi ibarat kusir yang dapat menaklukan dan mengendalikan kuda liar. Dia dapat mengambil jarak dari amarahnya seperti ular menanggalkan kulitnya. Hanya mereka yang tidak gentar dengan siksaan yang akan berhasil mencapai apa yang dicitakan, (Anis Khilma, 2019;61).

Pada data 2, ungkapan ibarat kusir yang dapat menaklukan dan mengendalikan kuda liar bermakna kesabaran seseorang dalam mengendalikan emosi itu sangatlah berat, seperti seseorang yang dapat menaklukan dan mengendalikan kuda liar yang tenaganya sangat kuat, emosi itu seperti kuda liar, maka ketika seseorang bisa bersabar dalam mengendalikan emosi, maka ia seperti bisa mengendalikan dan menaklukan kuda liar. Ungkapan ini merupakan nasehat tokoh utama kepada dirinya, melalui ingatannya pada cerita seorang Begawan pada cerita wayang.

Data 3

Konsentrasi membesarkan sekolah dan pesantren mertuamu. Liyane dipikir karo mlaku. “ini nasehat ibuku”, (Anis, 2019:261).

Pada data 3, ungkapan *liyane dipikir karo mlaku*, merupakan ungkapan bahasa Jawa yang bermakna yang lain dipikir sambil berjalan. Ungkapan ini diucapkan seorang ibu kepada anaknya yang baru menikah untuk fokus dengan niat utamanya sebagai seorang menantu kiai yang memajukan sekolah dan pesantren, sementara hal-hal lain dilakukan sambil menjalani hal yang terpenting tersebut yaitu membesarkan sekolah dan pesantren. Nasehat ini diberikan

sang Ibu kepada anaknya Suhita (tokoh utama), agar menikmati tujuan pernikahannya dengan langkah ringan tanpa merasa diberati dengan tugas-tugas atau kewajiban lainnya.

Data 4.

Aku menyelesaikan ngajiku, kulihat Gunung Merbabu berdiri kokoh seakan mengajarkan ketegaran. Pemandangan hijau di sekeliling gunung itu sedikit bisa menenangkanku, (Anis, 2019:300).

Pada data 4, ungkapan Gunung Merbabu berdiri kokoh seakan mengajarkan ketegaran, bermakna ketegaran seseorang itu diumpamakan seperti gunung yang selalu kokoh berdiri di atas permukaan bumi, berdiri di tengah belantara menunjukkan keperkasaannya diantara hutan, sungai dan lembah.

Etika/moral

Data 5

Alina Suhita, sejak awal aku mengenalnya, memang seperti kembang teratai. Dia mekar. Tumbuh lurus ke atas permukaan air. Tapi tidak tenggelam. Ia tegak seperti teratai. Meski kadang air itu berlumpur dan kotor. Ia tenang dalam keindahan. Berdiri di atas daunnya yang besar seperti talam. Mengapung di air, (Anis, 2019:43).

Pada data 5, ungkapan kembang teratai merupakan ungkapan untuk seorang wanita yang kuat dan teguh pendiriian, teratai merupakan bunga yang hidup di atas air, walaupun dasarnya tidak sekuat tanaman yang ada di atas tanah, tetapi teratai dapat tumbuh tegak menjulang ke atas, perumpamaan perempuan dimana pun ia berada harus tetap kuat dan menunjukkan pesona sebagai perempuan.

Data 6

Kulihat Mas Birru menatapnya dengan penuh rasa kagum. Perempuan ini pastilah sangat menyenangkan. Tidak sepertiku yang malang. Pantas saja langitku tidak membiru. Kepalang awanku berarak kelabu. Tuanku menghunus sembilu dalam bisu. Hingga harapanku musnah menjadi abu. Ternyata perempuan ini menawan seperti pelangi. (Anis, 2019:90).

Pada data 6 perumpamaan atau ungkapan seorang wanita, walaupun merasa bersaing dia tetap mengedepankan etika moralnya, menyanjung lawannya, walaupun hanya di dalam hati, ini menandakan seorang wanita yang tetap melihat kelemahan pada dirinya untuk belajar dari kelebihan dari saingannya.

Data 7

Aku tak mungkin bilang bahwa hidupku seperti diguyung *ono blumbang*, *dikosoki alang-alang*, disiaikan, dan diabaikan. Aku tak mungkin mengatakan itu. Aku harus *mikul duwur mendem jero*, (Anis, 2019:19).

Pada data 7, perumpamaan ini bermakna, sikap seorang wanita walaupun merasa disia-siakan tetapi ia tetap menerima rasa itu dengan memendam rasa kecewa dalam hatinya, dan merasakan semua itu sendiri, tidak perlu diceritakan kepada orang lain, yang justru akan menjatuhkan martabatnya sendiri maupun martabat keluarganya. Maka dengan *mikul dowur mendem jero*, memikul kesulitan itu dan memendamnya dalam hati, maka seorang wanita akan tetap kelihatan kesabarannya dalam setiap menjalani kesulitan yang dihadapinya.

Data 8

Setiap kulihat bibir dan dagunya, aku bergetar hebat, tapi aku kembali ingat penolakannya malam itu. Aku jadi teringat ucapan Dewayani kepada Resi Sukra saat puteri kerajaan Wrihasparwa menghinanya; “Luka yang disebabkan oleh pedang, dapat sembuh dalam perjalanan waktu. Tapi sakit hati karena kata-kata yang menusuk, akan menggoreskan pedih selamanya.”

Ungkapan pada data 8 bermakna kata-kata yang menyakitkan akan susah dilupakan dibandingkan luka yang didapat dari senjata tajam. Kata-kata akan sangat berbekas apalagi jika kata-kata tersebut menyakitkan sehingga akan terasa selamanya. Nilai moral dalam ungkapan tersebut yaitu agar kita menjaga ucapan, sehingga tidak menyakiti orang lain.

Data 9

Siapa yang kedinginan? Mereka atau rengganis yang barusan berbasuh titik air? Sejak kapan Mas Birru begitu perhatian pada tamunya sampai rela ke dapur menanyakan minum? Aku menggeram murka dalam piluku, (Anis, 2019:87).

Pada data 9, perumpamaan “aku menggeram murka dalam pilu” sikap seorang wanita yang memendam kemarahannya, ia tahan kemarahannya itu sehingga menimbulkan kesedihan, tetapi kesedihannya itu pun tetap tidak ia perlihatkan kepada orang lain, terutama suaminya. Sebagai seorang wanita yang tidak ingin mellihatkan kesedihannya dihadapan suaminya, ini merupakan contoh sikap seorang wanita yang menghargai suaminya walaupun suaminya telah membuat ia sedih dan terluka. Nilai etika atau moral dalam ungkapan di atas adalah seorang harus tetap menjaga sikap dan menghormati suaminya dalam keadaan apapun.

Pendidikan

Data 10

Dia adalah sawo kecil, yang berarti sarwo kecil. Sebuah pengharapan agar selalu dalam kebaikan. Juga mawar yang berarti mawi arso. Artinya kehendak niat, mengingatkan kita kalau melakukan sesuatu harus dengan niat yang kuat. Mawar juga berarti awar-awar ben tawar. Buatlah hati menjadi tawar, yang berarti tulus. Sesungguhnya, tanpa minta nasihat kepada siapa pun. Tumbuh-tumbuhan ini seperti menasehati luka-lukaku, (Anis, 2019:122).

Pada data 10 ungkapan sawo kecil, bermakna pengharapan dalam kebaikan, makna ini menunjukan nilai pendidikan bahwa setiap orang harus mempunyai pengharapan yang baik semenjak ia kecil, pengharapan terus bisa menjadi sebuah doa agar selalu dalam kebaikan dalam menjalani kehidupan.

Makna mawar berarti awar-awar ben tawar, menunjukan seseorang harus tulus dalam melakukan sesuatu. Dari perumpamaan sawo dan mawar, didapatlah sebuah Pendidikan tentang harapan dan ketulusan dalam menjalani kehidupan.

Data 11

Mas Birru memang sudah jauh dan memiliki kehidupan baru, tapi dia mewariskan energinya di dalam hatiku. Kami memang akan berjarak. Tapi, dia tidak pernah pergi, dia duduk tenang dalam hatiku. Menyemangatiku. Sepanjang hidupku, tak seorang pun bisa mengusirnya, (Anis, 2019:258).

Ungkapan pada data 11, bermakna walaupun seseorang terpisah karena sesuatu hal, tetapi ia tinggal menganggap perpisahan tersebut meninggalkan luka, tetapi ia menjadikan perpisahan tersebut sebagai energi kekuatan dalam menyemangati kehidupan yang akan dilaluinya. Perpisahan tidak selalu meninggalkan kesedihan, kadang perpisahan menjadi sebuah hikmah, selama seseorang bisa mengambil sisi positifnya, misalnya untuk meningkatkan semangat dalam menjalani kehidupan.

Data 12

“Kui seng mok antemno garwamu ya suruh temu ros itu. Itu simbol, Nok. Pernikahan itu sejatinya suruh, ngangsu kaweruh. Saling mengenal pasangan. Temu ros maknanya temu roso. Menyatukan rasa....., (Anis, 2019:417).

Pada data 12 ungkapan temu ros bermakna menyatukan rasa, temu ros adalah daun sirih yang garis-garis berada di kanan dan kiri daun bertemu di garis tengah daun tersebut, ini bermakna saling mengenal dan menyatukan rasa. Nilai Pendidikan melalui daun sirih temu ros ini adalah sesuatu yang berbeda akan disatukan dalam satu tujuan yaitu pernikahan atau

perkawinan. Masing-masing individu yang berbeda akan disatukan untuk mewujudkan pernikahan yang akan kekal hingga akhir hayat.

Keagamaan

Data 13

“Mbah Kung bukan Kiai, Ia tidak punya pesantren. Hanya langar kecil tempat warga sekitar berjamaah dan ngaji sore. Tapi Mbah Kung selalu cegah dahar lawan guling. Banyak puasa sedikit tidurnya...., (Anis, 2019:299).

Ungkapan cegah dahar lawan gulung pada data 13 di atas bermakna seseorang yang sedikit makan (puasa) dan sedikit tidurnya ketika di malam hari untuk memperbanyak zikir dan sholat, bermunajat memohon petunjuk dan ketenangan hidup agar mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Kesimpulan

Novel Hati Suhita karya Khilma Anis ini merupakan novel yang berisi nilai-nilai dalam menghadapi persoalan kehidupan, kehidupan tidak hanya berhadapan dengan baik buruknya, tetapi bagaimana kita harus menghadapi takdir, memperjuangkannya atau merelakannya. Novel ini syarat dengan pesan-pesan yang disampaikan dengan bahasa yang lugas maupun ungkapan. Ungkapan yang terdapat dalam novel ini meliputi ungkapan yang berkaitan dengan etika atau moral, nasehat, pendidikan dan keagamaan.

Novel ini bisa dijadikan salah satu media literasi pembelajaran bagi pelajar khususnya pelajar tingkat SMA, dengan membaca karya-karya sastra khususnya novel, siswa dapat menikmati sastra itu sendiri melalui ceritanya dan mengambil nilai-nilai luhur yang terdapat dalam cerita sebagai teladan atau contoh dalam menjalani kehidupan.

Daftar Pustaka

- Anis Khilma, 2019. *Hati Suhita*. Yogyakarta. Telaga Aksara.
- Chaer, Abdul. 2002. *Pengantar Semantik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Danandjaja, James. 2002. *Foklore Indonesia: Ilmu gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Graffiti Press.
- Gultom, Roida. 2018. Kajian Bahasa Eufisme Pada Cerita Rakyat batak Toba ‘Boru Saroding’. Medan Makna Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan. Volume 16, nomor 1, Juni 2018. Balai Bahasa Sumatera Utara.
- Mahsun, MS. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tehniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sari, Erna Erviana. 2013. Perumpamaan.
<http://aderakasihwi.blogspot.com/2013/12/membedakan-peribahasa-ungkapam-bidal15.html> (diakses, 10 Oktober 2020. 9.30)
- Septiningsi, Lustantini. 2020. *Mengoptimalkan Peran Sastra Dalam Pembentukan Karakter Bangsa*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Sutadji. 1992. *Puisi dan Unsur-Unsur Pembangunnya*. Jakarta. Gramedia.

**TUNDANG CORONA ALI AKBAR SEBAGAI SUMBER
PEMBELAJARAN SASTRA ERA PANDEMI**
Poetry of Tundang Corona as Source of Learning Literature in the Pandemic Era

Binar Kurniasari Febrianti

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Untan
Email : binarkurniasarif@student.untan.ac.id

Abstrak

Pandemi masih melanda masyarakat Indonesia dan dunia. Dampaknya berimbas pada semua segi kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Tema kehidupan terkait pandemi menjadi sumber inspirasi penciptaan karya sastra. Karya sastra tersebut di antaranya sastra lisan Tundang. Tundang merupakan kependekan dari pantun dan gendang, yakni sastra lokal asli Melayu dalam bentuk pantun diiringi dengan gendang dan alat musik lainnya. Pantun diiramakan menjadi sebuah lirik lagu atau syair yang biasanya sesuai dengan peristiwa atau suasana di sekitar. Lirik Tundang Corona yang dilantunkan oleh Ali Akbar menggambarkan wabah korona yang sedang melanda sekarang ini. Penelitian ini menganalisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam sastra lisan Tundang Corona Ali Akbar. Penelitian ini bersifat deskriptif. Jenis penelitian ini adalah studi pustaka yaitu dengan melakukan studi melalui sumber data yang relevan yaitu video Tundang Corona Ali Akbar. Data dalam penelitian ini berupa teks Tundang Corona. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak, baca, dan catat. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan pengkajian fiksi dan sosiologi sastra. Berdasarkan hasil analisis data, Tundang Corona mengandung nilai-nilai pendidikan karakter, antara lain nilai agama dan religius, nilai moral, nilai sosial, dan nilai budaya yang bermanfaat sebagai sumber pembelajaran sastra dan pedoman hidup masyarakat.

Kata Kunci: *Tundang Corona, Pembelajaran Sastra, Era Pandemi*

PENDAHULUAN

Masa pandemi masih berlangsung di dunia, khususnya di Indonesia dari bulan Maret hingga sekarang. Hal ini berdampak pada pembatasan semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Pembelajaran di masa pandemi lebih banyak dilakukan dari rumah secara daring (dalam jaringan) menggunakan akses internet. Selain pengelola pendidikan dan guru yang dituntut memiliki kemampuan menggunakan ilmu teknologi, pembelajaran (sastra) juga seyogianya dikemas menyenangkan dengan menghadirkan sastra dari lingkungan masyarakat lokal.

Satu di antara sastra milik masyarakat lokal adalah tundang. Tundang kependekan dari pantun dan gendang, merupakan kesenian tradisional asli Melayu Kalimantan Barat dalam bentuk pantun diiringi dengan gendang dan alat musik lainnya. Tundang diciptakan dan dikembangkan oleh Eddy Ibrahim sekaligus pendiri Sanggar Pusaka. Tundang pertama kali ditampilkan pada acara MTQ tingkat kecamatan di Sanggau dan baru dikenal masyarakat pada 1992. *Tundang Mayang Eddy Ibrahim* ini yang menjadi cikal bakal pelestarian tradisi budaya berpantun.

Pantun merupakan sastra lisan yang berkembang di Indonesia sejak dahulu. Pantun dalam tundang diiramakan menjadi sebuah lirik lagu atau syair yang biasanya sesuai dengan peristiwa atau fenomena di sekitar. Demikian pula pantun pada *Tundang Corona Ali Akbar* yang menggambarkan peristiwa pandemi yang sedang melanda masyarakat. Selain memberikan kesenangan atau hiburan, teks syair *Tundang Corona* mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya pelajar. Hal ini sejalan

dengan pendapat Nurgiyantoro (2015:434) yang menyatakan bahwa berbagai teks kesastraan diyakini mengandung unsur moral dan nilai-nilai yang dapat dijadikan bahan baku pendidikan dan pembentukan karakter. Teks-teks kesastraan diyakini mengandung suatu ajaran karena tidak mungkin suatu pengarang menulis tanpa pesan moral (*message*).

Melalui *Tundang Corona*, pembelajaran sastra di era pandemi mendapatkan momentum berharga untuk mengajak siswa meresapi pesan moral dan nilai pengalaman hidup manusia. Pernyataan ini diperkuat Nurgiyantoro bahwa sastra mempunyai peran sebagai salah satu alat pendidikan yang seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk membentuk dan mengembangkan karakter anak sebagai *character building*. Artinya, sastra dapat diyakini mempunyai andil besar dalam usaha pembentukan dan pengembangan kepribadian anak (2015:434).

Karakter itu sendiri adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Adapun pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI daring). Pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, budi pekerti, moral, watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik buruk, keteladanan, memelihara kebaikan dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (Kemendiknas, 2010). Karakter pendidikan terkait dengan nilai. Nilai (*value*) berarti berguna, mampu, berdaya, berlaku, dan kuat. Nilai menurut Zakiah ialah segala hal yang berhubungan dengan tingkah laku manusia mengenai baik dan buruk yang diukur oleh agama, tradisi, etika, moral dan kebudayaan yang berlaku di masyarakat (2014:15).

Penelitian terhadap *Tundang Corona Ali Akbar* sebagai sumber pembelajaran sastra belum pernah dilakukan peneliti lain. Kajian sejenis tentang tundang pernah dilakukan oleh Nurfitriana dkk, 2020 berjudul *Nilai Pendidikan dalam Syair Kesenian Tundang Mayang Karya Eddy Ibrahim*; Huda dkk, 2017 berjudul *Analisis Makna dan Fungsi Pantun dalam Kesenian Tundang Mayang Sanggar Pusaka*, Ambarwati dkk, 2019 berjudul *Nilai Sosial Masyarakat Madura dalam Kumpulan Syair Lagu Daerah Madura*. Penelitian tebut menjadi kerangka acuan berpikir dalam penelitian ini terutama pada konsep nilai. *Tundang Corona* menarik dan penting karena mengandung nilai-nilai positif yang bisa menjadi sumber pembelajaran sastra di era pandemi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini membahas nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam *Tundang Corona Ali Akbar*. Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan dan menganalisis bentuk nilai-nilai karakter pendidikan dalam tundang tersebut. Pembahasan ini menggunakan teori pengkajian fiksi dan sosiologi sastra. Pengkajian fiksi dan sosiologi sastra digunakan untuk mengungkap nilai dan pesan dalam syair *Tundang Corona* yang menggunakan tema pandemi yang bermanfaat sebagai sumber pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, Metode deskriptif kualitatif artinya penelitian ini memberikan gambaran data sesuai objek yang diteliti dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Data deskriptif yang dihasilkan berupa nilai-nilai pendidikan karakter dalam *Tundang Corona Ali Akbar* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran sastra di sekolah. Sumber data berupa video *Tundang Corona* yang diciptakan dan dilantunkan oleh Ali Akbar, ditayangnya pertama kali di media sosial *You Tube* bekerja sama dengan Balai Pelestarian dan Nilai Budaya pada 27 Maret 2020. *Tundang Corona* terdiri atas 12 bait, setiap bait terdiri atas empat larik.

Objek kajian dalam penelitian ini mengacu pada teks pantun dalam video *Tundang Corona* yang dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik pustaka, simak dan catat. Teknik simak dan catat dilakukan dengan cermat untuk memperoleh data primer yang tepat. Alat pengumpul data yang digunakan adalah peneliti sebagai instrumen, lap top, buku catatan, dan alat tulis. Teknik analisis data

dilakukan dengan langkah-langkah, yakni pengumpulan data, interpretasi nilai-nilai pendidikan karakter, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis penelitian ini menerapkan konsep nilai pendidikan karakter dalam teori pengkajian fiksi dan sosiologi sastra yang terkandung dalam *Tundang Corona*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data terhadap *Tundang Corona Ali Akbar*, di dalam syair tersebut mengandung nilai-nilai pendidikan karakter sebagai berikut.

Nilai agama dan religius

Nilai agama merupakan cerminan dari sikap ataupun perilaku manusia atau makhluk hidup terhadap Tuhan yang didasari pada kaidah yang dianut. Menurut Zakiyah, nilai agama adalah nilai tentang ketaatan kepada Allah Swt dan nilai yang mengatur hubungan sesama manusia yang ditanamkan melalui proses pendidikan ajaran agama Islam (2014: 143-144). Nilai agama dan religius terdapat dalam kutipan syair berikut.

- Bait 1 *Assalamoalaikum kamek mengucapkan*
 Kepade masyarakat di semue kalangan
- Bait 4 *Kalau kite taat anjoran pemerintah*
 Insyallah corona akan mudah dicegah
- Bait 12 *Panton corona cukup sampai di sini*
 Assalamoalaikum serte terima kasih

Kutipan penggalan bait 1 dan 12 menggambarkan salam yang digunakan di awal dan akhir bait syair *Tundang Corona*. Salam di awal bait sebagai ucapan pembuka menurut keyakinan agama Islam. Kalimat salam pembuka tersebut merupakan kalimat pujian kepada Allah dan doa keselamatan bagi pendengarnya. Bait 4 menunjukkan sikap religius pengarang yang tidak mau mendahului kehendak Tuhan sehingga memakai kata *insyaallah* yang berarti jika Allah mengizinkan.

- Bait 11 *Doe dan ikhtiar udah pon dilakukan*
 Tingkatkan ibadah tawakal dan ikhlaskan
 Virus corona jangan terlalu ditakutkan
 Tiada kematian tanpa kehendak Tuhan

Kutipan bait 11 menggambarkan bahwa sebagai makhluk ciptaan Allah manusia harus senantiasa berdoa, berikhtiar, dan beribadah dengan tawakal dan ikhlas, seperti pada baris pertama dan kedua */Doe dan ikhtiar udah pon dilakukan// Tingkatkan ibadah tawakal dan ikhlaskan/*. Upaya tersebut perlu ditingkatkan terutama dalam kondisi saat ini, yakni menghadapi masa pandemi. Namun, pandemi corona jangan sampai membuat kita ketakutan. Dengan keimanan dan ketakwaan, manusia menjalani hidup dengan takdir yang sudah ditentukan oleh-Nya, seperti pada baris berikutnya *//virus corona jangan terlalu ditakutkan//Tiada kematian tanpa kehendak Tuhan/*.

Nilai Budaya

Nilai budaya merupakan nilai yang dianggap baik oleh suatu kelompok masyarakat atau suku bangsa yang belum tentu dipandang baik pula oleh kelompok masyarakat lain sebab nilai budaya membatasi dan memberikan karakteristik pada suatu masyarakat dan kebudayaannya. Kutipan syair yang mengandung nilai budaya sebagai berikut.

- Bait 1 *Assalamoalaikum kamek mengucapkan*
 Kepade masyarakat di semue kalangan
- Bait 2 *Panton corona cukup sampai di sini*

Assalamoalaikum serte terima kasih

Kutipan di atas menggambarkan nilai budaya yang ditunjukkan dalam syair *Tundang Corona* dibuka dan ditutup dengan ucapan salam dalam agama Islam. Hal ini menunjukkan kekhasan kesenian masyarakat Melayu bernuansa agama Islam. Selain itu musik yang mengiringi *Tundang Corona* menggunakan beberapa alat musik yang menggambarkan keragaman etnis Kalimantan Barat. Bahasa daerah yang digunakan dalam *tundang* juga menunjukkan identitas budaya Melayu Kalimantan Barat.

Nilai Sosial

Sosial merupakan sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, misalnya hubungan seseorang dengan orang lain, kelompok, antarkelompok manusia. Bentuk hubungan tersebut dapat berupa kegiatan kebersamaan ataupun saling bertentangan (Kosasih, 2012: 116). Kutipan syair yang berkaitan dengan nilai sosial sebagai berikut.

- Bait 3 *Sebagai masyarakat harus bekerja sama*
 Supaye corona tidak mereje-lele
- Bait 9 *Kalau kurang gizi badan pon jadi lemah*
 Virus corona hinggapnye lebeh mudah
 Perbanyak makan sayok beserte buah
 Jangan asek micin yang selalu diratah
- Bait 12 *Pesan terakhir dari lagu ini*
 Diharap kite untuk berhati-hati

Kutipan tersebut mengandung nilai sosial. Pada bait 3, dalam masa pandemi seperti sekarang ini, kondisi kesehatan masyarakat terancam bahaya. Oleh karena itu, dalam lirik tersebut Ali Akbar mengajak masyarakat bekerja sama, saling membantu agar virus corona tidak menyebar. Selain itu, pada bait 9 Ali Akbar juga mengajak masyarakat untuk sadar dengan kesehatan dengan memenuhi gizi yang diperlukan oleh tubuh. Asupan sayur dan buah juga penting untuk kesehatan, serta mengurangi pemakaian vetsin pada makanan. Bait terakhir mengatur kita untuk bersikap dan bertindak sesuai norma yang berlaku dan menentukan hal yang baik dan buruk dalam masyarakat. Hal ini terkait dengan tanggung jawab. Suatu tanggung jawab memiliki tiga unsur, yaitu kesadaran, kecintaan, dan keberanian (Salam, 1997: 33).

Nilai Moral

Nilai moral dalam arti yang luas berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam semesta. Orang yang memiliki moral yang baik adalah orang yang mampu menyeimbangkan ketiga hubungan tersebut pada setiap tempat dan waktu (Harapan, 2005: 41). Moral menjadi hal mutlak yang harus dimiliki oleh manusia. Moral merupakan istilah yang mengacu pada langkah-langkah manusia atau lainnya yang memiliki nilai positif. Dengan nilai moral diharapkan manusia dapat bersikap baik di masyarakat. Kutipan syair yang menggambarkan nilai moral sebagai berikut.

- Bait 2 *Ade satu virus yang sangat berbahaya*
 Yang kini menjadi permasalahan dunia
 Lebih berbahaya dari kurap di celana
 Tak laen tak bukan itulah virus corona

Kutipan tersebut mengandung nilai moral dengan memberikan informasi kepada pembaca/pendengar bahwa ada virus yang sangat berbahaya dan menjadi permasalahan masyarakat, baik masyarakat Indonesia maupun masyarakat dunia, yakni virus corona. Hal ini mengandung nilai moral berupa pengetahuan bagi masyarakat agar berhati-hati terhadap virus tersebut. Selain itu, kutipan bait 5 berikut juga mengandung nilai moral.

- Bait 4 *Kalau kite taat anjoran pemerintah
Insyaallah corona akan mudah dicegah*
- Bait 5 *Buat yang terkaet jangan ambek kesempatan
Bukannya di rumah malah pegi beliboran*

Norma moral membahas mengenai aturan dalam bersikap dan berperilaku yang mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia (Salam, 1997: 5). Dalam kutipan tersebut mengajarkan bahwa untuk menyikapi masalah pandemi corona, kita diajarkan untuk taat/patuh pada aturan pemerintah. Akibatnya semua kegiatan dibatasi. Pesan moralnya kita diajarkan bersabar untuk melakukan aktivitas di rumah. Bukan sebaliknya, orang-orang tertentu yang memanfaatkan kondisi ini dengan pergi berlibur. Hal ini mencerminkan hal yang tidak baik karena bisa tertular dan menularkan virus corona. Kutipan lain yang mengandung nilai moral pada bait 6, 7, dan 10 seperti berikut.

- Bait 6 *Hindari kerumonan itu tindakan pertama
Tak ade buat lebeh baik di rumah
Selaen aman jaoh dari corona
Isi dompet selamat tidak tbengkas percuma*
- Bait 7 *Kalaulah nyawe rase pengen nak makan
Jangan cerobok tangkap tungam dan telan
Ambek lok sabun lalu cucilah tangan
Supaye corona tak mudah masok ke badan*
- Bait 8 *Virus corona kini sudah menyebar
Gunekan masker kalau maok keluar
Selaen buat cegah virus tak nular
Juge buat nutop mulot busuk bauk bangar*
- Bait 10 *Demam batok pilek juga sesak pernapasan
Segere prekse di kelinik kesehatan
Jangan anggap enteng ape lagi diremehkan
Bise jadi itu corona yang mematikan*

Kutipan di atas mengandung pesan moralitas agar kita mematuhi 3M, memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak. Hal ini terkandung dalam bait 6 menjaga jarak (hindari kerumonan, lebeh baik di rumah), bait 7 mencuci tangan (ambek lok sabun lalu cucilah tangan), bait 8 memakai masker (gunekan masker kalau maok keluar). Sementara pada bait 10, pengarang berpesan agar kita tidak meremehkan hal kecil atau penyakit yang tidak nampak karena kemungkinan penyakit tersebut, seperti corona bisa mematikan.

Di samping terkandung nilai-nilai pendidikan karakter, pantun tundang Corono Ali Akbar dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pada siswa kelas XI SMA dengan KD 4.1 Menginterpretasikan makna teks pantun, baik secara lisan maupun tulisan. Penerapan ini disesuaikan dengan model, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam syair *Tundang Corona*, diperoleh simpulan bahwa terdapat empat nilai pendidikan karakter, yaitu nilai agama atau religius, nilai sosial, nilai moral, dan nilai budaya. Nilai yang paling banyak terdapat dalam syair *Tundang Corona* adalah nilai moral (pengetahuan, kepatuhan, nasihat,

hidup sehat, hidup bersih). Selain itu, *Tundang Corona* dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran sastra era pandemi untuk kelas XI dengan KD 4.1 Menginterpretasikan makna teks pantun, baik secara lisan maupun tulisan.

Dari simpulan yang telah diuraikan di atas, diperoleh saran sebagai berikut. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian selanjutnya. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik sebagai media pembelajaran sastra era pandemi, khususnya dalam menginterpretasikan makna pantun pada kelas XI semester ganjil. Pembelajaran tentang interpretasi makna pantun dimuat dalam silabus Bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar 4.1, yakni menginterpretasi makna teks pantun, baik secara lisan maupun tulisan

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, Wardah, dan Sofian. 2019. *Nilai Sosial Masyarakat Madura dalam Kumpulan Syair Lagu Daerah Madura* dalam Satwika Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial Vol. 3 No. 1 April 2019 hlm. 54-68.
- Huda, N., Martono, dan Priyadi, T. 2017. *Analisis Makna dan Fungsi Pantun dalam Kesenian Tundang Mayang Sanggar Pusaka* dalam Media. Pontianak: Untan.
- KBBI daring
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa – Pedoman Sekolah*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Maulidiah, Nurfitriana dkk. 2020. *Nilai Pendidikan dalam Syair Kesenian Tundang Mayang Karya Eddy Ibrahim* dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 5 No. 2 September 2020. Hal 107-111.
- Mawarni, Heni dan Ubaidullah. 2019. *Nilai Pendidikan dalam Sastra Lisan Lawas (Puisi Rakyat) Masyarakat Sumbawa dan Potensinya sebagai Materi Ajar di Sekolah* dalam Jurnal Mabasana Vol. 13 No. 2 Desember 2019 hlm. 231-246.
- Nurdiyanto, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Salam, B. 1997. *Etika Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Zakiyah, Q. Y. & Rusdiana. 2014. *Pendidikan Nilai: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

INOVASI SLOGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SPARKOL

Darna Dalila

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Tanjung Pura Pontianak

Email: darnadalila_f2@student.untan.ac.id

Abstract: *Over time with the increasingly rapid development of globalization, it cannot be denied that the Indonesian people will experience progress concerning education, culture and technology. Learning Indonesian Language and Literature in schools is a key element in developing language skills. Thus, Indonesian Language and Literature lessons are aimed at improving the ability of students to speak, both orally and in writing. One of the Indonesian language learning materials is writing slogans. The slogan text is the material studied in Indonesian language lessons in Class VIII Junior High School. This research is about the renewal of making slogans using sparkol wevideo media. This study aims to describe the role of sparkol media in slogan innovation and to describe the renewal of making slogans using sparkol wevideo media. The main theory in this research is Hasan Alwi (2003). The results showed that the role of sparkol media in slogan innovation was needed by students to foster students' writing skills.*

Key Words: *Innovation, Slogan, Media Sparkol Wevideo*

Abstrak: *Seiring dengan perkembangan arus globalisasi yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat Indonesia akan mengalami kemajuan yang bersangkutan mengenai pendidikan, kultur dan teknologi. Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah merupakan unsur pokok dalam usaha pengembangan keterampilan berbahasa. Dengan demikian, pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis slogan. Teks slogan merupakan materi yang dipelajari dalam pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Penelitian ini mengenai pembaharuan pembuatan slogan dengan menggunakan media sparkol wevideo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media sparkol dalam inovasi slogan dan mendeskripsikan pembaharuan pembuatan slogan dengan menggunakan media sparkol wevideo. Teori utama dalam penelitian ini merupakan teori Hasan Alwi (2003). Hasil penelitian menunjukkan peran media sparkol dalam inovasi slogan sangat dibutuhkan peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan menulis peserta didik.*

Kata Kunci: *Inovasi, Slogan, Media Sparkol Wevideo*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan arus globalisasi yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat Indonesia akan mengalami kemajuan bersangkutan mengenai pendidikan, kultur dan teknologi. Guna menciptakan dan memelihara anggota masyarakat dari dampak negatif globalisasi maka lembaga-lembaga pemerintahan dan sistem pendidikan harus dapat mengantisipasi dampak negatif globalisasi agar tidak terjadinya kemerosotan nilai-nilai bangsa. Untuk menjaga nilai-nilai bangsa tersebut, para pendidik harus menanamkan slogan-slogan pada peserta didik berkenaan dengan nilai-nilai bangsa Indonesia.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah merupakan unsur pokok dalam usaha pengembangan keterampilan berbahasa. Dengan demikian, pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara, baik secara lisan maupun tulisan. Lebih lanjut, lewat pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diharapkan pula bisa menumbuhkan jiwa menghargai hasil ciptaan manusia dalam pribadi

peserta didik. Sehingga hakikat dari pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dapat terwujud.

Proses belajar merupakan langkah yang kompleks dan unik. Keunikan tersebut dikarenakan hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menunjukkan sikap belajar yang berbeda. Perbedaan tersebut dikarenakan setiap individu memiliki karakteristik individualnya yang khas, seperti kecerdasan, bakat perhatian, dan lain sebagainya.

Bahasa merupakan alat berkomunikasi yang memiliki peran berharga dalam kegiatan berbicara baik lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, eksistensi bahasa menjadi sangat berharga dalam kehidupan manusia, termasuk di dalamnya keberadaan pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa meliputi empat kriteria, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Berkomunikasi dengan tulisan berarti menyampaikan ide-ide yang dijabarkan dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan satu di antara empat kriteria keterampilan berbahasa yang harus dikuasai setiap individu. Melalui menulis, individu bisa mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan pendapat secara sistematis, logis dan kreatif.

Menurut Tarigan (2008:3) menulis merupakan “suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menulis merupakan suatu aktivitas yang mampu menghasilkan dan menggambarkan. Dikegiatan menulis seorang penulis haruslah cakap memanfaatkan ilmu tentang aksara atau sistem tulisan, kosa kata dan struktur bahasa. Keterampilan menulis tidak datang secara dengan sendirinya, melainkan harus melalui praktik dan latihan. Dalam kehidupan globalisasi keterampilan menulis sangat diperlukan.

Berlandaskan kriteria menulis, tujuan pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dan pengalaman, mampu menyatakan perasaan secara tertulis dan jelas, mampu menuliskan informasi sesuai dengan konteks (pokok bahasan) dan situasi (keadaan). Peserta harus peka terhadap lingkungan dan mampu mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Berdasarkan dengan penjelasan mengenai menulis yang telah dipaparkan, satu diantara materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis slogan.

Pendidikan Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama tepatnya pembelajaran dengan kompetensi dasar (KD 3.4) yaitu menelaah pola penyajian dan kebahasaan teks iklan, slogan, atau poster (yang memuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan (KD 4.4) yaitu menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan atau tulisan.

Peneliti memilih materi menulis slogan untuk pembaharuan pada media *sparkol* dikarenakan berdasarkan pengamatan sudut pandang peneliti, dalam praktik menulis slogan kebanyakan guru hanya menggunakan media kertas karton ataupun manila saja. Sehingga siswa merasa bosan atau kurang termotivasi terhadap media yang digunakan. Akibatnya siswa cenderung tidak aktif dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang melamun, bercanda dengan teman, kelihatan serius, tetapi ternyata tidak memperhatikan. Rendahnya hasil belajar dan kurangnya motivasi belajar siswa disebabkan karena pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu guru menggunakan teknik ceramah dalam menyampaikan materi dan memberikan tugas. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan inovasi slogan dengan menggunakan media *sparkol*.

Rendahnya nilai yang dicapai oleh siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan pengamatan sudut pandang peneliti faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam permasalahan tersebut antara lain. *Pertama*, keterbatasan fasilitas seperti sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sehingga menyulitkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif. *Kedua*, guru cukup mengalami kesulitan untuk membuat media

pembelajaran, hal ini disebabkan oleh sulitnya mendapatkan alat atau bahan yang dapat dijadikan media pembelajaran dan masih gagap akan teknologi.

Berdasarkan dari beberapa sudut pandang tersebut, pembelajaran keterampilan menulis slogan di sekolah semestinya dilakukan tepat waktu, terprogram, berbagai bentuk (bervariasi), dan peninjauan (berorientasi) pada pengembangan dan peningkatan kompetensi peserta didik. Tepat waktu artinya pembelajaran menulis slogan sebaiknya pada saat kondisi dan situasi mendukung. Terprogram artinya sebelum pembelajaran harus ada rancangan pembelajaran yang baik. Bervariasi artinya pembelajarannya tidak monoton sehingga tidak membosankan. Berorientasi pada pengembangan dan peningkatan kompetensi siswa artinya pembelajaran harus fokus pengembangan peserta didik serta efisien dengan kompetensi yang harus dicapai.

Hal ini dapat terwujud jika guru bahasa Indonesia mau membina dan mengembangkan keterampilan menulis slogan secara maksimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu dibekali konsep slogan dan rangsangan memunculkan gagasan tema sesuai penyebab kelemahannya. Pelajaran keterampilan menulis slogan pula tidak dapat dilakukan hanya melalui penjelasan atau uraian guru saja, tetapi harus melalui praktik, latihan dan mendapat bimbingan secara teratur serta bertahap. Sehingga peserta didik mengerti benar apa yang seharusnya dilakukan. Inilah yang menjadi dasar pemahaman penulis mengungkapkan satu cara terbaik pembelajaran menulis slogan dengan menggunakan media sparkol *wevideo*.

Keterampilan menulis slogan dapat dicapai melalui media pembelajaran *sparkol wevideo*. *Sparkol* merupakan media pembelajaran serba guna, dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, satu di antaranya untuk membuat desain animasi bahkan grafis dengan sangat mudah. *Wevideo* adalah *platform* pengeditan video online berbasis *cloud* yang berfungsi di *browser web* dan di perangkat seluler. Perusahaan ini awalnya didirikan pada 2011 di Eropa.

Berlandaskan dari pemaparan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian tentang “Inovasi Slogan dengan Menggunakan Media *Sparkol*”. Melalui media *sparkol wevideo* diharapkan mampu meningkatkan mutu dan antusias peserta didik di dalam meningkatkan keterampilan menulis slogan. Selain itu diharapkan pula melalui penelitian ini dapat membantu memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran media *sparkol* dalam inovasi slogan dan bagaimana pendeskripsian pembaharuan pembuatan slogan dengan menggunakan media *sparkol*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran media *sparkol* dalam inovasi slogan dan mendeskripsikan pembaharuan pembuatan slogan dengan menggunakan media *sparkol*.

Kajian teori yang berlaku dalam penelitian ini adalah tentang inovasi slogan dengan menggunakan media *sparkol*. Menurut, Alwi (2003: 108) mengemukakan “slogan merupakan bentuk penyampaian informasi atau pemberitahuan dan slogan biasanya ditulis dengan kalimat pendek yang menarik, singkat, mudah diingat, dan persuasi yang memiliki tujuan untuk menegaskan sebuah pemikiran atau prinsip, bahkan slogan juga merupakan perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk menjelaskan tujuan suatu ideologi, organisasi, dan partai politik”. Slogan juga memiliki ciri-ciri unik yang membuatnya berbeda dari pembelajaran teks umumnya. Wirajaya dan Sudarmawati (Rahmadani, 2016: 12) mengemukakan bahwa ciri-ciri slogan adalah sebagai berikut. a) menggunakan bahasa menarik serta persuasif; b) isinya sangat singkat dan jelas; c) kalimat pendek, menarik, dan mudah diingat; d) ditampilkan dalam struktur kalusa, frasa, atau kalimat; e) menjelaskan visi, misi. Tujuan dari slogan itu sendiri agar pembaca, memahami, tertarik, atau berperilaku sesuai dengan pesan yang ditampilkan (Nurhadi dkk, 2007: 199). Sehubungan dengan hal itu, Moeliono (2007: 108) mengatakan bahwa “slogan bertujuan sebagai pendidik masyarakat, memacu semangat dan cita-cita”.

Media pembelajaran selain berfungsi sebagai penyampaian pesan atau informasi, juga sebagai penumbuh minat belajar peserta didik. Menurut Arsyad (2014: 19) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat fungsi utama yakni fungsi antensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Media *Sparkol* merupakan media pembelajaran serba guna, dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, satu di antaranya untuk membuat desain animasi bahkan grafis dengan sangat mudah. Media *sparkol wevideo* adalah *platform* pengeditan video online berbasis *cloud* yang berfungsi di *browser web* dan di perangkat seluler. Perusahaan ini awalnya didirikan pada 2011 di Eropa. *Sparkol wevideo* menyiapkan berbagai format pengeditan dengan memadankan rancangan, suara, dan gambar yang dapat menghela perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. *Sparkol wevideo* menyiapkan desain khusus yang beraneka ragam, dengan desain khusus yang beragam, maka media *sparkol wevideo* mampu menjadi media pelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di era industri 4.0 ini. *Sparkol wevideo* juga memudahkan pengguna dalam proses pembuatan karena dalam *platform* berbasis *cloud* tersebut sudah tersedia program yang hanya tinggal dipilih pengguna sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain menggunakan program yang telah disediakan oleh *wevideo*, guru dan peserta didik juga dapat membuat rancangan gambar, grafik, animasi, sesuai dengan keinginan yang di mana gambar, grafik, animasi tersebut dapat di *import* ke dalam *sparkol wevideo*. Selain bisa memasukan animasi, grafik, dan gambar *sparkol wevideo* juga dapat memasukkan suara atau *dubbing* sesuai dengan kebutuhan video yang kita buat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada permasalahan yang dirumuskan dalam bagian pendahuluan, media *sparkol* dapat menumbuhkan keterampilan menulis peserta didik.

Peran Media *Sparkol Wevideo* dalam Inovasi Slogan

1. Wahana melatih kapasitas menulis

Sebagai wahana melatih kapasitas menulis, media *sparkol wevideo* membantu memudahkan guru dan peserta didik terampil menulis slogan dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21. Sebab *pertama*, media *sparkol wevideo* ini memberikan fitur-fitur (*themes, fonts, music, record* dan *publish*) yang pengaplikasian hanya tinggal diklik saja sesuai keinginan. *Kedua*, media *sparkol wevideo* cepat, mudah, dan simpel dalam membuatnya. *Ketiga*, dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Dengan demikian guru dan peserta didik dapat melatih kemampuan menulis dengan cepat, mudah dan menyenangkan.

2. Sumber pemberitahuan kreativitas

Sebagai sumber pemberitahuan kreativitas, media *sparkol wevideo* memberikan informasi dengan mudah dipahami guru dan peserta didik. Sebab *Sparkol wevideo* menyiapkan desain khusus yang beraneka ragam, dengan desain khusus yang beragam, maka media *sparkol wevideo* mampu menjadi media pelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di era industri 4.0 ini. Guru dan peserta didik cukup menyesuaikan fitur-fitur tulisan, gambar, audio, warna sesuai dengan teman yang diangkat. Dengan demikian guru dan peserta didik bisa menginformasikan isi slogan yang ingin disampaikan dengan kreativitas yang diinginkan.

3. Penarik pusat perhatian

Sebagai penarik pusat perhatian, *sparkol wevideo* menyediakan program pembelajaran dengan memadankan rancangan suara, dan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut peserta didik akan termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

Pendeskripsian Pembaharuan Pembuatan Slogan dengan Menggunakan Media *Sparkol*

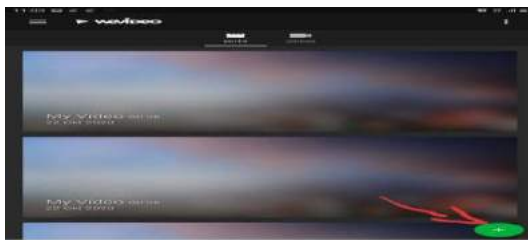


Gambar 1. Tampilan *Wevideo*



Gambar 2. Tampilan Halaman Pertama

Wevideo merupakan satu di antara aplikasi paling baik untuk mengedit video yang ada tulisan dan gambar dengan sangat mudah dan gampang bahkan buat seorang pemula. *wevideo* mempunyai tampilan bersahaja. Karena begitu masuk *wevideo* guru dan peserta didik akan langsung ke halaman pertama pada daftar *edits* dan *videos*.



Gambar 3. Simbol *Plush* Mulai Mengedit



Gambar 4. Tampilan Halaman Kedua

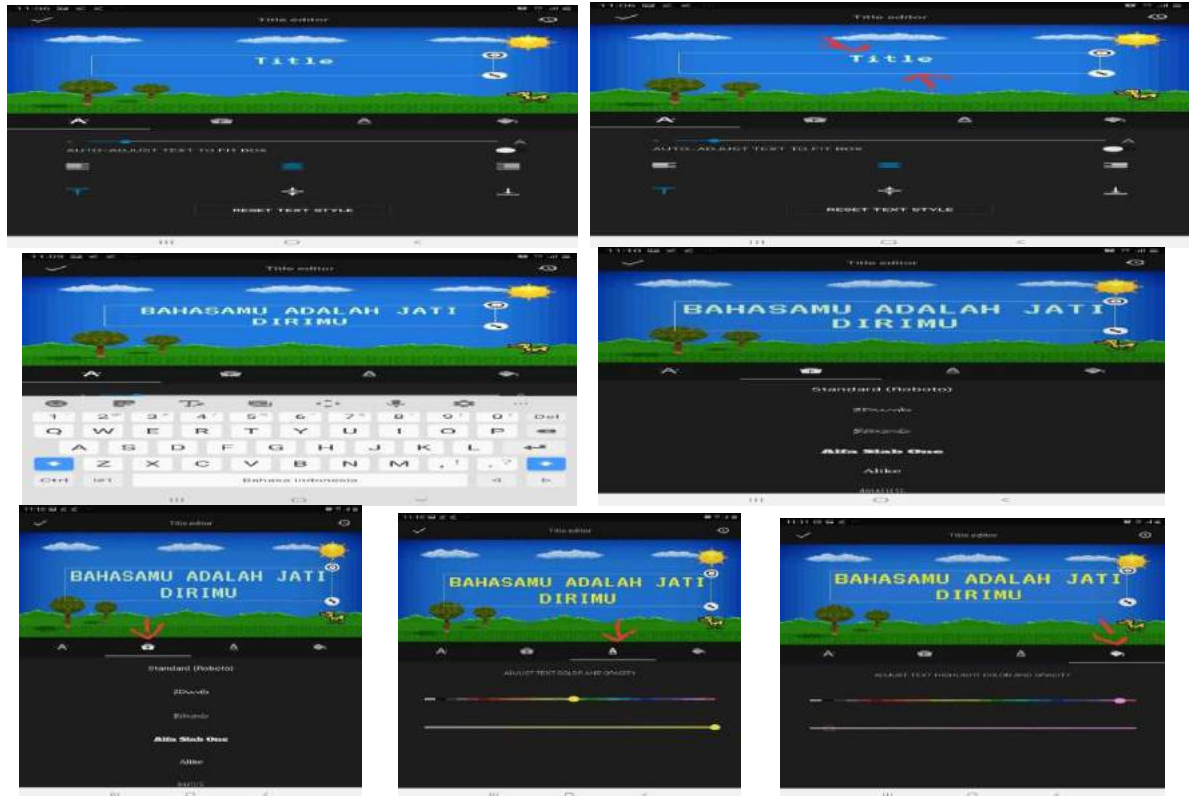
Daftar tulisan *edits* berfungsi untuk melihat kumpulan video yang telah dibuat kemudian untuk diedit. Sedangkan daftar tulisan *videos* berfungsi untuk melihat kumpulan video yang telah selesai dibuat di *wevideo*. Untuk mulai mengedit pengguna mengklik simbol *plush* (+) di sisi kanan bawah. Ada empat daftar pilihan pertama di halaman ini yakni, tema (*themes*), musik (*music*), rekaman suara (*record*) dan menyimpan (*publish*). Selanjutnya simbol (+) di sudut kanan bawah berfungsi untuk mengunduh kumpulan data (*file*) yang tersimpan di *handphone* atau *google drive*. Setelah selesai memilih kumpulan data (*file*), pengguna akan kembali ke halaman pertama.



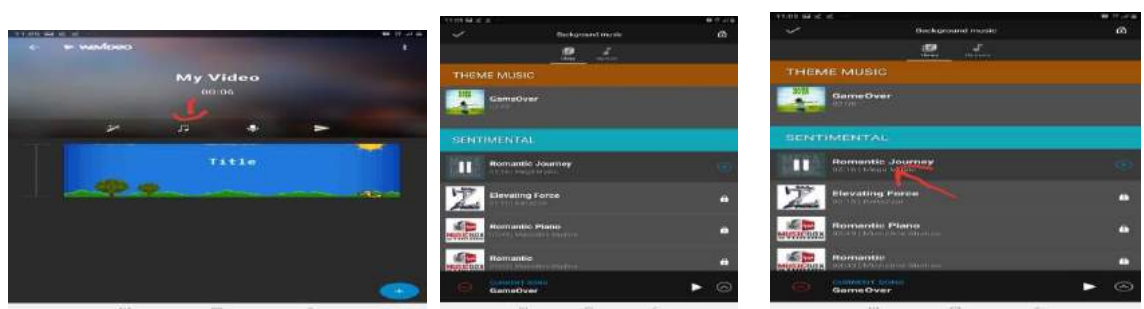
Gambar 5. Tampilan Pemilihan Tema

File jenis huruf (*fonts*), tema (*themes*), musik (*music*), rekaman suara (*record*) dan menyimpan (*publish*) yang telah dipilih akan muncul di bawah kolom judul. Guru dan peserta didik dapat mengontrol urutannya dengan cara mengerakan layar tersebut ke kiri, ke kanan, ke atas, atau ke bawah. Fungsi tema dalam *wevideo* sebagai latar belakang (*background*) video singkat yang muncul dipembukaan bersama judul atau kalimat slogan

yang telah kita tentukan. Langkah-langkah penggunaannya *pertama* klik simbol yang bergambar pensil bintang (*themes*) untuk memilih jenis-jenis tema yang telah disediakan. Ada bermacam tema dapat dipilih. Tetapi untuk bentuk bebas (gratis) guru dan peserta didik hanya dapat menggunakan enam tema saja. Pilih tema yang akan digunakan. Jika dirasa tidak perlu guru dan peserta didik dapat mengedit video slogan tanpa menggunakan tema yang ada. Untuk menghapusnya, guru dan peserta didik cukup menggeser *file* ke kanan atau ke kiri.



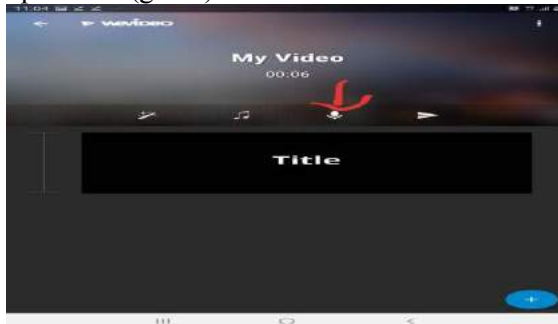
Gambar 6. Tampilan Penambahan *Caption*



Gambar 7. Tampilan Pemilihan Musik Latar

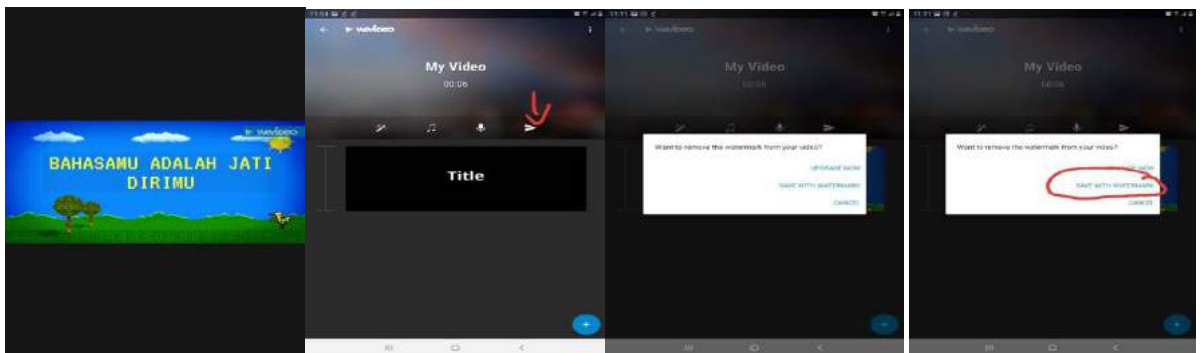
Setelah memilih tema, selanjutnya guru dan peserta didik dapat memilih musik latar dengan klik simbol *music* (nada). Dalam hal ini guru dan peserta didik akan dihadapkan tiga daftar pertama yakni pengaturan pustaka perangkat lunak (*library*), simbol nada berfungsi sebagai pengaturan jenis musik dan *volume* musik gerakan simbol bulat pada garis horizontal ke kiri atau ke kanan. Pustaka perangkat lunak (*library*) pada pengaturan latar musik menyiapkan bermacam jenis lagu bawaan yang sudah ada di *wevideo* bahkan kita bisa menambahkan dari daftar album musik yang ada di *handphone*

guru dan peserta didik. Ada enam jenis musik atau lagu yang bisa dipilih guru dan peserta didik dalam bentuk percuma (gratis).



Gambar 8. Tampilan Pemilihan Record

Selain dapat memilih musik latar, guru dan peserta didik dapat merekam suaranya ke dalam video dengan mengklik daftar *record*, cukup mengklik simbol *mic* yang ada di bagian tengah suara guru dan peserta didik dapat direkam secara langsung maupun memakai *headset*. Kelemahan dari rekaman suara (*record*) ini yakni guru dan peserta didik tidak dapat mengupload suara dari album dan tidak dapat memilih merekam suara di detik tertentu, melainkan langsung berbicara ketika itu juga.



Gambar 9. Tampilan Publish Video

Setelah semuanya selesai, guru dan peserta didik tinggal klik daftar *publish*. Begitu daftar ini dipilih, guru dan peserta didik akan dihadapkan pada tiga pilihan yakni *upgrade now*, *save with watermark*, dan *cancel*. Di sini guru dan peserta didik bisa memilih *save with watermark*. Hasil video yang telah *publish* dapat diupload ke media sosial. Setiap *file* yang telah diupload akan disimpan di server *wevideo*. *Wevideo* menyiapkan tiga jenis login yakni menggunakan akun *google*, *facebook*, dan *email*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah diadakan inovasi slogan dengan menggunakan media *sparkol* maka dapat disimpulkan secara umum dari penelitian ini bahwa keterampilan menulis slogan dengan menggunakan media *sparkol* dapat menumbuhkan dan memudahkan guru dan peserta didik dalam terampil menulis slogan. Selanjutnya berdasarkan simpulan umum tersebut dapat ditarik beberapa simpulan khusus, yaitu sebagai berikut.

1. Peran media *sparkol wevideo* dalam inovasi slogan sebagai wahana melatih kapasitas menulis guru dan peserta didik, sumber pemberitahuan kreativitas peserta didik dan guru, serta penarikan perhatian peserta didik yang tidak fokus dan tidak termotivasi dalam pembelajaran. Dikarenakan media *sparkol wevideo* dapat melatih kemampuan menulis dengan cepat, mudah dan menyenangkan. Media *sparkol wevideo* bisa

menginformasikan isi slogan yang ingin disampaikan dengan kreativitas yang diinginkan.

2. Pendeskripsian pembaharuan pembuatan slogan dengan menggunakan media *sparkol* yakni guru dan peserta didik membuka aplikasi *play store* pada *smartphone* kemudian ketik kata *wevideo*, setelah itu akan muncul aplikasi *wevideo*nya, kemudian klik install untuk mengunduh *wevideo*. *Wevideo* terunduh guru dan peserta didik bisa langsung membuka aplikasi *wevideo*, guru dan peserta didik akan langsung ke halaman pertama pada daftar *edits* dan *videos*. Untuk mulai mengedit pengguna mengklik simbol *plush* (+) di sisi kanan bawah. Selanjutnya simbol (+) di sudut kanan bawah berfungsi untuk mengunduh kumpulan data (*file*) yang tersimpan di *handphone* atau *google drive*. Setelah selesai memilih kumpulan data (*file*), pengguna akan kembali ke halaman pertama. *File* jenis huruf (*fonts*), tema (*themes*), musik (*music*), rekaman suara (*record*) dan menyimpan (*publish*) yang telah dipilih akan muncul di bawah kolom judul. Guru dan peserta didik dapat mengontrol urutannya dengan cara mengerakan layar tersebut ke kiri, ke kanan, ke atas, atau ke bawah. Klik simbol *themes* untuk memilih berbagai tema yang disediakan. Selanjutnya guru dan peserta didik dapat memilih musik latar dengan klik simbol *music* (nada). Guru dan peserta didik dapat merekam suaranya ke dalam video dengan mengklik daftar *record*. Klik simbol rekam (mic) di sisi bawah untuk memulai. Setelah semuanya selesai, guru dan peserta didik tinggal klik daftar *publish*. Hasil video yang telah *publish* dapat diupload ke media sosial. Setiap *file* yang telah diupload akan disimpan di server *wevideo*.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, Hasan. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurhadi, dkk. (2007). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmadani, Rizky. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Slogan pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 20 Pontianak*. Skripsi Sarjana Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Pontianak.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara.

PERMASALAHAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR SWASTA KARUNA SINGKAWANG

Deddy

SMP Barito Singkawang
Email: deddychan99@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dilakukan peneliti ini bermaksud ingin ketahui permasalahan serta cara memanfaatkan alat pembelajaran sekolah dasar Swasta Singkawang. Cara penelitian ini mencoba memakai metode kualitatif. Sebagai obyek yang diteliti adalah di Sekolah Dasar Swasta Karuna di Singkawang. Adapun cara pengumpulan data dengan tehnik wawancara langsung, pengamatan (observasi), dan pengambilan gambar (dokumentasi) dengan berpedoman pada instrument lembar observasi dan pedoman wawancara. Dari hasil penelitian menggambarkan permasalahan media Sd Swasta Singkawang masih belum memadai ketersediaan alat belajar pada kurikulum 2013, belum memiliki tempat khusus untuk simpan media yang memadai membuat sebagian alat/media hilang, retak akibat kurang terawat baik, serta terbatasnya wawasan tenaga pendidik dalam hal menggunakan alat/media. Penggunaan alat/media yang terdapat di sekolah dasar Swasta Karuna Singkawang masih belum maksimal, dikarenakan ketersediaan alat/media di sekolah yang kurang. Dilihat secara umumnya pemanfaatan/ penggunaan alat/media pada guru di sekolah dasar swasta karuna Singkawang, dalam hal penggunaan/pemanfaatan alat/media dengan sistem kolektif atau berkelompok di ruangan belajar. Ada sebagian guru mulai mencoba memanfaatkan alat/media lapangan atau lingkungan disekitar sekolah kemudian ada juga bisa memanfaatkan barang-barang sampah yang tidak terpakai dalam mengemas pembelajaran.

Kata Kunci: *Pemanfaatan, Permasalahan, Media belajar*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan hal yang sangat kompleks, yang dialami oleh setiap individu seseorang dalam sepanjang hidupnya. Seseorang dikatakan berhasil dalam proses belajar dapat dilihat dari adanya perubahan sikap dan tingkah laku yang positif. Di dalam Proses belajar yang diterapkan di sekolah-sekolah dengan tujuan memperoleh perubahan diri pada siswa dengan program yang sudah direncanakan, dengan memperhatikan aspek kognisi, afektifitas dan psikomotor (Arsyad, 2006).

Teori-teori belajar di sekolah (Theory of School Learning) dari Bloom menyatakan bahwa mempunyai 3 (tiga) variabel pokok di dalam teori-teori belajar pada suatu sekolah yakni kualitas pengajaran, karakteristik individu, dan output hasil belajar siswa (Angkowo, 2007). Karakteristik pada siswa secara perorangan yaitu berfaktor pada setiap individu itu sendiri yaitu: peminatan, kecerdasan IQ, kecerdasan EQ dan kecerdasan SQ. selanjutnya mengenai kualitas/ mutu pengajaran berkaitan mengenai proses belajar mengajar di ruang kelas yaitu seseorang pendidik diposisi penting dalam pelaksanaan pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan menurut Sabri (2005), "Kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas. Karakteristik kelas meliputi besarnya kelas, suasana belajar, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia di kelas. Besarnya kelas diartikan jumlah siswa yang belajar di dalam kelas." Ketentuan maksimal peserta didik dalam kelas mengacu pada Permendikbud

nomor 22 Tahun 2016 tentang pelaksanaan pembelajaran di Sd/MI yaitu sekitar 28 murid, dalam jumlah angka tersebut diharapkan pendidik mampu melakukan dan bisa mengembangkan kegiatan belajar dengan efektif di kelas. Dengan demikian upaya menciptakan kondisi belajar di kelas diharapkan menarik, menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan, seorang pendidik dituntut lebih kreatif dalam menerapkan berbagai metode belajar dengan tujuan meningkatkan mutu/kualitas pembelajaran. Mengenai sumber-sumber belajar dan fasilitas, masih sering kita temui bahwa masih mengandalkan pendidik sebagai sumber belajar, dengan demikian perolehan hasil yang diharapkan mengalami ketidak optimalan. Di ruang kelas sebaiknya disediakan macam-macam sumber belajar misalnya: buku pelajaran, alat –alat/media yang dibutuhkan.

Proses kegiatan pembelajaran terdapat komponen-komponen, adapun komponennya yaitu bahan materi, strategi yang di pakai, alat/media serta instrument evaluasi. Alat/media adalah salah satu bagian komponen dalam pembelajaran, media pembelajaran sangat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran, alat/media dalam fungsinya sebagai alat bantu dalam meningkatkan mutu/kualitas pembelajaran, karena adanya integrasiannya.

Untuk meningkatkan mutu/kualitas pendidikan salah satu upaya yaitu guru dapat memanfaatkan/ mempergunakan alat/media sebaik-baiknya dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, untuk itulah pendidik diharapkan dapat mempergunakan alat/media pembelajaran dalam mengemas dan menyampaikan materi. Alat media sangat efektif dalam penyerapan informasi oleh siswa. Namun demikian dalam lapangan masih banyak menemui sekolah yang masih belum mengarah arti pentingnya alat/media sebagai pendukung tercapainya tujuan proses belajar di ruang kelas.

Menurut Arsyad,(2006),” asal kata media berasal dari bahasa latin, yang bermakna suatu bentuk jamak dari kata medium yang secara umum mengandung arti pengantar/ perantara. Alat /media yaitu pengantar informasi dari pemberi informasi ke penerima informasi.” Association of Education And Communication Technology (AECT) (Sadiman,2006:6) membatasi alat/media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Arsyad (2006) berpendapat yakni ciri-ciri umum dalam pembatasan media antara lain: 1) Alat/media pendidikan memiliki pengertian tanpa fisik yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang akan disalurkan ke siswa 2) Alat/media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dapat di lihat, di raba dan di dengar oleh indra-indra; 3) Alat/media pendidikan bisa diartikan sebagai alat bantu proses pembelajaran; 4) Penekanan media pendidikan terdapat pada penglihatan (audio visual); 5) Alat/media pendidikan memungkinkan digunakan secara jumlah kelompok banyak (masal). 6) Alat/media pendidikan digunakan untuk upaya efektifitas komunikasi serta interaksi terhadap pendidik dan siswa;

Sri Anitah (2008: 2) definisinya bahwa media belajar adalah setiap bahan, setiap orang, alat-alat, atau peristiwa yang bisa mengkondisikan dan memungkinkan peserta didik menerima wawasan, keterampilan dan sikap. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, Ed. Revisi) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang belum ada akhirnya muncul yang baru,serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh pada psikologis.

Menurut San jaya (2012: 73) alat/media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, adapun fungsinya antara lain: 1) berfungsi sebagai komunikatif. Alat/Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi antar pemberi pesan dengan penerima pesan; 2) berfungsi sebagai Motivasi. Dengan mempergunakan alat/media pembelajaran, bertujuan agar siswa dapat termotivasi dalam kegiatan belajar; 3) berfungsi sebagai kebermaknaan. Dalam hal pemakaian alat/ media, dengan demikian pembelajaran akan lebih berkesan pada makna; 4) berfungsi sebagai Penyamaan konsep. dengan dimanfaatkan alat/media pembelajaran, mengharapkan setiap siswa memperoleh konsep atau persepsi yang sama, sehingga membuat setiap siswa mempunyai kesamaan pandangan dalam menyerap

informasi; 5) berfungsi sebagai Individualitas. Penggunaan alat/media pembelajaran pokok dasarnya untuk dapat memenuhi kebutuhan individu dalam arti peminatan dan cara/gaya belajar yang tidak sama.

Menurut Sudjana, dkk. (2002:2) mendefinisikan mengenai tujuan penggunaan alat/media yaitu 1) memanfaatkan alat/media bisa mengalih perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam hal belajar; 2) penyampaian materi atau bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami; 3) metode mengajar lebih bervariasi sehingga tidak monoton; 4) kegiatan pembelajaran siswa lebih banyak dalam proses belajar mengajar.” Melihat pendapat-pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa tujuan pemanfaatan alat/media yaitu terciptanya efisiensi dan efektifitasnya pelaksanaan belajar mengajar, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memungkinkan untuk memvariasikan metode pembelajaran, dan memperbanyak aktivitas peserta didik didalam proses pembelajaran. Dengan demikian atas pernyataan tersebut di atas, peneliti mempunyai acuan untuk melakukan penelitian sebagai proses untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan, pemanfaatan alat/media belajar di sekolah dasar swasta Karuna Singkawang.

METODE

Metode yang dipakai untuk penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan tujuan bisa mendapatkan data-data tentang masalah media dan penggunaan/pemanfaatan alat/media pembelajaran di SD Swasta Karuna Singkawang. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Karuna Singkawang pada bulan Januari sampai bulan Maret 2019. Data-data diperoleh untuk penelitian ini bersumber dari kepala sekolah beserta dewan-dewan guru yang masih aktif mengajar di sekolah dasar Swasta Karuna Singkawang. Teknik penelitian dengan cara pengamatan (observasi), wawancara langsung serta dengan dokumentasi. Kemudian data dihimpun dengan teknik memakai lembar instrumen pengamatan dan lembar acuan wawancara.

Dalam analisis data dengan metode kualitatif menggunakan cara induktif. Yaitu Penelitian ini tidak mengujikan hipotesis akan tetapi lebih cenderung ke penyusunan abstraksi-abstraksi yang atas dasar data yang diperoleh. Penganalisisan dilakukan lebih intensif sewaktu seluruh data yang diperoleh sudah lengkap dan dianggap cukup untuk diolah kemudian disusun menjadikan sebuah hasil lalu sampailah kepada tahap akhir yaitu tahap kesimpulan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Swasta Karuna Singkawang

SD ini terletak di jalan S.M Tjsafioeddin no 32 Kelurahan Melayu Kecamatan Singkawang Barat Kota Singkawang. SD swasta Karuna Singkawang telah menerapkan kurikulum 2013. Media yang selalu dimanfaatkan dalam pembelajaran yakni alat peraga boneka manusia (torso), buku materi, buku pegangan guru dan buku siswa. Pembelajaran yang lebih sering memakai media yaitu pelajaran IPA, dengan pelajaran olah raga (PJOK). Adapun fasilitas yang tersedia meliputi infokus yang kurang cukup tersedia di masing-masing ruang kelas. Terdapat sebagian KIT IPA, KIT Matematika, Peta diruang kosong dan tidak sering digunakan oleh guru sehingga ada yang mengalami kerusakan. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran karena merasa terlalu ribet dalam penggunaannya, serta pengaruh jumlah romber perkelas terlalu banyak yang diajar membuat fokus pendidik dalam pembelajaran menjadi kurang terfokus. Kadang alat yang akan digunakan tidak tersedia, guru merasa tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pada setiap pembelajaran. Guru merasa kesulitan membawa media dari ruang penyimpanan media di lantai atas menuju kelas. Sekolah tidak memiliki tempat khusus untuk menyimpan media ataupun memajang media. Sehingga alternatif yang dilakukan oleh sekolah adalah menyimpan media ini

sebagian di perpustakaan dengan cara ditumpuk, sebagian lagi di pajang di kelas ataupun ditumpuk di atas lemari di ruang kelas, disimpan di ruang kosong (sebagai ruang laboratorium sementara). Beberapa media rusak ataupun hilang.

a. Permasalahan alat/media pembelajaran di SD Swasta Karuna Singkawang

Dari data yang didapatkan di SD Swasta Karuna Singkawang yang sebagai subjek penelitian bahwa sd swasta Karuna Singkawang telah menggunakan Kurikulum 2013. Masalah pertama yang ditemukan di SD Swasta Karuna Singkawang yaitu media yang tersedia di SD Swasta Karuna Singkawang sudah mencakup materi yang terdapat pada tema tertentu. Namun media buku dalam isinya pembahasan kurang jelas. Sebagai salah satu contoh hasil pengamatan alat/media yang terdapat di SD swasta Karuna Singkawang antara lain:

Tabel 1. Tabel alat/Media yang terdata di sd swasta Karuna Singkawang

No	Tema Pembelajaran	Media yang mendukung		
		ada	Tidak	keterangan
1	LKS sekar		v	
2	LKS prima		v	
3	Buku penilaian (Bupena)	v		
4	Buku Bahasa Inggris		v	
5	Buku Agama Buddha		v	

Permasalahan kedua yaitu ditemukan mengenai tempat peletakan/penyimpanan alat/media di SD swasta Karuna Singkawang sebagai pokok masalah, dikarenakan belum memiliki tempat tersendiri untuk menyimpan alat/media membuat alat/media diletakkan di tempat yang bukan tempatnya misalnya perpustakaan, di lemari kelas dan di ruang kosong. Alat/media yang disimpan di ruang kosong ataupun di ruang perpustakaan membuat guru-guru terasa sedikit repot membawa alat/media dari ruang kosong ke ruang kelas sehingga guru memanfaatkan alat/media yang ada di buku guru maupun buku peserta didik saja. Alat/media yang terpajang di ruang perpustakaan maupun ruang kosong kurang perawatan menjadikan sebagian alat/ media sampai rusak atau hilang.



Gambar 1. Kondisi alat/media di SD Swasta Karuna Singkawang.

Masalah ketiga yang ditemukan di SD Swasta Karuna Singkawang yaitu alat/media yang dibutuhkan belum cukup ketersediaan di sekolah. terlihat ada sebagian saja ketersediaanya dan selebihnya disiapkan pada guru itu sendiri. kemudian mengenai LCD belum cukup untuk mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran dengan demikian, hal ini dapat mengganggu kegiatan pembelajaran. sesuai hasil wawancara dengan Ibu Naziah,

S.Pd beliau adalah guru wali kelas 1A sd swasta Karuna Singkawang, alat/media pembelajaran yang tersedia di sd tempat beliau mengabdikan masih belum memadai ketersediaan. Setahu beliau, alat/media yang tersedia yaitu sebuah globe, papan tulis (blackboard), peta, alat peraga organ tubuh manusia (torso), cones bola volly, bola kasti, bola kaki, pemukul kasti, dan net volly, matras senam, gawang aman KIT IPA, KIT Matematika. Berikut ini contoh alat/media pembelajaran yang ada di SD Swasta Karuna Singkawang yang tergambar Tabel 2.

Tabel 2. Alat/Media yang terdata di SD Swasta Karuna Singkawang

No	Alat/ Media	Keterangan
1	Torso	
2	Globe	
3	Peta	
4	Alat olah raga (bola volly, bola kasti, pemukul kasti, net volly, matras senam, cones, gawang aman)	Banyak yang rusak
5	KIT IPA	
6	KIT Matematika	
7	infokus	5 buah

Permasalahan keempat yang diketahui yakni mengenai pengaruh guru, ada beberapa guru di SD Swasta Karuna Singkawang saat diwawancarai peneliti menyampaikan belum memperoleh atau belum mengikuti pelatihan mengenai cara menggunakan atau pemanfaatan alat/media pembelajaran. Guru-guru tersebut memahami arti pentingnya pemakaian alat/media dalam proses belajar. Akan tetapi guru-guru mengalami kendala dalam pemakaian alat/media disebabkan kurangnya wawasan dalam hal penggunaan alat/media tersebut membuat dalam diri guru timbul rasa takut bila salah dalam pemakaian dan merasa agak ribet. Maka alat/media kebanyakan Cuma di taruh membuat kesan jadi pajangan semata. Kemudian tempat penyimpanan juga menjadi sebuah permasalahan, dikarenakan tempat penyimpanan tidak memadai membuat alat/media terpaksa di simpan di perpustakaan, di ruang kelas dan di ruang kosong (sebagai ruang laboratorium sementara) di lantai dua hal ini menjadikan guru terasa kerepotan untuk mengambil alat/media di tempat penyimpanan menuju kelas.

b. Pemanfaatan Alat/media Pembelajaran di SD swasta Karuna Singkawang

Cara pemanfaatan alat/media terbagi menjadi 2 yakni memanfaatkan alat/media di ruang kelas dan memanfaatkan alat/media selain di kelas. Dalam ruang kelas untuk alat/media digunakan sebagai mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan diintegrasikan dalam proses berlangsungnya belajar disituasi kelas. Penggunaan alat/media di luar kelas terdapat 3 (tiga) yakni pemanfaatan dengan terkendali, pemanfaatan dengan bebas dan pemanfaatan secara individu maupun kelompok.

Penggunaan alat/media oleh para dewan guru di SD Swasta Karuna masih sebagian belum maksimal, dikarenakan keterbatasan media contohnya Bu Kris selaku guru bahasa Inggris hasil wawancara menyatakan selama dia mengajar tidak pernah ada alat media yang disediakan oleh sekolah, atau bantuan alat media dari pemerintah sehingga hanya terpaku pada buku materi, mau tidak mau kadang bikin media yang simpel-simpel saja yaitu tempel gambar ke kartu demi menunjang proses belajar. Guru menggunakan alat/media dalam kelompok dikarenakan situasi kelas yang tidak dapat memakai alat/media dengan cara individual karena di kelas terdapat jumlah siswa cukup banyak. Guru-guru biasa menggunakan beberapa alat/media yang ada saja yang sesuai kebutuhan materi yang diajarkan tersebut. Para guru biasa menggunakan alat/media yang ada di dalam kelas

misalnya untuk mata pelajaran IPS itu pun hanya memanfaatkan peta, globe. sedangkan PJOK lebih sering dipakai karena membutuhkan media-media atau alat-alat olah raga untuk di plaktekan. kemudian untuk mata pelajaran IPA guru memakai alat/media yang ada misalnya mempergunakan alat peraga organ tubuh (torso) dalam kegiatan pembelajaran alat media lainnya tidak di pergunakan berhubung wawasan cara pemakaian kurang.

Pak Mohtar seorang guru kelas sekaligus walikelas 3A pernah memanfaatkan alat/media alam sekitar sekolah yakni: pohon-pohon, tanaman, dedaunan, hasil tanaman buah. Pak Mohtar dalam mengemas pelajarannya di sekolah sering melibatkan siswa-siswanya keluar kelas untuk mengamati alam sekitar sekolah, sebagai contoh seperti materi pembelajaran hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku tema 3 subtema 1 siswa di minta membawa tanaman dari rumah misalnya bunga, kacang serta berbagai jenis tanaman lainnya, kemudian diminta siswa mengamati tanaman di sekitar lingkungan sekolah.

Beberapa guru di sd swasta Karuna Singkawang telah menggunakan alat/media yang sudah ada untuk proses pembelajaran namun masih kurang maksimal karena keterbatasan media yang kurang memadai, walaupun demikian guru-guru SD Swasta Karuna tidak kaku pada keterbatasan media, ada yang kreatif terutama guru-guru muda misalnya Ibu Dian guru kelas V SD mengemas pembelajaran dengan memanfaatkan media komputer dan infokus untuk melakukan pembelajarannya dalam menunjang media yang terbatas. Kemudian guru SBK dengan mempergunakan barang tak terpakai/ bekas untuk mengemas materi pembekajaran tentang peduli lingkungan. Peserta didik di minta membawakan peralatan-peralatan dari rumah dan juga barang tidak terpakai/bekas untuk membuat kerajinan. Penggunaan alat/media diperlukan kreatifitas guru agar proses kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai analisa dan pembahasan maka dapat simpulkan yaitu:

- 1) Permasalahan alat/media pada sekolah dasar Swasta Karuna Singkawang yakni alat/media yang bisa mendorong proses pembelajaran pada kurikulum 2013 belum cukup memadai, mengenai tempat khusus alat/media belum memadai membuat sebagian alat/media yang hilang, rusak akibat kurang terawat, alat/media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran kurang tersedia hal ini membuat guru dengan kreatifannya membuat sendiri medianya, mengenai pendidik yang terasa terkendala dalam penggunaan media disebabkan oleh keterbatasan wawasan dalam pengoperasian atau penggunaan.
- 2) Kemudian mengenai pemanfaatan alat/media di sekolah dasar Swasta Karuna Singkawang, masih belum begitu maksimal disebabkan kekurangan alat/media. Melihat secara umumnya dalam memanfaatkan alat/media dari dewan guru di SD Swasta Karuna Singkawang dalam pengamatan masih memanfaatkan alat/media dengan cara kelompok di kelas. Ada hal baik dalam pengamatan terlihat ada beberapa guru sudah mulai mencoba memanfaatkan alat/media lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar bahkan memanfaatkan barang-barang bekas yang tidak terpakai lagi untuk jadikan media pembelajaran.

Saran masukkan yang dapat diberikan didalam hasil penelitian ini yaitu:

- a. Pemeliharaan alat/media harus dipergunakan atau manfaatkan secara rutin oleh guru disetiap kondisi sesuai kebutuhan.
- b. Diperlukan perhatian kepala sekolah dan komitmen guru-guru dalam memelihara alat/media bahkan perawatan serta butuh alokasi penganggaran di sekolah, dikarenakan alat/media begitu penting dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- c. Bila pemakaian media mengalami kerusakan mengharapakan guru yang bersangkutan harus respek untuk ada rasa tanggung jawab dengan rasa memiliki, guru bisa memperbaiki secara otomatis, bila guru tidak bisa disarankan minta bantu orang yang

bisa membetulkannya, guru harus tahu meletakkan atau menyimpan ditempat yang tepat dengan mempertimbangan resiko kerusakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo, R & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arsyad, Azhar 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kemendikbud.2014. Permendikbud No. 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.Jakarta: Kemendikbud.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sanjaya, Wina 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA ULANG BERBANTUAN MEDIA *SPEECH TO TEXT* BAGI SISWA SMA

Dedy Ari Asfar

Balai Bahasa Kalimantan Barat

Email: dedyariasfar@gmail.com

Abstract: *This paper describes speech to text media as an effort to improve writing skills in recount text. This media has not been used in Indonesian language learning in schools. In fact, this android-based speech to text media can increase students' interest in learning to write. This paper uses literature study related to speech to text and the competence of recount text. Speech to text is a technology that can convert voice data into text. This allows a computer or smartphone device to understand human language through voice commands so that typing the voice becomes writing. The important reason this android-based speech to text media is used to improve students' writing skills is any adagium in journalistic feature theory which says that "Just write as like as you speak." It means, writing and constructing the narrative is as same as when speaking. Thus, Android-based speech to text media becomes a strategy in Indonesian language learning for high school students because this media can make students to write by speaking.*

Key Words: *Recount Text, Speech To Text, Android, Writing*

Abstrak: *Tulisan ini mendeskripsikan media speech to text sebagai upaya peningkatan kemampuan menulisteks cerita ulang. Media ini belum dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks di sekolah. Padahal, mediaspeech to text berbasis Android ini dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis. Tulisan ini menggunakan kajian studi pustaka yang berkenaan dengan speech to text dan kompetensi menulis cerita ulang. Speech to text merupakan suatu teknologi yang dapat mengubah data suara menjadi datateks. Hal tersebut memungkinkan komputer atau gawai telepon pintar dapat mengerti bahasa manusia melalui perintah suara sehingga mengetik suara tersebut menjadi tulisan. Alasan penting media speech to text berbasis android ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa adalah adanya adagium dalam teori menulis feature jurnalistik yang mengatakan bahwa "Menulislah kamu seperti kamu berbicara." Maknanya, menulis dan mengonstruksi narasi tulisan itu sama seperti saat berbicara. Dengan demikian, media speech to text berbasis Android menjadi satu strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SMA karena media ini dapat mengajak siswa untuk menulis dengan cara berbicara.*

Kata Kunci: *Cerita Ulang, Speech To Text, Android, Menulis*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi berbasis android berpengaruh pada kemudahan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Siapa pun dapat menggunakan android untuk tujuan pembelajaran. Malahan, pemanfaatan teknologi android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, misalnya memanfaatkan teknologi *speech to text* berbasis android untuk keterampilan menulis.

Dalam berbahasa terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis bagi siswa masih dianggap momok yang menakutkan dan menyusahakan dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Keterampilan menulis menuntut siswa untuk piawai dalam merangkai kata, kalimat, paragraf, dan pemakaian ejaan yang baik dan benar.

Selain faktor tersebut, rendahnya kemampuan menulis teks juga dipengaruhi oleh faktor guru dan sarana yang mendukung. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, seperti ceramah dan penugasan. Hal ini membuat peserta didik lebih banyak pasif, yaitu kegiatan mendengarkan penjelasan dari guru, pembelajaran masih berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya menjadi peserta pasif. Peserta didik kurang dikenalkan strategi belajar yang dapat memotivasi untuk berpikir kreatif.

Bukankah dalam era revolusi industri 4.0 saat ini siswa lebih cenderung menggunakan gawai untuk berkomunikasi di dunia maya? Dengan melihat fakta ini, sesungguhnya gawai merupakan peluang dan tantangan bagi guru dalam memanfaatkan telepon pintar sebagai sesuatu yang sangat disukai oleh siswa. Dengan demikian, media *speech to text* yang ada di dalam gawai berbasis android harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita ulang.

Keterampilan menulis teks cerita ulang merupakan kompetensi yang harus dicapai sesuai dengan KD 3.1 “Memahami struktur dan kaidah teks cerita ulang, baik melalui lisan maupun tulisan” dan KD 4.1 “Menginterpretasi makna teks cerita ulang, baik secara lisan maupun tulisan.” Dengan demikian, pemahaman isi, struktur, dan ciri kebahasaan merupakan hal yang penting dalam membangun pemahaman siswa dalam menulis teks cerita ulang. Kemampuan siswa dalam menentukan struktur, isi, dan kaidah kebahasaan yang baik tentunya sangat berhubungan dengan hasil tulisan siswa. Namun, masih banyak pula persoalan yang dihadapi siswa dalam menulis, yaitu pemahaman isi, struktur, dan ciri kebahasaan masih rendah. Dengan demikian, tujuan dalam tulisan ini menjadikan media *speech to text* sebagai satu upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita ulang siswa sekolah menengah atas (SMA).

PEMBAHASAN

Speech to Text dalam Penelitian Bahasa

Speech to text adalah suatu teknologi yang memungkinkan gawai atau komputer dapat menerima masukan berupa kata yang diucapkan dan kemudian diterjemahkan menjadi suatu data yang dimengerti oleh komputer (Herlim, 2002). Masukan berupa suara mampu diubah menjadi *teks* yang mampu dibaca. Suara yang diterima oleh komputer/gawai nantinya dicocokkan dengan suatu pola tertentu sehingga suara tersebut dapat dikenali sebagai teks. Tulisan atau *teks* yang dihasilkan selanjutnya dapat diolah oleh komputer untuk digunakan pada kebutuhan lain. Teknologi ini juga memungkinkan komputer/gawai dapat berkomunikasi dengan manusia menggunakan bahasa alami (Suryadharma et al., 2014).

Hotta (2011) dalam penelitiannya mengusulkan dan mencoba melakukan *speech to text* terhadap kata homonim pada *speech* bahasa Jepang. Penelitian ini melakukan pengambilan makna dari kosakata bahasa Jepang dari kosakata yang sama, seperti: “*hashi*” yang berarti “*chop-sticks*” dan “*hashi*” yang berarti “*bridge*”.

Areni & Bustamin (2017) dalam penelitiannya mengusulkan dan mencoba untuk melakukan *speech to text* terhadap kata homofon pada *speech* bahasa Indonesia. Penelitian ini melakukan pengambilan makna dari kosakata bahasa Indonesia pada kosakata yang memiliki suara pengucapan yang sama. Data yang digunakan diambil dari 6 narasumber yang terdiri atas 3 laki-laki dan 3 perempuan.

Chamidy (2016) dalam penelitiannya mengusulkan dan mencoba untuk mengembangkan *speech to text* terhadap penuturan kosakata bahasa Arab berdasarkan dialek yang berbeda. Penelitian ini melakukan kecocokan suara dengan *text* bahasa Arab yang terdapat pada Al-Qur'an. Data yang digunakan adalah 3000 contoh suara dengan 150 contoh suara yang diperoleh dari 5 penutur asli Indonesia yang tidak terlalu fasih bahasa Arab.

Deng et al. (2013) dalam penelitiannya mengusulkan dan mencoba untuk melakukan analisis *speech* pada Microsoft menggunakan *deep learning*. Penelitian ini

dilakukan sebagai perbaikan penelitian *speech* sebelumnya. Penelitian *speech* di Microsoft sebelumnya menggunakan metode *Hidden Markov Model with Gaussian Mixture Emissions* (GMM-HMM) kemudian diperbarui menggunakan metode *Deep Neural Network* (DNN) atau lebih dikenal sebagai *deep learning*. Data yang digunakan menggunakan beberapa data suara dari beberapa bahasa, seperti Prancis, Jerman, Spanyol, dan Italia. Berdasarkan percobaan tersebut *error* yang didapatkan lebih rendah dari sebelumnya. Pada percobaan menggunakan GMM-HMM didapatkan *error* sebesar 23% sedangkan menggunakan DNN menurun menjadi 13%.

Dahl et al. (2012) dalam penelitiannya mengusulkan dan mencoba untuk melakukan analisis *speech* pada *large vocabulary speech recognition* (LVSR) menggunakan *Context Dependent-Deep Neural Network-Hidden Markov Model* (CD-DNN-HMM). Penelitian ini dilakukan sebagai pembandingan terhadap metode *Deep Neural Network-Hidden Markov Model* (DNN-HMM) yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini juga dibandingkan komputasi yang dilakukan pada kedua metode tersebut. Akurasi yang dihasilkan pada percobaan ini meningkat dari 5.8% pada DNN-HMM menjadi 9.2% dan *error* yang diberikan menurun dari 23.3% menjadi 16.0%.

Speech to Text sebagai Media Belajar Menulis Cerita Ulang

Belajar menulis dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan di sekolah. Hal ini terjadi bisa juga disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak efektif dan kurangnya praktik menulis yang benar dan menyenangkan. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna guru dapat mengubah media pembelajaran yang digunakan. Misalnya, pembelajaran menulis di kelas harus menggunakan media yang sesuai untuk menciptakan kenikmatan bagi siswa.

Menurut Abidin (2013:190—191) rendahnya kemampuan siswa dalam menulis disebabkan oleh berbagai faktor berikut ini. *Pertama*, rendahnya kualitas guru dalam mengajarkan siswa agar terampil menulis. *Kedua*, kurangnya pengetahuan guru dalam hal memberikan berbagai strategi menulis yang tepat. *Ketiga*, penggunaan strategi atau pendekatan menulis yang kurang tepat. *Keempat*, beberapa guru masih menggunakan pola pikir, tulis, dan kontrol serta pembelajaran menulis di sekolah lebih cenderung mengajarkan teori tentang tulisan bukan bagaimana cara menulis yang sesungguhnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis adalah menggunakan media *speech to text* berbasis android. *Speech to text* merupakan suatu teknologi yang dapat mengubah data suara menjadi *datatext*. Hal tersebut memungkinkan komputer atau gawai telepon pintar dapat mengerti bahasa manusia melalui perintah suara sehingga dapat mengubah suara tersebut menjadi tulisan.

Media *speech to text* merupakan sebagai upaya peningkatan kemampuan menulis. Media ini belum dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks di sekolah. Beberapa tulisan yang terkait dengan *speech to text* lebih banyak dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini dalam bidang teknologi informatika dengan berbagai bahasa, tetapi tidak sebagai media pembelajaran keterampilan menulis cerita ulang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ada adagium dalam menulis feature jurnalistik yang mengatakan bahwa “Menulislah kamu seperti kamu berbicara.” Maknanya, menulis dan mengonstruksi narasi tulisan itu sama seperti saat berbicara (lihat Djuraid, 2006 dan Nasir, 2020). Dengan demikian, media *Speech to text* berbasis android menjadi satu strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena media ini dapat mengajak siswa untuk menulis dengan cara berbicara/bercerita dan menyenangkan.

Prosedur Menulis Cerita Ulang dengan Speech to Text

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, salah satu strategi guru adalah dengan memanfaatkan media *speech to text* sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Media *speech to text* dapat melatih cara berkomunikasi sehingga membuat siswa mahir berbicara sekaligus menulis.

Kosasih (2004:154—155) mengemukakan ada empat jenis teks cerita ulang. Pertama, teks cerita ulang pengalaman pribadi (*personal recount*). Teks ini menceritakan kejadian yang pernah dialami penulisnya secara langsung, misalnya, kisah perjalanan, kejadian-kejadian waktu berlibur. Kedua, cerita ulang faktual (*factual recount*), misalnya peristiwa kecelakaan lalu lintas, peristiwa alam, kisah hidup seorang tokoh. Ketiga, cerita ulang imajinatif (*imaginativerecount*), misalnya teks dongeng, legenda, dan cerita-cerita rakyat lainnya. Keempat cerita ulang prosedur (*procedural recount*). Teks semacam ini biasanya dipakai di dalam pengadilan dalam rangka memperjelas kasus ataupun alat bukti perkara.

Teks cerita ulang ini sangat mudah diajarkan dengan memanfaatkan media *speech to text*. Siswa dapat diminta secara langsung tampil di depan untuk bercerita sekaligus menulis dengan media *speech to text*. Apalagi teks cerita ulang memiliki struktur teks yang berurutan yang dimulai dengan orientasi, kronologis kejadian penting, dan reorientasi sehingga sangat cocok menggunakan media *speech to text*. Berikut ini langkah-langkah menggunakan media *speech to text*.

Pertama, cari aplikasi *speech to text* yang ada di *playstore*. Kedua, instal *speech to text* dari *playstore* yang ada di gawai android. Ketiga, buka aplikasi *speech to text* saat akan digunakan. Keempat, izinkan aplikasi *speech to text* merekam. Kelima, pastikan *setting* 'pengaturan' dalam bahasa Indonesia. Keenam, alih suara ke tulisan (merekam) suara dengan menekan tombol *mike* (pelantang suara) sehingga *mike* berubah warna menjadi merah. Artinya, suara Anda siap dialihkan menjadi berbentuk tulisan di dalam aplikasi *speech to text*. Pastikan instruksi tanda baca disebut saat mengakhiri kalimat, seperti menyebut (titik, tanda tanya, tanda seru dsb.). Ketujuh, jika sudah selesai bercerita setop merekam suara Anda dengan menekan tombol *mike* (pelantang suara) sehingga *mike* berubah warna menjadi hijau. Tulisan yang telah jadi tersebut dapat diedit langsung di aplikasi *speech to text*. Kedelapan, hasil suara yang telah berbentuk tulisan tersebut dapat dibagikan via (Whatsapp, Classroom, E-mail, Facebook, dll.). Perhatikan prosedur gambar berikut ini.

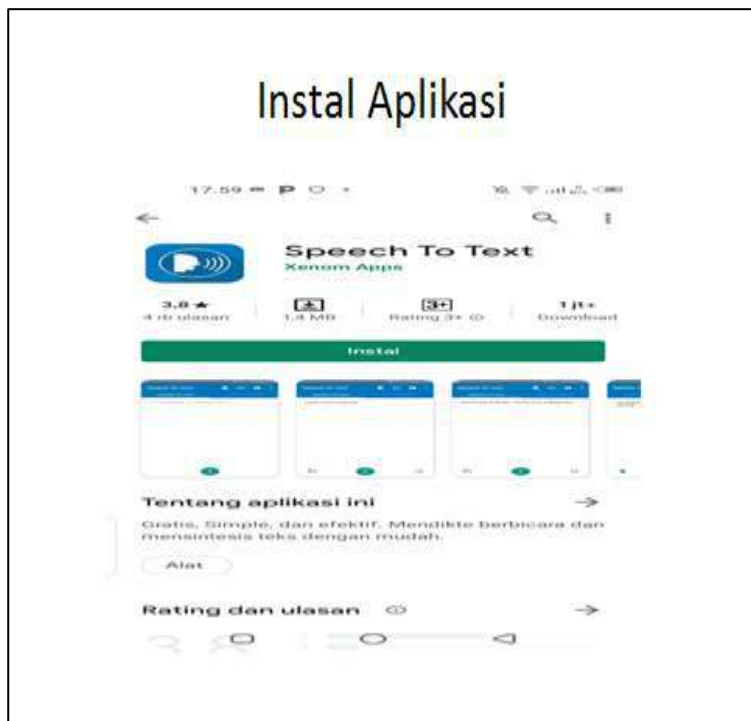
(1)



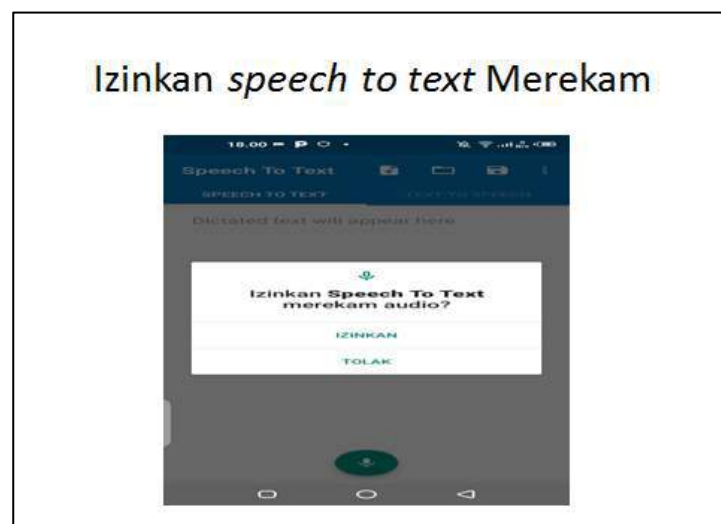
(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)



SIMPULAN DAN SARAN

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia guru diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu strateginya adalah guru dapat memanfaatkan media *speech to text* sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Media *speech to text* berbasis android ini dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran berbicara dan menulis sekaligus. Media ini pun dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks di sekolah. Terutama dalam upaya peningkatan kemampuan menuliscerita ulang siswa SMA.

Adagium “Menulislah kamu seperti kamu berbicara” merupakan ciri karangan khas berbentuk teks cerita ulang dalam pembelajaran siswa SMA. Teks cerita ulang ini sangat mudah diajarkan dengan memanfaatkan media *speech to text*. Siswa dapat diminta secara langsung tampil di depan untuk bercerita sekaligus menulis dengan media *speech to text*. Dengan demikian, media *Speech to text* berbasis android menjadi satu strategi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena media ini dapat mengajak siswa untuk menulis dengan cara berbicara/bercerita.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Areni, I. S., & Bustamin, A. (2017). Improvement in Speech to Text for Bahasa Indonesia Through Homophone Impairment Training. *電腦學刊*, 28(5), 1–10.
- Chamidy, T. (2016). Metode Mel Frequency Cepstral Coeffisients (MFCC) Pada klasifikasi Hidden Markov Model (HMM) Untuk Kata Arabic pada Penutur Indonesia. *Matics*, 8(1), 36–39.
- Dahl, G. E., Yu, D., Deng, L., & Acero, A. (2012). Context-dependent pre-trained deep neural networks for large-vocabulary speech recognition. *IEEE Transactions on Audio, Speech, and Language Processing*, 20(1), 30–42.
- Deng, L. et al. (2013). Recent advances in deep learning for speech research at Microsoft. In *ICASSP* (Vol. 26, p. 64).

- Djuraid, Husnun N. (2006). *Panduan Menulis Berita*. Malang: UMM Press.
- Herlim, L. (2002). *Pengenalan kata dengan menggunakan fuzzy logic untuk menggerakkan robot mobil* (PhD Thesis). Petra Christian University.
- Hotta, H. (2011). Japanese speaker-Independent homonyms speech recognition. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 27, 306–313.
- Kosasih, Engkos. (2014). *Cerdas Berbahasa Indonesia (untuk SMA/MA Kelas XI)*. Jakarta: Erlangga.
- Nasir, Zulhasril. (2010). *Menulis untuk Dibaca: Feature & Kolom*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Supriyanta, Pudji Widodo dan Bakti Maryuni Susanto (2014). “Aplikasi Konversi Suara ke Teks Berbasis Android Menggunakan Google Speech Api” *Bianglala Informatika* Vol. 2 No. 2(12—19).
- Suryadharma, K., Budiman, G., & Irawan, B. (2014). Perancangan Aplikasi Speech To Text Bahasa Inggris Ke Bahasa Bali Menggunakan Pocketsphinx Berbasis Android. *eProceedings of Engineering*, 1(1).

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR KOMPLEKS

Desy

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: desy.198912@gmail.com

Abstract: *Writing skills must be trained through a continuous and systematic learning and training process so that the communication process runs well. The low writing skills of students who often experience problems in learning their procedural texts have limited vocabulary. In practice, many students have difficulty composing sentences, and lack of imagination or creativity to think while writing. Based on this problem, the teacher must make the teaching and teaching process innovative and effective, especially for writing skills in learning procedural texts. By using information and communication technology (ICT) media, increasingly sophisticated technological developments are an important means of achieving more effective and efficient educational goals. The role of learning media in the teaching and learning process is very important for educators today. One of them is video media as an effective and interactive learning medium. Through video media, a teacher and students can easily create interactive learning, so that it can be adapted to the environment, situations and conditions of students. The purpose of this paper is to describe the use of video media in learning to write procedural texts. The type of research used is literature study which produces descriptions or explanations of the effectiveness and advantages of using video media on writing skills, especially complex procedural texts.*

Kata Kunci: *Learning Video, Writing Text*

Abstrak: Keterampilan menulis harus dilatih melalui proses belajar dan latihan secara berkesinambungan dan sistematis agar proses komunikasi berjalan dengan baik. Rendahnya keterampilan menulis siswa yang sering kali mengalami kendala dalam pembelajaran teks prosedur mereka memiliki keterbatasan kosakata. Dalam penerapannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, dan kurangnya imajinasi atau kreativitas untuk berpikir saat menulis. Berdasarkan masalah itu, Guru harus menjadikan proses belajar mengajar inovatif dan efektif terutama untuk keterampilan menulis dalam pembelajaran teks prosedur. Dengan menggunakan media teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini. Satu di antaranya adalah media video sebagai media pembelajaran efektif dan interaktif. Melalui media video, seorang Guru dan siswa dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari peserta didik. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media video dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka yang menghasilkan deskripsi atau paparan mengenai keefektifan serta kelebihan dari pemanfaatan media video terhadap keterampilan menulis khususnya teks prosedur kompleks.

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Menulis Teks*

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum berbasis 2013 yang bertujuan mengarahkan siswa-siswi menjadi mandiri, kreatif dan inovatif. Salah satu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat keterampilan menulis. Yunus (2009:12) menyatakan “Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat keterampilan menulis satu di antaranya teks prosedur. Teks prosedur Menurut Ida Nuraida (2008:35), “Prosedur adalah urutan langkah-langkah (atau pelaksanaan-pelaksanaan pekerjaan), dimana pekerjaan tersebut dilakukan, berhubungan dengan apa yang dilakukan, bagaimana melakukannya, bilamana melakukannya, dimana melakukannya, dan siapa yang melakukannya. Dari pengertian prosedur di atas dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah prosedur pastinya akan tercantum cara bagaimana setiap tugas dilakukan, berhubungan dengan apa, bilamana tugas tersebut dilakukan dan oleh siapa saja tugas harus diselesaikan. Hal ini tentu sangat wajar dilakukan karena sebuah prosedur yang dibuat memiliki tujuan untuk mempermudah kita dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Berdasarkan hal di atas tulisan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis siswa dalam menulis teks prosedur kompleks. Keterbatasan kosakata dalam penerapannya banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun kalimat, yang dimiliki, dan kurangnya imajinasi atau kreativitas untuk berpikir saat menulis. Ketidaksukaan siswa dalam menulis. Serta kurangnya pemanfaatan media sebagai bahan penunjang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Metode yang digunakan oleh guru adalah tanya-jawab, diskusi dan kerja kelompok. Oleh karena itu, untuk mencapai tingkat tulisan yang baik dan benar siswa harus melakukan latihan secara berkelanjutan dan membutuhkan waktu serta proses yang panjang.

Berdasarkan hal di atas, guru dalam proses pembelajaran harus dapat memilih media pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif. Dengan menggunakan media teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Satu di antaranya memanfaatkan media video. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan.

Materi yang digunakan mengenai teks prosedur hal ini disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) 4.6 yaitu menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan dan isi secara lisan dan tulis. Dengan menyajikan teks prosedur siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam melakukan suatu prosedur sesuai dengan petunjuk dan tahapan-tahapan yang harus dilalui dan tulis. Dengan menyajikan teks prosedur siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam melakukan suatu prosedur sesuai dengan petunjuk dan tahapan-tahapan yang harus dilalui.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Studi Pustaka pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan, karya ilmiah yang relevan dengan masalah yang

dipecahkan.”(Nazir,1988: 111). Hal tersebut sejalan dengan hasil atau solusi yang akan dideskripsikan berupa kata-kata atau kalimat yang memaparkan tentang keefektifan serta kelebihan pemanfaatan media video dalam pembelajaran menulis teks prosedur kompleks.

PEMBAHASAN

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung. Media video berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media video adalah media pengajaran yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.

Kemampuan media video ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur gambar dan suara khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur. Siswa bisa mengcover rekaman sesuai keinginan video pembelajaran yang mereka kerjakan dalam pembelajaran teks prosedur. Pembelajaran teks prosedur pada keterampilan menulis biasanya hanya ditampilkan dalam bentuk tulisan. Siswa menulis tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Masih kurangnya pemanfaatan media sebagai bahan penunjang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Metode yang digunakan oleh guru adalah tanya-jawab hal ini terkadang membuat siswa bosan dan jenuh sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru dapat memanfaatkan media video sebagai pembelajaran menulis teks prosedur kompleks. Siswa membuat langkah-langkah kegiatan dalam bentuk video agar lebih menarik. hal ini dapat terlihat dari jurnal dan literatur dalam pemanfaatan media video sebagai pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Media video memiliki beberapa kelebihan

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Dapat diulang-ulang dalam bila perlu untuk menambah kejelasan
3. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan
4. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasaannya
5. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa membaca, berdiskusi dan praktik
6. Media pembelajaran yang simple, menarik dan menyenangkan
7. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap segi afektif lainnya.

Dengan memanfaatkan media video diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media

video pembelajaran ini dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata dan akan lebih menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Siswa dapat mengamati bagian-bagian yang penting dalam video dengan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya. Materi juga dapat diputar secara berulang-ulang untuk memperjelas dalam memahami isi materinya.

Media video pembelajaran siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan, sehingga keterampilan proses pada siswa juga akan lebih baik. Media video juga dapat digunakan untuk melatih kreativitas siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menugaskan siswa untuk membuat langkah-langkah kegiatan yang akan ditampilkan dalam bentuk video.

SIMPULAN

Media video dalam pemanfaatan sebagai pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Media video dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media video juga dapat digunakan untuk melatih kreativitas dengan cara menugaskan siswa untuk membuat langkah-langkah kegiatan yang akan ditampilkan dalam bentuk video.

DAFTAR PUSTAKA

- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
Al- Marhayati. 2017. *Memproduksi Teks Prosedur Menggunakan media video*, Pontianak. Universitas Tanjungpura.
Rezky Ardini Putri. *Keefektifan Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur*, Makasar. Universitas Negeri Makassar.
Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013 Dasar SMA /MA*. Indonesia: Kemendikbud.

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19

Desy Anggreni

Program Studi Administrasi Pendidikan Pascasarjana FKIP Untan Pontianak
Email: anggrenidesy23@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media online terkait pembelajaran dalam jaringan / daring selama masa pandemi covid-19 untuk mata pelajaran geografi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif tepatnya berfokus pada evaluasi pembelajaran dengan penggunaan media online. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa IPS di SMA PELITA RAYA Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 60 orang yang mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran geografi pada penggunaan media online. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII IPS SMA PELITA RAYA yang terpilih menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian yang diperoleh dalam pembelajaran geografi menggunakan media online yang dinilai oleh peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa: Sangat efektif (15,5%), efektif (56,5%), dan sedang (8,9%) dan tidak efektif (19,1%). Dengan kata lain, bahwa pada umumnya siswa di SMA PELITA RAYA mempunyai pandangan, tanggapan, dan perasaan yang cukup terhadap penggunaan media pembelajaran daring pada mata pelajaran geografi.

Kata Kunci : *Penggunaan Media, Pembelajaran Daring, Pandemi Covid-19*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah hal yang sangat penting guna menggali potensi dalam diri peserta didik baik itu di dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosial, kemudian dengan dukungan dari kegiatan belajar mengajar yang baik maka dapat mendorong untuk siswa lebih aktif supaya potensi peserta didik dapat terarahkan dalam hal positif. Pendidikan merupakan suatu sarana yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkembang dan maju. Oleh karena itu, pemerintah harus andil dalam mewujudkan pendidikan yang maju serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan yaitu dengan mengedepankan proses kegiatan belajar mengajar.

Pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar itu tergantung bagaimana proses dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa, oleh karena itu sasaran utamanya disini yaitu kegiatan pembelajarannya yang perlu diperhatikan lebih dalam lagi. Kaitanya dengan hal itu, belajar mengajar disekolah lebih mengedepankan beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa dan metode. Aspek pembelajaran tersebut harus berlangsung secara optimal karena aspek-aspek pembelajarn tersebut saling berhubungan satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan karena akan mengurangi efektif atau tidaknya suatu pembelajaran apabila salah satunya tidak berjalan dengan baik.

Untuk menciptakan suasana belajar siswa aktif, maka diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, seperti yang sedang diberlakukan oleh pemerintah saat

ini menyangkut keputusan untuk memindahkan proses belajar mengajar yang seharusnya dilakukan di sekolah kemudian sekarang diterapkan kebijakan belajar online yang dilakukan dari rumah. Kebijakan pemerintah dalam mengalihkan pembelajaran menjadi dirumah itu disebabkan, agar dapat mencegah penyebaran *virus corona* melalui penerapan *physical distancing* atau pembatasan interaksi masyarakat.

Perpaduan dalam proses belajar mengajar yang sifatnya tradisional (offline) dan daring (online) merupakan keputusan yang demokratis dalam penyebaran sumber belajar elektronik agar dapat melepaskan diri dari sumber belajar yang selama ini digunakan di dalam ruang kelas. maka dapat diartikan sebagaimanaapun canggihnya teknologi yang digunakan ternyata belum mampu menggantikan pembelajaran tatap muka yang selama ini diterapkan ternyata masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran online. hal ini juga terhambat karena keterbatasan perangkat yang digunakan, jaringan internet, serta pembiayaan dalam memaksimalkan pembelajaran online tersebut.

Berbagai kebijakan yang sudah dikeluarkan ternyata masih belum dapat memastikan pembelajaran online ini dapat berjalan seperti yang diharapkan karena banyaknya kendala. Salah satu kendala yang dirasakan saat mengajar mata pelajaran geografi terkhusus pada sekolah yang masih kekurangan fasilitas penunjang proses pembelajaran secara online baik itu guru maupun siswa yang membuat pembelajaran online tidak seefektif yang diharapkan. SMA Pelita Raya sudah menerapkan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media online seperti *youtube*, *whatsapp group*, dan *google classroom*. Kebijakan ini sudah mulai diimplementasikan ketika pemerintah memberlakukan adanya kebijakan *work from home* termasuk pada sektor pendidikan mulai pada tanggal 16 maret 2020. Dalam pelaksanaannya yang sedang diterapkan saat ini masih perlu untuk dilakukan evaluasi lebih mendalam agar dapat dijalankan dengan sebaik-baiknya selama sekolah daring ini masih diberlakukan. Dengan demikian yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran pembelajaran daring menggunakan media online pada mata pelajaran geografi kelas XII IPS SMA Pelita Raya Kabupaten Kuburaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi penggunaan sistem pembelajaran online di SMA Pelita Raya Kab. Kuburaya selama masa pandemi Covid-19. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa IPS di SMA PELITA RAYA Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 60 orang yang mengikuti pelajaran geografi melalui media online. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS SMA PELITA RAYA yang ditentukan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah yang berisi jenis pertanyaan yang dibagikan menggunakan *google form*. Informasi yang didapatkan, dianalisis menggunakan analisis data berupa statistik deskriptif yang menggunakan bantuan komputerisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini ditujukan supaya diketahui bagaimana efektivitas penggunaan media online selama pandemi covid-19 ini berlangsung di SMA PELITA RAYA. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 60 orang yang terdiri dari 53,3% perempuan dan 46,7% laki-laki (Lihat Gambar 1).



Adanya sampel diatas maka di dapatkan data hasil belajar siswa selama pandemi Covid-19 penggunaan media daring, hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

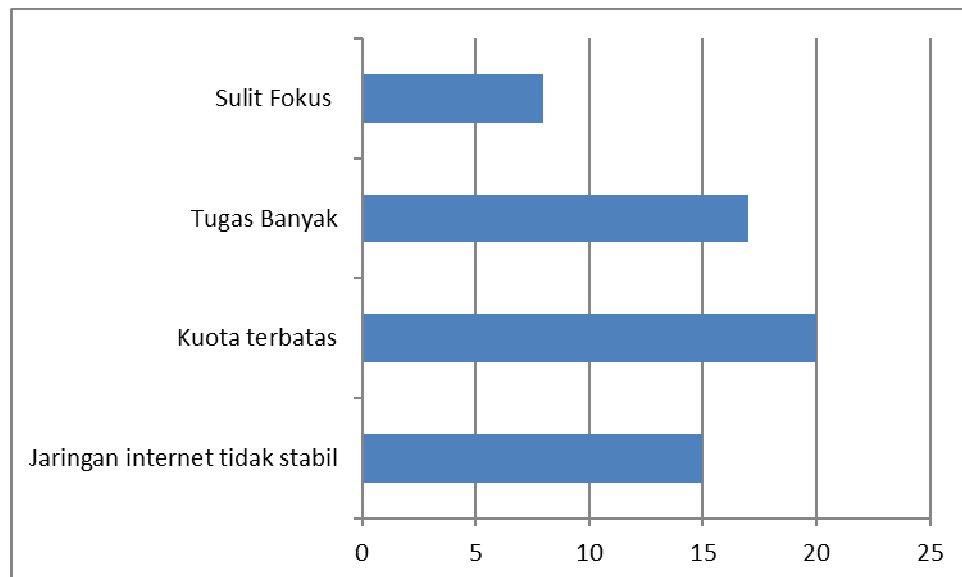
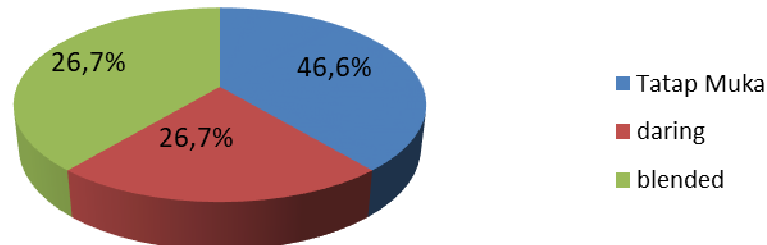
Tabel 1. Nilai hasil ulangan harian.

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	Aris Munandar	65	Tidak Tuntas
2	Delpianus Liping	75	Tuntas
3	Endang Fitriani	65	Tidak Tuntas
4	Hendrik Juliansyah	75	Tuntas
5	Herianto	75	Tuntas
6	Julita	75	Tuntas
7	Lia Savona	65	Tidak Tuntas
8	Muhammad Iqbal	65	Tidak Tuntas
9	Muhammad Iswandi	65	Tidak Tuntas
10	Putri Lestari	75	Tuntas
11	Rafli Setiawan	80	Tuntas
12	Riski Trian Rahayu	75	Tuntas
13	Saskia Elma Andriani	70	Tidak Tuntas
14	Silfiananda	70	Tidak Tuntas
15	Sim Awang	65	Tidak Tuntas
16	Sri Rahayu	75	Tuntas
17	Suci Yuningsih	70	Tidak Tuntas
18.	Takiya	75	Tuntas
19	Usman	70	Tidak Tuntas
20	Amelia	65	Tidak Tuntas

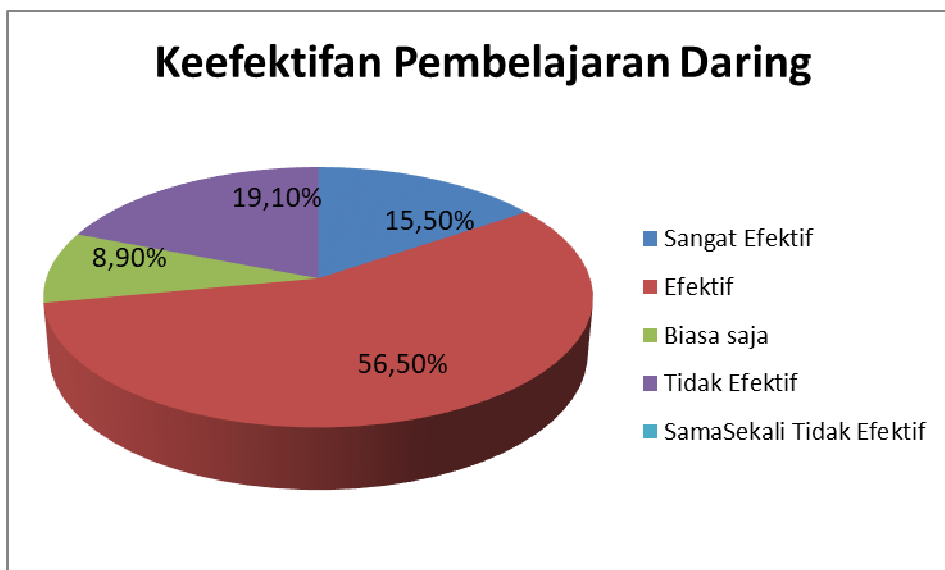
Dilihat dari Tabel 2, terdapat 9 siswa yang tidak tuntas ulangan harian. Hal ini menunjukkan hasil yang kurang maksimal dalam pembelajaran daring. Hasilnya menunjukan bahwa peserta didik yang pro dengan pembelajaran dalam daring ada 26,7%, yang pro pembelajaran mengganbungkan antara tatap muka dan daring) ada 26,7%, kemudian peserta didik suka pembelajaran dengan tatap muka ada 46,6%.

Besarnya angka yang menunjukan peserta didik suka terhadap pembelajaran tatap muka karena terdapat kendala ketika proses pembelajaran daring dilakukan contohnya karena tidak disetiap wilayah yang jaringan internetnya stabil, kemudian kuota terbatas, sehingga fokus belajarnya menjadi berkurang.

MODEL PEMBELAJARAN YANG DISUKAI



Dari grafik diatas dapat kendala yang paling banyak di alami peserta didik yaitu terbatasnya kuota yang ada, kemudian tugas yang banyak setiapharinya, kemudian jaringan internet yang kurang stabil apalagi yang tempat tinggalnya di daerah pinggiran kota, kemudian sulit fokus.



Pembahasan

Pembelajaran daring ialah suatu metode pembelajaran berbasis internet atau belajar online. Pembelajaran daring saat ini harus dijalani peserta didik di Indonesia bahkan seluruh wilayah didunia yang terpapar pandemic Covid-19 untuk menggantikan kegiatan belajar mengajar tatap muka yang terkendala karena diberlakukannya social distancing supaya mengurangi penyebaran Covid-19. Pada Proses pembelajaran daring baik siswa-siswi maupun tenaga pendidik dibutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang supaya kegiatan belajar berlangsung secara efektif seperti smartphone, komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet. Namun, mengingat status perekonomian yang tidak merata tidak semua keluarga/orang tua mampu memenuhi sarana dan prasana tersebut. Sehingga proses pemberlajaran daring tidak tersampaikan dengan baik . Seperti pengalaman wali murid di SMA Pelita Raya, kurangnya fasilitas sehingga anak mereka fokus dalam belajar seperti yang diharapkan. Kemudian bagaimanapun canggih teknologi ternyata tidak dapat menggantikan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka karena metode tersebut lebih efektif dibandingkan pembelajaran daring.

Kemudian, keefektifan siswa dalam semangat selama pembelajaran juga memicu keberhasilan dalam pembelajaran online memingat kegiatan tatap muka yang masih dominan dalam diri siswa maupun tenaga pendidik. selama kegiatan belajar online ini siswa terkadang mengeluh karena jenuh, sehingga membuat hasil belajar yang diharapkantidak maksimal . selain sisi negatif dari pembelajaran online ini terdapat juga sisi positifnya yaitu dengan adanya pembelajaran daring menggunakan media online ini membuat peserta didik dapat dengan mudah mencri materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. kemudin peserta didik dapat dengan mudah melakukan diskusi dengan siapa saja baik dewan guru maupun para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil deskripsi data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan: Pembelajaran geografi yaitu dengan menggunakan media online seperti seperti youtube, whatsapp group, dan google classroom sangat membantu peserta didik menjalani pembelajaran daring selama pandemi covid-19 ini. Maka dapat diperoleh keefektifitasnya (23,3%) menilai sangat efektif, 46.7% efektif, 20% biasa saja dan sangat tidak efektif 10%.

Beberapa saran yang peneliti dapat sampaikan antara lain: Agar pembelajaran geografi lebih efektif lagi kedepannya dengan menyampaikan pembelajar melalui video call, kemudian materinya dibuat lebih ringkas lagi, mengurangi pemberian materi berbentuk video berat, memberikan materi terlebih dahulu sebelum memberikan tugas, kemudian soal yang diberikan juga harusnya lebih bervariasi dan berbeda tiap peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aurora, A., & Effendi, H. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang*. JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional), 11–16.
- Chandrawati, S. R. 2010. *Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 8(2), 172–181.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Mustakik. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. Journal of Islamic Education. 1-3.
- Nawawi, Hadari. 2015. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tian Belawati. 2019. *pembelajaran online*. Banten: Universitas Terbuka.

SYAIR SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN SASTRA DALAM UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Dian Nathalia Inda

Balai Bahasa Kalimantan Barat

Email: diannathalia2812@gmail.com

Abstrak

Globalisasi telah merubah tatanan kehidupan masyarakat, gaya hidup, perubahan generasi, dan karakter bangsa. Semua perubahan ini tidak hanya membawa sisi positif, tetapi juga ada hal negatif yang menyertainya. Permendikbud No 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) memberikan lima nilai utama PPK, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Upaya untuk memperoleh penguatan pendidikan karakter ini dapat dilakukan melalui pembelajaran sastra. Alternatif sastra yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra untuk membentuk karakter adalah syair. Tulisan ini bertujuan untuk memaparkan nilai penguatan pendidikan karakter pada syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia karya Syariah Nur'aini sebagai bahan pembelajaran sastra. Sumber data penelitian ini adalah syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia karya Syariah Nur'aini dalam antologi Kemilau Intan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Sosiologi sastra digunakan sebagai teori untuk menemukan, memahami dan menganalisis nilai penguatan pendidikan karakter. Hasil analisis menunjukkan bahwa syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia karya Syariah Nur'aini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra dalam upaya penguatan pendidikan karakter karena dalam kedua syair tersebut terdapat nilai religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Kata Kunci: Syair, Pembelajaran Sastra, dan Nilai Penguatan Pendidikan Karakter.

PENDAHULUAN.

Kemajuan suatu bangsa bergantung pada karakter yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Namun, tak bisa dipungkiri arus globalisasi saat ini telah merubah tatanan kehidupan masyarakat, gaya hidup, generasi, dan juga karakter bangsa. Semua perubahan ini tidak hanya membawa sisi positif, tetapi juga ada hal negatif yang menyertainya, terutama pada generasi muda. Lickona (2013: 20) mengungkapkan ada sepuluh indikasi moral yang tidak baik pada anak, yaitu kekerasan dan anarkis, pencurian, curang, paengabaian aturan, tawuran, bahasa yang tidak baik, kematangan seksual yang terlalu dini, dan sikap merusak diri. Untuk mencegah terjadinya krisis karakter yang diungkapkan Lickona maka perlu adanya pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjasi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi, hati, pikir, raga, rasa, dan karsa (Wiyani: 27—28). Sehubungan dengan itu, Pemerintah mengeluarkan Perpres No 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang tujuannya membangun dan membekali peserta didik dengan generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan. Ada lima nilai utama PPK, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Cara membentuk karakter agar sesuai nilai pendidikan karakter tersebut dapat melalui pembelajaran sastra. Ratna (2014: 199) menyatakan bahwa untuk mengekolasi serta mengubah perilaku anak didik dari ciri-ciri negatif ke positif dapat dilakukan dengan cara penyajian sastra dalam pendidikan karakter. Alternatif sastra yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra untuk membentuk karakter adalah syair.

Syair merupakan puisi bercerita maka umumnya bersifat berkesinambungan. Bait-bait dalam syair adalah isi yang berkisah secara runut. Syair tidak memiliki sampiran sehingga setiap barisnya merupakan isi. Rima pada bait yang terdiri dari empat baris adalah a-a-a-a. Syair merupakan bagian dari sastra lisan. Hutomo dalam Endraswara (2018: 3—4) menyatakan bahwa sastra lisan adalah kesusastraan yang mencakup kesusastraan warga dan kebudayaan yang disebarkan dari dan diturun-temurunkan secara lisan atau dari mulut ke mulut. Sastra lisan juga memiliki nilai-nilai luhur masyarakat. Bahkan, Endraswara juga menyatakan bahwa sastra lisan merupakan warisan kultural yang diwarnai oleh kearifan lokal. Beliau juga menambahkan bahwa banyak makna yang dapat dipetik dari penuturan sastra lisan. Berdasarkan uraian dari Hutomo dan Endraswara maka secara tidak langsung syair juga memiliki kearifan lokal dan nilai karakter kehidupan sehingga dapat dijadikan bahan pembelajaran sastra untuk penguatan pendidikan karakter. Lebih lanjut, Taum menyatakan bahwa sastra lisan sekarang sudah mulai terabaikan dalam dunia pendidikan, hal ini sangat memprihatinkan karena kenyataannya akar budaya bangsa tersimpan dalam berbagai karya sastra nusantara, baik tulisan maupun lisan (2011: 6).

Sayangnya, syair yang ada di Kalimantan Barat pun sudah mulai terpinggirkan hanya komunitas tertentu saja yang masih menggunakan syair. Hal ini pun dilakukan saat ada momen-momen tertentu. Oleh karena itu, penelitian mengenai syair sebagai bahan pembelajaran sastra dalam upaya penguatan pendidikan karakter perlu dilakukan agar eksistensi dan vitalitas syair tetap terjaga.

Salah satu tokoh syair di Pontianak adalah Syarifah Nur'aini Adeni. Sejak muda beliau sudah bergelut dalam bidang kesenian. Beliau juga pernah bergabung dalam empat tater yang ada di Kalimantan Barat, yaitu teater Mendu, Teater Tuter, Teater Persada/Topeng, dan Teater Bangsawan. Kepiawaiannya dalam mengolah kata menjadi pantun dan syair sudah tidak diragukan lagi. Selain itu, beliau juga sering menjadi juri dalam berbalas pantun dan lomba syair di Kalimantan Barat. Sudah banyak pantun dan syair yang diciptakannya. Uniknyanya pantun dan syair yang diciptakannya tak pernah lepas dari nilai-nilai karakter positif yang berguna bagi masyarakat dalam upaya penguatan pendidikan karakter. Kepiawaiannya dalam menggubah kata menjadi pantun dan syair dibuktikan dengan terbitnya antologi Kemilau Intan.

Berdasarkan paparan di atas, masalah yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimanakah nilai utama penguatan pendidikan karakter pada syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia karya Syarifah Nur'aini sebagai bahan pembelajaran sastra. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai utama pendidikan karakter pada syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia karya Syarifah Nur'aini sebagai bahan pembelajaran sastra dalam upaya penguatan pendidikan karakter. Manfaat penelitian ini diharapkan syair dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sastra dalam upaya penguatan pendidikan karakter peserta didik. Selain itu, keberadaan syair diharapkan dapat diketahui dan dipelajari oleh masyarakat luas.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian kualitatif yang berjudul Syair Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra dalam Upaya Penguatan Pendidikan Karakter adalah metode deskriptif analisis. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa syair karya Syarifah Nur'aini Adeni, yaitu Nasehat Orang Tua, dan Indonesia yang terdapat dalam antologi Kemilau Intan terbitan Dewan Kesenian Kalimantan Barat. Data penelitian ini hanya akan difokuskan pada bait-bait yang terdapat pada kedua syair tersebut.

Syair yang dijadikan data tersebut akan dianalisis menggunakan teori sosiologi sastra untuk menemukan, memahami dan menganalisis nilai kehidupan yang ada di dalam masyarakat sesuai dengan penguatan pendidikan karakter. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik studi pustaka. Langkah-langkah teknik analisis data, yaitu membaca syair-syair tersebut, mengidentifikasi nilai pendidikan karakter yang terindikasi ada di dalam

syair, membuat catatan berdasarkan hasil analisis untuk menginterpretasikan hasil analisis data, dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut berdasarkan interpretasi yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Syair Nasehat Orang Tua

Bait 1

Bersikaplah jujur wahai Ananda
Itulah bekal dalam bekerja
Tabah dan sabar menghadapinya
Bahagia nanti akan kita rasa

Bait 2

Walaupun ilmu tinggi di awan
Kalau tak pandai kita manfaatkan
Maka hidup pun tak jadi karuan
Kesana kesini tidak punya kawan

Bait 3

Rajinlah shalat lima waktu
Bersedekah juga sangatlah perlu
Inilah waktu dengan membaca buku
Buatlah hidup kita jadi bermutu

Bait 4

Membaca Alquran terus dibiasakan
Walaupun satu ayat harus disampaikan
Karena ilmulah derajat dinaikkan
Agar berguna sampai akhir zaman

Bait 5

Yang wajib harus dilaksanakan
Bila tidak maka dosa yang didapatkan
Tolong-menolong sesama kawan
Berbuat yang baik selalu diutamakan

Bait 6

Itulah nasehat dari orang tua
Terimalah yang menjadi hak kita
Jauhilah segala laranganNya
Agar mudah jalan menuju surga

Syair Indonesia

Bait 1

Matahari bersinar di pagi hari
Angin berhembus menyejukkan hati
Kaki melangkah menyusuri bumi
Menikmati kebesaran IllahiRabbi

Bait 2

Alangkah indahnya alam semesta
Semua terhampar di jagad raya
Ada laut, darat, dan udara
Hutan dan gunung dan marga satwa

Bait 3

Sumur yang dalam jernih airnya

Dapat dipakai menyiram bunga
Bunganya subur harum baunya
Sangatlah indah dipandang mata
Bait 4
Pohon beringin daunnya rindang
Suasananya dingin anginnya kencang
Sambil duduk mata memandang
Banyaknya burung yang lagi terbang
Bait 5
Kapal berlayar menelusuri samudra
Pesawat terbang tinggi di udara
Bersama-sama kita berwisata
Menikmati keindahan alam semesta
Bait 6
Janganlah takut datang ke Indonesia
Orangnya ramah santun pribadinya
Beraneka ragam adat dan budayanya
Semua bersatu laksana keluarga

Sesuai dengan Pasal 2 Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang PPK pada Satuan Pendidikan Formal maka ada delapan belas nilai yang merupakan perwujudan lima nilai utama penguatan pendidikan karakter, yaitu nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab. Sebagai hasil kajian, berikut ini nilai utama penguatan pendidikan karakter yang dapat dipetik dari kedua syair yang berjudul Nasehat orang tua dan Indonesia.

Nilai Religiositas

Religiositas dalam KBBI (2015: 1159) didefinisikan sebagai pengabdian terhadap agama; kesalehan. Religiositas mencakup nilai religius dan toleran. Dalam Syair Nasehat Orang Tua, Religiositas terdapat dalam bait ke 3, 4 dan 5. Nilai religius terlihat pada kutipan rajinlah shalat lima waktu (bait 3), membaca Alquran terus dibiasakan (bait 4), jauhilah segala larangan-Nya (bait 5), agar mudah jalan menuju surga (bait 5). Pada syair Indonesia, nilai ini terdapat pada bait 1, yaitu menikmati kebesaran Illahi Rabbi. Bait-bait tersebut memiliki makna bahwa manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan. Oleh karena itu sudah sepatutnya manusia harus selalu menjalankan perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya agar dapat mencapai titik tertinggi, yaitu masuk surga. Manusia juga diharapkan selalu mengingat keberadaan Tuhan sebagai tanda rasa syukur akan karunia yang sudah diberikan. Semua kenikmatan yang kita miliki dan dapatkan ini tak mungkin dapat kita nikmati bila bukan karena keinginan Allah maka kita mesti rajin-rajin bersyukur. Tanda syukur kita dapat kita lakukan dengan rajin shalat lima waktu, membaca Alquran, dan menjauhi semua larangan Allah. Religiositas pada peserta didik sangat diperlukan sebagai pondasi keimanan karena religiositas yang dimiliki oleh seorang individu juga akan mampu menolong individu tersebut di dunia dan akhirat. Peserta didik yang rajin beribadah akan selalu menjaga dirinya dari melakukan hal-hal yang buruk. Ia akan selalu melakukan kebaikan karena karakter religius yang dimiliki akan menghindarkan diri dari melakukan dosa.

Nilai Nasionalisme

Nasionalisme memiliki arti sebagai suatu paham/ajaran untuk mencintai bangsa dan negara sendiri; bersifat kenasionalan (KBBI, 2015: 954). Nilai nasionalisme tercakup dalam

nilai semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan peduli lingkungan. Nilai nasionalisme ini terdapat dalam syair Indonesia. Nilai ini tampak secara tersirat dan tak tersirat pada bait-bait syairnya. Nilai pendidikan karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air tampak pada bait-naitnya terutama bait 2,5, dan 6. Pada ketiga bait ini tampak adanya jiwa cinta tanah air dan semangat kebangsaan yang dilukiskan secara tersirat maupun tak tersirat. Penggambaran alam Indonesia yang indah melalui diksi gunung, hutan, margasatwa, burung dan sebagainya dalam syair tersebut bermakna rasa bangga dan cinta akan Indonesia. Hal ini dapat diajarkan kepada peserta didik agar rasa nasionalisme yang mungkin telah terkikis karena terpengaruh akan kecintaan pada budaya luar dapat bersemi kembali. Peserta didik diajak untuk menyadari potensi budaya, alam, adat, dan manusia Indonesia yang ramah serta santun sehingga timbul rasa nasionalisme.

Peduli lingkungan yang merupakan salah satu nilai pendidikan karakter juga terdapat di bait 3, yaitu Sumur yang dalam jernih airnya, Dapat dipakai menyiram bunga, Bunganya subur harum baunya, Sangatlah indah dipandang mata. Bait ini menyiratkan akan kepedulian lingkungan yang ditunjukkan dengan memperhatikan kelangsungan hidup tumbuhan. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menyiram tumbuhan sehingga dapat tumbuh subur dan berbunga yang indah. Hal ini secara tak langsung akan berimbas pada keindahan alam Indonesia. Nilai peduli lingkungan perlu ditanamkan kepada peserta didik agar mereka tidak merusak lingkungan alam, baik sengaja atau tidak sehingga peserta didik dapat menjaga dan melestarikan kelangsungan lingkungan alam.

Nilai Kemandirian

Kemandirian dapat didefinisikan sebagai hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain (KBBI, 2015: 872). Nilai utama kemandirian ini ditunjukkan melalui nilai disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, gemar membaca, dan rasa ingin tahu. Hal ini dapat dijelaskan melalui pemaparan berikut ini. Pada syair Nasehat orang tua. bait pertama tabah dan sabar menghadapinya, bahagia nanti akan kita rasa menunjukkan nilai bekerja keras. Bekerja keras merupakan suatu sikap positif menunjukkan keteguhan hati dalam melakukan sesuatu, kegagalan yang terjadi bukanlah penghalang untuk melanjutkan sesuatu. Namun, perlu ketabahan dan kesabaran sehingga kerja keras yang dilakukan akan membawa keberhasilan. Begitu juga pada bait kedua, walaupun ilmu tinggi di awan kalau tak pandai kita memanfaatkan, maka hidup pun jadi tak karuan. Bait ini juga bermakna bahwa ilmu yang dimiliki tidak akan berarti bila kita tidak memiliki keinginan untuk bekerja keras dan berjuang. Tanpa kerja keras segala usaha akan sia-sia. Sikap bekerja keras ini perlu ditanamkan ke peserta didik agar mereka tidak mudah menyerah dalam menghadapi sesuatu, segala usaha yang dilakukan akan membawa kesuksesan. Habitasi secara terus menerus akan menjadikan peserta didik sebagai orang yang bekerja keras dan berusaha untuk melakukan kegiatan/hal yang menjadi keinginannya dengan bersungguh-sungguh tanpa mengenal waktu, tenaga dan pikiran.

Selanjutnya, nilai kedisiplinan akan melakukan suatu perilaku ditunjukkan pada bait tiga dan empat, rajinlah shalat lima waktu (bait 3), membaca Al-quran terus dibiasakan (bait 4). Kedua bait ini selain menunjukkan nilai religius juga bermakna nilai disiplin. Sebagai umat Islam, menjalankan shalat lima waktu dan membaca Al-quran bukanlah dilakukan sesekali saja, tetapi harus teratur dan disiplin. Nilai perwujudan kemandirian selanjutnya adalah nilai gemar membaca. Pada bait ketiga, isilah waktu dengan membaca buku, buatlah hidup kita jadi bermutu. Bait ini menunjukkan adanya nilai gemar membaca pada bait ini. Peserta didik wajib memiliki sifat gemar membaca karena membaca adalah jendela ilmu, dalam membaca kita akan dapat mengetahui berbagai macam pengetahuan yang bermanfaat. Nilai utama kemandirian ini sangat baik untuk dimiliki peserta didik, mereka akan mampu berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain, disiplin, kerja keras, dan gemar membaca sehingga peserta didik yang ditanamkan sikap kemandirian ini dapat menjadi insan yang meraih kesuksesan.

Kesuksesan dapat diraih atas usaha dan upaya sendiri bukan karena orang lain atau kecurangan. Orang yang mandiri akan mampu menunjukkan eksistensinya, ia akan mampu mengatasi segala kesulitan yang datang tanpa banyak berkeluh kesah dan bergantung pada orang lain.

Nilai Gotong Royong

Gotong Royong merupakan bekerja bersama-sama (tolong menolong, bantu membantu). Nilai demokratis, komunikatif, dan peduli sosial merupakan perwujudan dari nilai gotong royong. Dalam syair Nasehat Orang Tua, nilai utama gotong royong ada pada bait ke 3, bersedekah juga sangatlah perlu. Bersedekah berarti kita memberikan Sebagian milik kita kepada orang lain. Hal ini merupakan sebuah nilai pendidikan karakter peduli sosial. Kepedulian sosial yang ditunjukkan dalam cerita ini sangat baik bila diajarkan kepada peserta didik untuk menumbuhkan rasa rendah hati dan peduli akan sesama.

Selain itu pada bait lima, baris ketiga, tolong menolong sesama kawan juga merupakan cerminan peduli sosial. Suatu sifat yang juga mesti diajarkan pada peserta didik sehingga menjadi suatu habituasi. Namun, tolong menolong yang dilakukan haruslah dalam kebaikan bukan keburukan.

Selanjutnya dalam syair ini juga ada nilai komunikatif yang tercermin dalam bait 4 baris kedua, walaupun satu ayat harus disampaikan. Ini menyiratkan bahwa ilmu yang kita miliki tidak bisa hanya kita simpan untuk kita sendiri. Bila kita membagikan ilmu kita pada orang lain maka kita selain sudah menjalin komunikasi juga sudah memberikan manfaat untuk lainnya. Manusia adalah makhluk sosial, kita tidak dapat hidup sendiri tanpa komunikasi atau interaksi dengan orang lain.

Nilai Integritas

Integritas merupakan mutu, sifat, atau keadaan yang menunjukkan kesatuan yang utuh sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan; kejujuran (KBBI, 2015: 541). Nilai penguatan karakter integritas mencakup nilai jujur, cinta damai, menghargai prestasi, dan bertanggungjawab. Nilai kejujuran sebagai perwujudan nilai utama penguatan pendidikan karakter ada pada syair Nasehat Orang Tua pada bait pertama, yaitu bersikap jujurlah wahai Ananda, itulah bekal dalam bekerja. Dalam bait ini terdapat pesan orang tua pada anaknya untuk selalu jujur dalam hal apa pun karena kejujuran itu adalah bekal dalam bekerja. Bila sudah tidak jujur maka kepercayaan akan hilang. Nilai ini harus ditanamkan pada peserta didik sejak dini karena kejujuran merupakan kunci utama. Percuma saja kepintaran, kekayaan dan kesuksesan seseorang bila didapatkan dengan ketidakjujuran. Peserta didik harus selalu jujur dalam keadaan apapun. Orang yang jujur akan selalu dapat dipercaya dalam perkataan maupun tindakan.

Nilai tanggung jawab yang merupakan perwujudan integritas dalam KBBI (2015: 1398) didefinisikan sebagai keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Definisi ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang kita lakukan ataupun pilih dalam hidup ini ada resiko yang harus ditanggung. Dalam syair Nasehat Orang Tua, tanggung jawab ditunjukkan pada bait lima, yang wajib harus dilaksanakan, bila tidak maka dosa yang didapatkan. Bait ini memberitahukan bahwa segala perbuatan akan ada risikonya. Ini merupakan nasehat orang tua pada anaknya untuk selalu melakukan kewajiban yang diperintahkan Tuhan. Bila kewajiban tidak dilaksanakan maka risiko yang akan ditanggung si anak adalah dosa. Sikap bertanggung jawab yang dimiliki seseorang menunjukkan bahwa orang tersebut memiliki karakter yang baik sebaliknya bila orang yang tidak bertanggung jawab maka bisa dipastikan orang tersebut biasanya memiliki karakter yang tidak baik. Peserta didik harus memiliki nilai utama integritas agar mampu menjadi manusia yang berkarakter di masa depan.

SIMPULAN DAN SARAN

Syair Nasehat Orang Tua dan Indonesia memiliki tema yang berbeda. Syair pertama, Nasehat Orang Tua merupakan syair yang bertemakan nasehat, sebuah syair yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya agar mampu mengarungi kehidupan di dunia yang penuh lika liku ini. Selanjutnya, syair kedua yang berjudul Indonesia menceritakan mengenai alam Indonesia yang penuh dengan keindahan. Walau keduanya memiliki tema yang berbeda, tetapi kedua syair ini mengandung nilai utama penguatan pendidikan karakter yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Hal ini membuktikan bahwa syair dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sastra kepada peserta didik karena dalam syair terdapat nilai pendidikan karakter yang dapat terhabituasi dalam kehidupan. Penguatan pendidikan karakter melalui syair tentu akan lebih menarik dan kreatif. Selain itu, pembelajaran sastra melalui syair juga akan menjaga eksistensi dan vitalitas syair di dalam masyarakat.

DARTAR RUJUKAN.

- Adeni, Syarifah Nur'aini. (2009). Kemilau Intan. Pontianak: Dewan Kesenian Kalbar.
- Azzet, Akhmad Muhaimin. (2011). Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lickona, Thomas. (2013). Edication for Character: Mendidik untuk membentuk karakter (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). New york: Catherine Gafell.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2014). Peran Karya Sastra, Seni dan Budaya dalam Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Republik Indonesia. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal Jakarta: Sekretariat Negara.
- Taum, Yapi. (2011). Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode, dan Pendekatan .disertai contoh penerapannya. Yogyakarta: Penerbit Lmalera.
- Tim Redaksi. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Kesembilan. Pusat Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wiyani, Novan. A. (2013). Membumikan Pendidikan Karakter di SD: Konsep dan Strategi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyatmi. (2019) Pengantar Kajian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

PENGEMBANGAN MEDIA LEAFLET PADA MATERI ZAT, WUJUD ZAT, DAN PERUBAHANNYA DI SMP NEGERI 2 SUNGAI RAYA

Dinda Filzah Nasyanovariani, Masriani, Husna Amalya Melati

Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak

Email: dindafilzah34@gmail.com

Abstract

This research aims to develop products in the form of leaflets on substance material, substance form and their changes for class VII SMP/MTs, determine the feasibility level of leaflet media based on the graphical expert validation test, material expert validation test, linguist validation test, revision, final product, knowing the results of the recapitulation of expert validation assessment, and knowing the implementation of the learning process. This research is a development research (R&D) which is conducted based on the 4-D model which is limited to the development stage. The subjects of this research were leaflets on the substance, the form substance, and its changes. This product was assessed for its feasibility by two chemistry education lectures, one Indonesian language education lecturer, one Indonesian language teacher, and two science teachers. Based on the results of the expert validation assessment, leaflets on substance material, substance form, and their changes are categorized as very high with an average score percentage of 87,5% suitable for use as a media in the learning process.

Keywords: *Leaflet, Substance Form and its Changes, Development Research*

PENDAHULUAN.

Pendidikan adalah pembelajaran untuk mencapai proses perkembangan yang ada pada peserta didik untuk melakukan tugas hidupnya secara mandiri serta bertanggung jawab terhadap kepribadian pribadi. Pendidikan juga dapat berbagai macam pandangan, termasuk bagaimana sikap dan perilaku seseorang dalam usaha manusia melalui pembelajaran, pelatihan dan keterampilan. Peserta didik pada dasarnya pernah mengalami pendidikan. Pendidikan juga mencakup di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Sadulloh, 2015).

Proses pembelajaran terdapat beberapa pelajaran disampaikan oleh pendidik salah satunya adalah pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Ilmu IPA menunjukkan cara menemukan ide-ide baru dengan menggunakan ilmu terapan, IPA tidak hanya untuk memecahkan masalah teknik pengetahuan yang bersifat rasional, sehingga IPA tersebut merupakan ilmu terapan dalam bidang sains. Pembelajaran IPA di SMP harus ditingkatkan dalam pemahaman konsep yang dilakukan peserta didik. Materi IPA mencakup fakta, konsep dalam perhitungan secara matematika serta penerapan dalam praktikum.

Pembelajaran IPA dilaksanakan di SMP sebagai proses belajar mengajar oleh karena itu guru berperan dalam membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran agar pelajaran tersebut bermakna bagi siswa, hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami konsep secara matematika serta teori yang diberikan. Pelajaran IPA sangat sulit bagi siswa dengan siswa yang merasa kurang suka dengan pelajarannya, dan kegagalan bagi siswa dalam mengerjakan soal. IPA diklasifikasikan dalam mata pelajaran yang sangat sulit bagi siswa sehingga siswa kurang menguasai konsep dalam materi yang diajarkan. (Astin Lukum, (2015).

SMP Negeri 2 Sungai Raya adalah sekolah yang terletak di wilayah Kabupaten Kubu Raya. Berdasarkan hasil ditemukan bahwa sekolah tersebut umumnya memakai buku paket dari sekolah, karena buku tersebut tidak bisa dibawa pulang, sehingga siswa merasa kesulitan belajar di rumah. Materi LKS yang telah di simak kurang dipahami siswa yang LKS berisi soal-soal

yang terlalu banyak dan siswa kurang mengerti dengan soal-soal yang disajikan dalam LKS tersebut. Siswa lebih menyukai buku yang isinya simple dan sangat ringkas dengan materi dan bahasa yang disajikan.

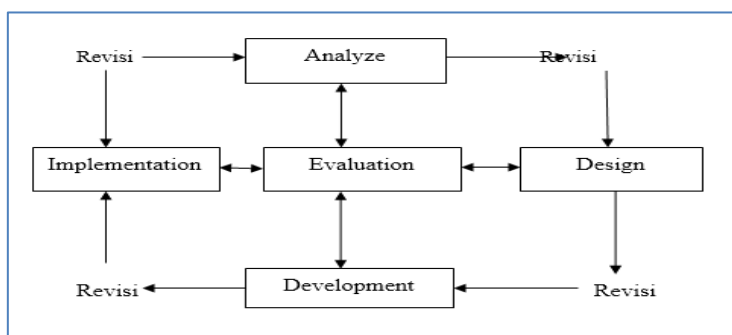
Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dengan isian yang ringkas, padat dan jelas serta dikombinasikan dengan gambar-gambar. Media pembelajaran yang dimaksud ialah media leaflet. Menurut Roymond (2008) leaflet merupakan selembar kertas yang berbentuk lipat tiga pada sisi kertas yang mudah dibawa kemana-mana yang isinya diberi gambar dan tulisan yang ringkas. Leaflet dilengkapi penjelasan ringkas dan desainnya yang unik serta menarik sebagai ilustrasi untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar. Leaflet digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi pada proses pembelajaran.

Materi tersebut akan dikembangkan dalam media pembelajaran leaflet ini ialah materi zat pada mata pelajaran IPA SMP. Alasan peneliti memilih materi zat, wujud zat dan perubahannya mempunyai kemampuan tingkat kesulitan relatif tugas untuk dipahami dengan penjelasan guru yang banyak metode ceramahnya. Banyak aturan yang harus diperhatikan dalam penerapan dan konsep-konsep terhadap benda pada kenyataannya. Landasan yang digunakan untuk mempermudah dalam memahami peristiwa yang terdapat pada praktikum dan contoh-contohnya. Siswa menginginkan bahan ajar yang disertai dengan gambar dan bagan yang berwarna, tulisan yang berwarna-warni, kata-kata yang mudah dipahami, serta menyisipkan informasi tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan perubahan zat. Media baik seharusnya dapat membantu guru dalam mengajar sebagaimana telah disebutkan bahwa bahan ajar digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan mengarahkan semua aktivitasnya pada proses pembelajaran.

Leaflet yang dapat dikembangkan agar dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar pada materi zat, wujud zat, dan perubahannya. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar berupa leaflet pada materi zat, wujud zat dan perubahannya.

METODE

Siklus dengan Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Model ADDIE (Hasrul, dkk, 2016) yaitu: Nama, dalam penelitian ini ADD dan E dilakukan pada setiap tahap. Tahapnya yaitu pada skema ADDIE. Berikut ini skema ADDIE yaitu:



Gambar 1. Model ADDIE

Analysis

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara pada tanggal 15 Agustus 2019, bahan ajar digunakan tidak bervariasi dikarenakan bahan ajar media

cetak dan buku LKS sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi yang terdapat di media cetak dan buku LKS dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan mengembangkan bahan ajar leaflet pada materi zat, wujud zat, dan perubahannya pada kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya.

Design

Tahap Design berkaitan dengan instrumen penilaian, konten, dan rencana pemilihan pembelajaran dan pemilihan media. Tahap design tersebut menggunakan gambar yang kontras dan menggunakan font Sans Serif Segoe ui, dengan ukuran 11.

1. Membuat penyusunan rencana bahan ajar dalam bentuk kerangka bahan ajar leaflet. Tujuan dibuatnya bahan ajar leaflet adalah untuk menentukan produk yang telah dibuat secara detail.
2. Membuat penyusunan kerangka pembuatan media. Setelah itu peneliti mengumpulkan lembaran-lembaran kecil lipatan yang berisi materi zat, wujud zat, dan perubahannya yang diprint out kertas tampak depan sebelum dilipat dan kertas tampak belakang sebelum dilipat dengan menggunakan kertas A4 paper dilipat tiga berukuran 20 x 30 cm dan isi *leaflet* menggunakan kertas *glossy double side*. Isi materi dari *leaflet* yaitu materi zat, wujud zat, dan perubahannya, dan soal essay.

Development

Tahap Development dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan design. Pada tahap Development ini dibuat dengan perancangan grafis yang diperlukan. Hal ini bertujuan untuk:

1. Membuat bahan ajar yang sudah terkumpul dapat digabungkan sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum direvisi, jika sudah produknya siap digunakan untuk divalidasi.
2. Membuat angket validitas produk untuk ahli bahasa, ahli grafika, angket respon siswa. Angket validasi produk para ahli terdiri dari aspek bahasa, aspek warna, aspek grafis, dan desain. Angket respon siswa terdiri dari tiga yaitu penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung.
3. Validasi design bahan ajar leaflet yang dilakukan oleh ahli media.
4. Setelah validasi mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap ADD.

Subjek Penelitian Leaflet

Subjek penelitian adalah *leaflet* materi zat, wujud zat, dan perubahannya.

Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik Pengukuran.

Alat Pengumpul Data

Lembar angket atau kuesioner validasi adalah instrumen digunakan untuk memastikan apakah alat pengumpul data tersebut dinyatakan valid atau tidak dalam kegiatan penelitian (Johni Dimiyanti, 2013). Angket tersebut digunakan penelitian ini terdiri dari dua jenis:

Angket Kevalidan Media Leaflet pada materi zat, wujud zat, dan perubahannya.

Angket digunakan penelitian ini adalah angket kelayakan *leaflet* pada materi zat, wujud zat, dan perubahannya untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya. Angket ini berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan produk media *leaflet* pada materi zat, wujud zat, dan perubahannya berdasarkan penilaian ahli. Selain itu, angket ini juga untuk mengetahui pendapat atau masukan ahli terhadap produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Masing-masing validasi ahli pada tiap aspek di nilai oleh 2 validator ahli dan diurutkan berdasarkan tingkatan skala.

Teknik Pengolahan Data

Lembar penilaian validasi ahli direkap dan dipresentasikan untuk menentukan tingkat kevalidan media leaflet yang berdasarkan aspek materi, aspek bahasa, dan aspek grafika.

Data yang diperoleh terlebih dahulu dianalisa agar dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ditetapkan. Dalam kuesioner ini terdapat beberapa instrumen yang berupa penilaian kelayakan media *leaflet* berdasarkan skor setiap jawaban dari validasi. Setiap jawaban dapat dihubungkan dengan pernyataan atau mengukur sikap yang diungkapkan dengan kata-kata.

Menurut Riduwan (2016), langkah-langkah dalam pengolahan data angket penilaian media *leaflet* adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung frekuensi skor penilaian tiap-tiap item/pernyataan
- 2) Menghitung skor total tiap-tiap item/pernyataan
- 3) Menghitung persentase perolehan skor per item dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dengan :

P = persentase perolehan skor

$\sum x$ = jumlah perolehan skor (skor total) tiap item

$\sum xi$ = jumlah skor ideal (skor tertinggi)

- 4) Menghitung persentase rata-rata kelayakan media *leaflet* secara keseluruhan dengan rumus:

$$V = \frac{\sum P}{n}$$

Dengan :

V = persentase rata-rata kevalidan

$\sum P$ = jumlah rata-rata persentase skor tiap aspek

n = jumlah aspek yang dinilai

Kriteria penilaian kelavalidan berdasarkan persentase yang diperoleh akan dijelaskan menurut Riduwan (2010), sebagai berikut:

Angka 81% - 100% = Sangat Tinggi

Angka 61% - 80% = Tinggi

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 21% - 40% = Rendah

Angka 0% - 20% = Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Arsyad (2013), media berbasis visual mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat mengembangkan minat siswa, memperkuat daya ingat, memperlancar pemahaman. Media berbasis visual yang digunakan yaitu leaflet. Leaflet yang dibuat peneliti berisi materi sifat zat, wujud zat dan perubahan zat. Tata letaknya berurutan pada leaflet dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Leaflet ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di Kelas. Dalam desain sebuah leaflet terdapat beberapa aspek yang menjadi penilaian diantaranya aspek grafika, aspek isi dan aspek tata bahasa. Dalam penelitian ini, terdapat 6 validator ahli yang akan menguji kelayakan leaflet yang akan digunakan. Pada masing-masing aspek di validasi oleh masing-masing 2 orang validator. Hasil penilaian masing-masing aspek adalah:

Hasil penelitian dari validator ahli berdasarkan Analisis, Design, Development masing-masing aspek sebagai berikut:

a. Penilaian Aspek Materi

Penilaian ahli materi dilakukan oleh FKIP Kimia Universitas Tanjungpura Pontianak. Adapun hasil rekapan tabel penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapan Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor rata	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4	100%	Sangat Tinggi
2	Keakuratan materi	3,5	87,5%	Sangat Tinggi
3	Penyajian	3,5	87,5%	Sangat Tinggi
Skor rata-rata penilaian		3,7	91,6%	Sangat Tinggi

Aspek isi materi

Ada beberapa hal yang dinilai dalam aspek materi diantaranya kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan materi dan penyajian materi. Dari item penilaian tersebut diperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 3,7 dengan skala 4. Untuk mengetahui tingkat kebaikan atau kriteria maka dilakukan perhitungan persentase yang sejalan dengan teroi Riduwan (2010).



Gambar 2. Contoh Peristiwa Perubahan Kimia 1

Sebelum revisi : ditambahkan reaksi massa zat sebelum dan sesudah reaksi serta perhitungan hukum kekekalan massa



Gambar 2. Contoh Peristiwa Perubahan Kimia 2

Sesudah revisi : reaksi massa zat sebelum dan sesudah reaksi serta perhitungan hukum kekekalan massa sudah ditambahkan Dari lembar penilaian ahli validator materi, diperoleh frekuensi jawaban sebesar 11 dengan jumlah frekuensi maksimal 12. Maka dapat dirumuskan dan diperoleh angka persentase sebesar 91,67%, yang artinya penyajian materi dalam leaflet yang peneliti kembangkan tergolong sangat tinggi atau sangat baik dengan materi zat yang berlaku (Riduwan, 2010).

b. Penilaian Aspek Bahasa

Penilaian ahli bahasa dilakukan oleh Dosen FKIP Bahasa Indonesia Universitas Tanjungpura Pontianak dan Guru SMA Islam Bawari Pontianak. Rekapen penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapen Penilaian Validator Ahli Bahasa

No	Butiran Penilaian	Skor rata	Persentase	Kriteria
1	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	3,5	87,5%	Sangat Tinggi
2	Keefektifan kalimat	3,5	87,5%	Sangat Tinggi
3	Kebakuan istilah yang digunakan	3	75%	Tinggi
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	100%	Sangat Tinggi
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	100%	Sangat Tinggi
6	Ketepatan tata bahasa	3	75%	Tinggi
7	Ketepatan ejaan	3,5	87,5%	Sangat Tinggi
8	Konsistensi penggunaan istilah	4	100%	Sangat Tinggi
9	Konsistensi penggunaan simbol ikon	4	100%	Sangat Tinggi
Skor rata-rata penilaian		3,6	90,3%	Sangat Tinggi

Aspek bahasa

Dalam aspek bahasa ada beberapa hal yang menjadi penilaian diantaranya struktur ketepatan kalimat yang digunakan, keefektifan kalimat, kebakuan istilah yang digunakan, pemahaman kalimat terhadap pesan atau informasi, kemampuan memotivasi peserta didik, ketepatan tata bahasa, ketepatan ejaan, konsistensi penggunaan istilah, konsistensi penggunaan simbol ikon. Dari item penilaian, diperoleh skor rata-rata penilaian sebesar 3,6 dengan skala 4. Untuk mengetahui tingkat kebaikan atau kriteria tata bahasa yang digunakan, maka dapat dilakukan perhitungan persentase yang telah dikembangkan oleh Riduwan (2010).

Dari lembar penilaian validator ahli bahasa, diperoleh frekuensi jawaban sebesar 32,5 dengan jumlah frekuensi maksimal sebesar 36. Maka dapat dirumuskan dan diperoleh angka persentase sebesar 90,27%, yang artinya tata bahasa yang digunakan dalam leaflet sudah tergolong sangat baik atau sangat tinggi dengan penggunaan bahasa yang berlaku (Riduwan, 2010).



Gambar 3. Perubahan Wujud Zat

Pada gambar tanda panah yang berwarna biru dan berwarna kuning menunjukkan konsistensi penggunaan ikon dengan skor rata 4, persentase 100% dengan kriteria Sangat Tinggi.

c. Penilaian Aspek Grafika

Penilaian grafika dilakukan oleh Guru SMPN 16 Pontianak dan Guru MTS yang juga merupakan alumni.

Tabel 3. Rekapitulasi penilaian ahli grafika

No	Aspek Penilaian	Skor rata	Persentase	Kriteria
1	Adanya kesesuaian warna pada sampul muka yang memberi kesan menarik untuk dibaca	4	80%	Tinggi
2	Ukuran judul leaflet dapat memberikan informasi secara jelas tentang isi leaflet	4,5	90%	Sangat Tinggi
3	Warna judul leaflet sesuai dengan latar belakang sampul	4	80%	Tinggi
4	Ukuran huruf judul leaflet pada sampul lebih dari nama pengarang	4	80%	Tinggi
5	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis kombinasi jenis huruf	4,5	90%	Sangat Tinggi
6	Penempatan tata letak (judul, sub judul, materi, keterangan gambar, nomor halaman) proporsional	3,5	70%	Tinggi
7	Ukuran huruf pada isi leaflet dapat dibaca dengan jelas	4,5	90%	Sangat Tinggi
8	Tampilan keseluruhan menarik	3,5	70%	Tinggi
Skor rata-rata penilaian		4	81,25%	Sangat Tinggi

Aspek Grafika

Ada beberapa hal yang dinilai dalam aspek grafika diantaranya kesesuaian warna, ukuran judul, warna judul sesuai dengan latar belakang, ukuran huruf judul lebih besar dari nama pengarang, konsistensi jenis huruf, penempatan tata letak proporsional, huruf pada isi leaflet dapat dibaca dengan jelas dan tampilan yang menarik. Dari item penilaian tersebut diperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 4 dengan skala 5. Untuk mengetahui tingkat kebaikan atau kriteria.

Menurut Riduwan (2010) angka persentase tersebut tergolong kedalam kriteria sangat tinggi, yang artinya aspek grafika yang terdapat pada leaflet penelliti sudah tergolong sangat baik atau sangat tinggi.

Leaflet tadi menggunakan banyak kontribusi jenis huruf. Pada *leaflet* yang dikembangkan menggunakan 1 jenis font/huruf yaitu sans serif segoe ui dengan ukuran tulisannya 11. Dari lembar penilaian ahli validator grafika, diperoleh frekuensi jawaban sebesar 32,5 dengan jumlah frekuensi maksimal 40. Maka dapat dirumuskan berdasarkan rumus diatas, sehingga diperoleh angka persentase 81,25%.

SIMPULAN DAN SARAN

Media leaflet pada materi Zat, Wujud Zat, dan Perubahannya dapat dikembangkan pada penelitian ini dengan kriteria layak digunakan berdasarkan persentase skor masing-masing adalah 92,5%, 90%, dan 80% dengan persentase skor rata-rata 87,5% dengan kriteria Sangat Tinggi.

Berdasarkan saran selama tahap pengembangan leaflet pada validator para ahli, maka diperoleh saran-saran berikut ini: Sebaiknya pada pengembangan media leaflet ini dilakukan uji coba respon terhadap guru dan siswa untuk lebih jelas mengetahui hasil pengaruh belajar siswa terhadap media leaflet.

DARTAR RUJUKAN.

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA. Depok
- Astin, Lukum (2015). Evaluasi Program Pembelajaran IPA SMP Menggunakan Model Countenance Stake. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (2015) Vol 19 No.1 halaman 25-37*
- Dimiyati, John. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana. Jakarta
- Hasrul, H, dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio Vol.11 No. 1 halaman 95-96*
- Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung
- Sadulloh, Uyoh. (2015). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Simamora, R. (2008). *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. EGC. Jakarta
- Dharma, S. (2008) *Administrasi dan Manajemen Sekolah*, Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Kualitas Guru dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Astawan.I.G (2016), *Pembelajaran dan Pembelajaran Abad 21*, Bernas.
<https://www.bernas.id/19770-belajar-dan-pembelajaran-abad-21.html>
- Wiyanta (2016) *Peran Kepala Tata Usaha Dalam Mewujudkan Kinerja Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 1 Pleret Bantul Yogyakarta*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/23198/2/12490031>

PEMBELAJARAN BERMAKNA DI MASA PANDEMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Dwi Susanto Ali Purwoko

Universitas Tanjungpura

Email: fachtii.fachtii@gmail.com

Abstrak

Pandemi telah mengubah sistem wajah pendidikan terutama di negeri kita tercinta, Indonesia. Sebelum mewabahnya virus corona, sistem pendidikan masih mengedepankan sistem konvensional atau face to face learning (Pendidikan tatap muka), kemudian bergeser menjadi sistem kelas berbasis online yang dianggap solusi terbaik saat ini seperti mandat dari Bapak Menteri Pendidikan untuk memutus rantai penyebaran virus Covid 19. Meskipun pembelajaran diadakan secara online, pembelajaran tetap memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik serta penyerdehanaan kurikulum di masa pandemi. Kegiatan berbasis online lebih banyak menekankan peserta didik untuk menghabiskan waktu belajar di depan gadget. Hal ini membuat mereka jenuh, lelah maupun merasa bosan. Salah satu langkah strategi kegiatan yang dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek. Strategi pembelajaran proyek berprinsip pada kegiatan mandiri, kolaborasi dan bereksplorasi yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan masalah. Ada beberapa langkah yang butuh diperhatikan dalam memberikan tugas berbasis proyek kepada peserta didik yang sudah disederhanakan, 1. memilih materi ajar yang sesuai untuk diberikan dalam pembelajaran berbasis proyek, 2. menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 3. Menyusun jadwal kegiatan berbasis proyek beserta memonitor aktivitas peserta didik yang berprinsip mandiri, kolaborasi dan bereksplorasi, 4. tahap terakhir, mengevaluasi tugas akhir peserta didik.

Kata kunci : Pandemi, Pembelajaran bermakna, Pembelajaran berbasis proyek

PENDAHULUAN.

Pembelajaran tetap harus dilaksanakan meskipun hambatan menghadang sebagai upaya mempersiapkan kecakapan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang. Ungkapan tersebut sesuai menggambarkan situasi saat ini yang dialami oleh seluruh dunia. WHO (World Health Organization) menetapkan tepatnya 30 Januari 2020, Virus Corona atau Covid 19 membahayakan kesehatan manusia (Dewi, 2020). Munculnya Covid 19 menjadi pandemi, memberikan dampak yang besar terhadap semua sektor kehidupan manusia, salah satunya pada sektor pendidikan. Semua kegiatan yang melibatkan banyak orang, seperti aktifitas belajar mengajar secara tatap muka dihentikan sementara sebagai upaya mengurangi penyebaran dan mengantisipasi kluster baru dari virus tersebut.

Sebelum mewabahnya virus COVID 19, pendidikan masih mengedepankan sistem konvensional yaitu Face to Face Learning (pembelajaran tatap muka) untuk menyampaikan materi yang dilaksanakan di sekolah, kursus dan lain sebagainya. Disamping itu, sebagian besar pendidik juga mulai menerapkan “Blended Learning” atau pembelajaran campuran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka bersama teknologi sebagai upaya menunjang kegiatan belajar di era 5.0. (Husamah, 2014). Hal ini disebabkan pendidikan yang bersifat dinamis, berubah sesuai dengan waktu, kondisi dan kebutuhan, khususnya pembelajaran di abad 21 yang semuanya terintegrasi dengan sistem internet sehingga mempermudah berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era 5.0, telah banyak mempengaruhi sektor pendidikan terhadap proses belajar mengajar. Implementasi teknologi

informasi pada sistem pendidikan sebagai media mampu membantu proses pembelajaran meliputi sumber informasi serta pencarian referensi (Wekke, I. S., & Hamid, 2013). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberi keuntungan bagi siswa dan guru untuk tetap “Keep in Touch” di luar jam kelas, seperti guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi online seperti WA, GC, Edmodo dan yang lainnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran seperti meminta siswa untuk mengerjakan latihan, mencari referensi yang berkaitan dengan pembelajaran, serta siswa dapat berkomunikasi tentang segala sesuatu yang belum dipahami. Sehingga pembelajaran tidak berhenti di dalam kelas, melainkan pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Pada masa “New Normal” di Indonesia, para pendidik telah menerapkan kegiatan pembelajaran secara ODL (Open and Distance Learning) atau Daring berdasarkan Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, “Seluruh aktivitas di sektor pendidikan diwajibkan untuk menjaga jarak dan penyampaian materi dilakukan di rumah masing-masing” (Mendikbud, 2020a). Pembelajaran melalui sistem online dianggap sebagai solusi terbaik saat ini karena mempertimbangkan keselamatan para peserta didik, tenaga kependidikan, serta pendidik yang merupakan prioritas utama dalam melaksanakan kebijakan pembelajaran. Hal ini dilaksanakan untuk mengantisipasi penyebaran virus hingga situasi dianggap aman untuk memberlakukan pembelajaran secara tatap muka dengan memperhatikan protokol keselamatan.

Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara online, pembelajaran tetap memberikan hal bermakna bagi para peserta didik. Hal ini tercantum pada SE no. 4 tahun 2020. poin 2 yang menyebutkan bahwa, “Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan” (Mendikbud, 2020b). Berdasarkan surat edaran tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran di masa pandemi tidak harus membebani peserta didik berdasarkan kurikulum yang ada, tetapi lebih menekankan kepada penyerdehanaan kurikulum sesuai kebutuhan supaya kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Peranan pemilihan strategi yang sesuai mampu memberikan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Salah satunya implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk diterapkan oleh para pendidik dalam pemberian tugas kepada peserta didik. Project based learning merupakan model pembelajaran yang dapat diimplementasikan bagi peserta didik yang belajar dari rumah karena prinsip dari metode ini diantaranya berkolaborasi, mandiri, dan bereksplorasi (Yuliana, 2020). Metode ini dianggap sesuai karena pembelajaran secara daring lebih sering bekerja secara mandiri. Agar peserta didik tidak terbebani dengan tugas yang diberikan, maka mereka dapat berkolaborasi dan bereksplorasi agar pembelajaran tidak menjadi jenuh karena harus menatap gadget dalam waktu yang lama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Proyek

Di masa pandemi, kegiatan pembelajaran bergeser dari pembelajaran “Face to Face Learning” menjadi “Online Class” menjadi solusi terbaik saat ini untuk memutus rantai penyebaran Virus corona (Covid 16). Meskipun kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online atau daring, bukan berarti pembelajaran dilaksanakan tanpa adanya strategi. Implementasi strategi tertentu dalam pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Haidir, 2012). Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dimasa

pandemidiharapkan mampu memberikan kegiatan yang bermakna bagi para peserta didik karena mereka cenderung menatap gadget dalam jangka waktu yang lama.

Strategi pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan kepada peserta didik di tengah-tengah pandemi karena bersifat mandiri dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. PBP (Pembelajaran Berbasis Proyek)dalam pelaksanaannya dapatmemberikan kesempatan peserta didik untuk menguasai keterampilan prosesdan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehinggamenciptakan pengalaman yang bermakna (Tinenti, 2018). Hal ini juga dikemukakan oleh Mendikbud bahwa untuk membantu peserta didik agar dapat melatih kemandirian, PBP merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada masa pandemi.

Nuryati, Masitoh, & Arianto (2020), menilai bahwasanya pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk lebih menjadi kreatif dalam menyelesaikan tugasnya.Jalinus, Nabawi, & Mardin (2017), menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek kepada peserta didik sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi secara produktif. Abidin, Arizona, & Kurniawan, (2020), menyatakan bahwa salah satu pendekatan strategi pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara dalam dan meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran berbasis proyek.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek kepada peserta didik(Jalinus et al., 2017), dibagi menjadi 3 antara lain1. skill competences debriefing yang bertujuan untuk membuat peserta didik memahami tujuan akhir yang akan dicapai dan materi yang dibutuhkan. 2. Project work yang bertujuan memberikan tugas kepada peserta didik. 3. Evaluation yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam melaksanakan tugasnya.

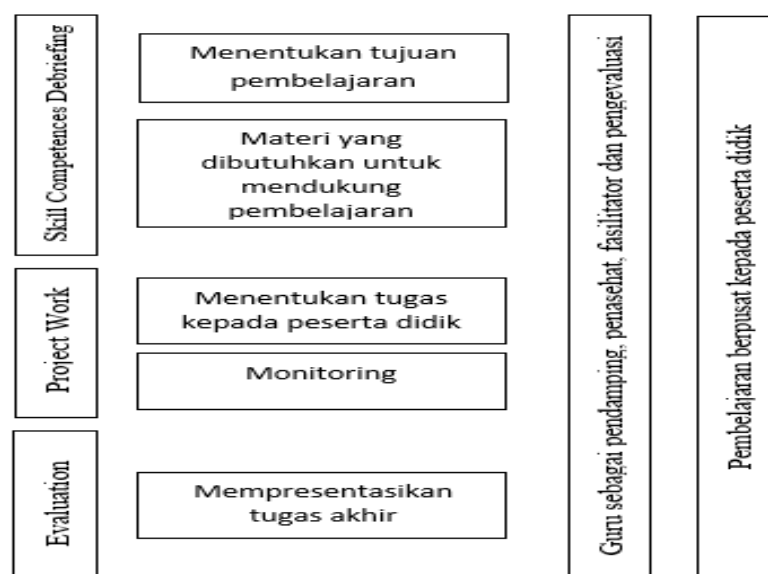


Figure 1. Dasar model pembelajaran berbasis proyek

1. Skill Competences Debriefing

Pada tahap ini, guru harus mampu memberikan gambaran kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga peserta didik memiliki motivasi dan mempersiapkan materi yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran tersebut. Contohnya, Pembelajaran Bahasa Inggris tentang pengenalan. Guru menjelaskan tujuan akhir dari materi ajar pengenalan kepada peserta didik agar mereka mampu memperkenalkan diri mereka menggunakan Bahasa Inggris kepada orang lain. Kemudian guru mempersiapkan bahan ajar yang sesuai untuk mendukung pembelajaran tersebut, seperti penggunaan *to be* (*is, am, are*).

2. Project work

Pada tahap ini, guru menentukan tugas yang perlu dikerjakan oleh peserta didik, misalnya mereka membuat video pengenalan dalam bahasa Inggris. Guru juga perlu menekankan bahwa peserta didik boleh berkolaborasi dengan orang lain yang mungkin akan membuatnya menjadi menyenangkan dan lebih interaktif. Selain itu, siswa dapat melaporkan aktivitasnya kepada guru bersangkutan agar dapat memantau perkembangan tugas.

3. Evaluation

Pada tahap ini, peserta didik mengumpulkan tugas kepada guru untuk dievaluasi secara menyeluruh berdasarkan tugas yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan pemaparan diatas, pembelajaran berbasis proyek dapat disederhanakan di masa pandemi untuk menunjang keefektifan pembelajaran, antara lain 1. memilih materi ajar yang sesuai untuk diberikan dalam pembelajaran berbasis proyek, 2. menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 3. Menyusun jadwal kegiatan berbasis proyek beserta memonitor aktivitas peserta didik yang berprinsip mandiri, kolaborasi dan bereksplorasi, 4. tahap terakhir, mengevaluasi tugas akhir peserta didik (Yuliana, 2020). Hal ini juga mandat yang disampaikan oleh Bapak Menteri untuk menyederhanakan kurikulum, tetapi tetap memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Peran Guru Dalam Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek

Peran guru tidak terlalu dominan karena pendekatan model pembelajaran berbasis proyek berpusat kepada peserta didik (Tinenti, 2018). Guru memiliki peran sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dan evaluator. Pembelajaran berbasis proyek berfokus pada masalah dunia nyata, peserta didik diberikan tanggung jawab untuk memaksimalkan potensi pembelajaran mereka sendiri. Poin utama dari model pembelajaran berbasis proyek adalah bagaimana guru atau instruktur memfasilitasi siswa untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk mengetahui penyelesaian masalah sebenarnya dari proyek yang dipelajari atau sedang dilakukan.

Penilaian dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi setiap langkah akhir model pembelajaran berbasis proyek, dengan tujuan untuk mengukur kemajuan kompetensi siswa dan sebagai refleksi untuk mengambil langkah selanjutnya. Penilaian sebagai bagian dari kegiatan kelas merupakan proses mendasar yang diperlukan untuk mendorong pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu evaluasi guru harus berkenaan dengan kemajuan yang didapat oleh peserta didik,

langkah demi langkah proses pembelajaran dan menunjukkan kompetensi siswa yang dicapai selama masa pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek di masa pandemi merupakan strategi pembelajar yang dapat diimplementasikan agar peserta didik menjadi lebih aktif serta mandiri dalam menyelesaikan proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek dipilih karena berprinsip padakemandirian, kolaboratif dan eksploratif yang mampu memberikan pembelajaran yang bermakna di masa pandemi dikarenakan peserta didik lebih sering berada di depan gawai pada proses pembelajaran.

Ada beberapa langkah pembelajaran berbasis proyek yang harus diketahui, diantaranya 1. Skill Competences Debriefing, gambaran tujuan akhir dari pembelajaran. 2. Project work, pemberian tugas. Dan 3. Evaluasi, memberikan penilaian terhadap tugas yang dilaksanakan oleh peserta didik. oleh karena itu, tahap kegiatan dapat disederhanakan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif, antara lain 1. memilih materi ajar yang sesuai untuk diberikan dalam pembelajaran berbasis proyek, 2. menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 3. Menyusun jadwal kegiatan berbasis proyek beserta memonitor aktivitas peserta didik yang berprinsip mandiri, kolaborasi dan bereksplorasi, 4. tahap terakhir, mengevaluasi tugas akhir peserta didik.

Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanggung jawab, lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga melatih kemandirian mereka, mengembangkan potensi yang ada dalam peserta didik, serta mampu berkolaborasi dengan lingkungan yang mampu mendukung proses pembelajaran. Semoga pembelajaran berbasis proyek memberikan pembelajaran bermakna di masa pandemi meskipun kegiatan dilaksanakan di rumah saja.

DARTAR RUJUKAN.

- Abidin, Z., Arizona, & Kurniawan. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. 2(1), 55–61. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Haidir, S. dan. (2012). Strategi Pembelajar. In *Strategi Pembelajaran (Suatu pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)*.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. (January). <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Mendikbud. (2020a). Surat Edaran Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Retrieved from <http://kemdikbud.go.id/main/files/download/51e9b72ef92c6d8>
- Mendikbud. (2020b). Surat Edaran Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Retrieved from <http://kemdikbud.go.id/main/files/download/c5d9f0ec9ff40c6>
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>

- Tinenti, Y. R. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran di Kelas. (September), 3–13. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/327892325_Model_Pembelajaran_Berbasis_Projek_dan_Penerapannya_Dalam_Proses_Pembelajaran_di_Kelas
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83, 585–589. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.06.111>
- Yuliana, C. (2020). Project Based Learning, Model Pembelajaran Bermakna di Masa Pandemi Covid 19. Retrieved from http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/PjBL-edit_cecil_052020.pdf

PENGARUH MODEL INKUIRI TERBIMBING BERBANTUAN PRAKTIKUM PADA MATERI PEMISAHAN CAMPURAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Elsanti¹, Hairida², Rahmat Rasmawan³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: elsantisanti808@gmail.com

Abstrak

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah menentukan pengaruh inkuiri terbimbing berbantuan praktikum terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran pemisahan campuran. Rancangan yang digunakan pada penelitian ini ialah nonequivalent control group design dengan metode penelitian quasi eksperimental design. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII yang tersebar dalam tujuh kelas. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VII F dan VII G. Kelas kontrol adalah kelas VII F sedangkan kelas eksperimen adalah kelas VII G. Pemberian skor pada pretest dan posttest adalah suatu metode yang digunakan pada pengumpulan data. Analisis data hasil belajar peserta didik menggunakan tes U-Mann Whitney dengan memperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbandingan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan praktikum lebih tinggi dari pada peserta didik yang belajar metode konvensional (ceramah) pada materi pemisahan campuran. Dari hasil perhitungan menggunakan effect size sebesar 1,68 dan tergolong kategori tinggi. Penggunaan model inkuiri terbimbing berbantuan praktikum meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan pengaruh sebesar 94,5%.

Kata Kunci: Inkuiri Terbimbing, Pemisahan Campuran.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era abad 20 ini berdasarkan pada peraturan kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Namun kenyataannya tidak semua sekolah menerapkan kurikulum 2013 bahkan masih banyak sekolah yang tetap menerapkan pada proses pembelajaran berpusat pada guru (metode ceramah). Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran kimia kelas VII F di SMP Negeri 19 Pontianak ialah dengan metode ceramah. Siswa diminta fokus dan mendengarkan selama pembelajaran berlangsung serta materi yang disampaikan. Pada tanggal 5 Agustus 2019, wawancara dilakukan dengan seorang guru kimia di SMP Negeri 19 Pontianak. Pemisahan campuran merupakan salah satu bagian dari materi kimia yang dianggap susah oleh peserta didik. Materi pemisahan campuran adalah salah satu materi kimia yang diajarkan pada peserta didik di semester genap kelas VII yang memerlukan pemahaman konsep dan prinsip suatu teknik pemisahan sedangkan siswa cenderung menghafal materi dan terpaku pada contoh soal, sehingga apabila soal yang diberikan sedikit berbeda siswa merasa kesulitan menjawab soal tersebut. Proses belajar yang berorientasi kepada guru serta peserta didik tidak dilibatkan secara aktif dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini terbukti pada nilai ulangan harian siswa pada materi pemisahan campuran yang mana kebanyakan peserta didik tidak tuntas atau tidak mencapai nilai 75.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Ulangan Harian Peserta Didik Pada Materi Pemisahan Campuran

Kelas	Persentase Ketuntasan
VII A	10,34%
VII B	6,25%
VII C	6,45%
VII D	3,57%
VII E	6,89%
VII F	6,89%
VII G	6,45%

Persentase ketuntasan yang diperoleh siswa pada materi kimia yaitu pemisahan campuran berdasarkan tabel 1 sangat rendah. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik diakibatkan sebagian aspek, seperti tata cara mengajar guru. Sesuai pendapat Eka (2016) ialah pemilihan model pembelajaran kurang tepat serta kesulitan menerapkan model pembelajaran bisa berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian hasil wawancara tanggal 6 Agustus 2019 dengan siswa kelas VIII yang telah diajarkan materi pemisahan campuran. Siswa mengungkapkan bahwa kurang memahami materi pemisahan campuran yang diajarkan oleh guru. Siswa juga mengatakan dalam proses pembelajaran guru hanya mencatat pokok materi dipapan tulis, menjelaskan materi dengan buku paket pegangan guru, memberikan contoh-contoh soal dibuku dan mereka tidak pernah melakukan praktikum untuk membuktikan dari teori yang mereka dapatkan. Materi pemisahan campuran terdapat dua KD yaitu KD 3.3 dan KD 4.3. KD 4.3 menisyaratkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru perlu dilakukan praktikum. Namun kenyataannya guru di SMP Negeri 19 Pontianak tidak melakukan praktikum pada materi tersebut. Mengoptimalkan kemampuan pengalaman belajar peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan proses pendidikan yang bisa membagikan pembelajaran secara nyata, seperti praktikum pada materi pemisahan campuran. Dahar (2011) bahwa metode praktikum merupakan suatu pembelajaran nyata dan dapat digunakan sebagai belajar penemuan.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, maka perlu dilakukan pergantian model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif lagi dalam aktivitas belajar. Model pembelajaran dirasa tepat buat mengatasi masalah di atas adalah model inkuiri terbimbing berbantuan praktikum. Menurut Andik (2012) bahwa model inkuiri terbimbing merupakan suatu pembelajaran dalam mencari tahu atau memahami informasi dan bisa menumbuhkan rasa percaya diri dalam merumuskan sendiri temuannya. Model pembelajaran inkuiri terbimbing efektif untuk diterapkan sesuai hasil penelitian yang diperoleh Iswatun. I (2017) ialah kenaikan hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 0,53 dan 0,38. Kemudian peningkatan KPS siswa di kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,52 dan 0,33.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka perlu dicoba riset yang berjudul “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Praktikum Pada Materi Pemisahan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 19 Pontianak”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menanggulangi terhadap permasalahan dari rendahnya hasil belajar pada materi pemisahan campuran.

METODE

Rancangan penelitian ialah “*nonequivalent control group design*” dan jenis penelitian ini ialah eksperimen semu. Populasi penelitian ialah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak tersebar dalam tujuh kelas. Sampel penelitian ini ialah peserta didik kelas kontrol (VIIF) dan kelas eksperimen (VII G) dengan teknik acak (random sampling). Adapun tahapan prosedur pada penelitian ialah: 1) tahap pra-riset, 2) tahap persiapan, 3) tahap pelaksanaan, 4) tahap akhir. Instrumen penelitian ini ialah RPP, LKPD, dan soal *pretest posttest*. Penelitian ini dilakukan validasi terhadap instrumen penelitian serta RPP dan LKPD oleh dua orang validator yaitu Dosen FKIP Untan selaku Dosen Pendidikan Kimia dan guru mata pelajaran kimia di SMP Negeri 19 Pontianak. Hasil validasi instrumen riset dinyatakan valid. Dilakukan tes berupa soal pada kelas VIII G SMP Negeri 19 Pontianak dengan memperoleh perhitungan yang menunjukkan reliabilitas soal pretest dan posttest sebesar 0,621 dan 0,800 yang tergolong sangat tinggi dan menunjukkan bahwa data reliabel (Arikunto, 2013).

Teknik analisis data penelitian adalah pengolahan data *pretest* serta *posttest*. Pengolahan data pada hasil *pretest* ialah melakukan uji *normalitas*, uji *U-Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Maka pengolahan data selanjutnya ialah data *posttest*. Pengolahan data *posttest* yaitu uji *normalitas*, uji *U-Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh model *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* terhadap hasil belajar siswa pada materi pemisahan campuran menggunakan rumus *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut hasil *pretest* serta *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 2. *Pretest* Serta *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Aspek	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata nilai	8,51	17,25	8,87	54,87
Nilai Tertinggi	11	77	11	89
Nilai Terendah	0	0	0	11
Persentase Ketuntasan	0%	6,45%	0%	35,48%

Tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen pada uji soal *pretest* nilai keduanya tidak terdapat perbedaan yang jauh yaitu 8,51 kelas kontrol serta 8,87 kelas eksperimen dengan persentase yang diperoleh kedua kelas adalah 0%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pada uji soal *pretest* kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan hasil belajar. Selanjutnya hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan pada uji soal *posttest* yaitu 17,25 kelas kontrol serta 54,87 kelas eksperimen dengan persentase ketuntasan 35,48% kelas eksperimen dan 6,45% kelas kontrol. Standar nilai KKM yang ditetapkan di SMP Negeri 19 Pontianak adalah sebesar 75, maka siswa yang nilainya 75 ke atas adalah tuntas.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan pada tabel. 2 di atas, hasil belajar peserta didik di kelas kontrol serta kelas eksperimen pada materi pemisahan campuran di SMP Negeri 19 Pontianak adalah berbeda.

Pengolahan data dengan uji normalitas dan uji nonparametrik yaitu uji U-Mann Whitney dengan tujuan agar melihat perbedaan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Kemampuan Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol

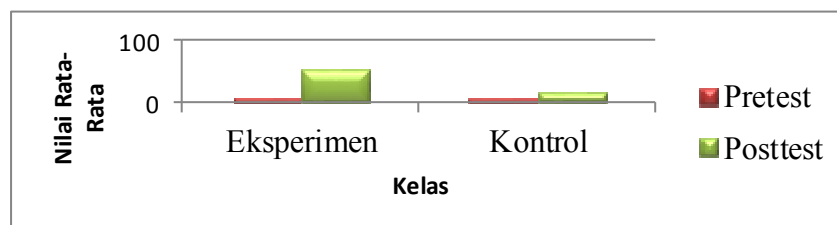
Uji normalitas yang didapatkan terhadap hasil *pretest* siswa kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan nilai pada kedua kelas tersebut ialah sebesar 0,000. *Pretest* kedua kelas tersebut tidak terdistribusi normal dikarenakan nilai $\text{sig} < 0,05$. Oleh sebab itu, dilakukan uji *U-Mann Whitney* pada kedua kelas tersebut dan memperoleh hasil sebesar 0,757. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari pengujian hipotesis berarti kemampuan awal kedua kelas tersebut tidak terdapat perbedaan.

Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji normalitas yang didapatkan terhadap hasil *posttest* siswa kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan nilai pada kedua kelas tersebut ialah sebesar 0,000. *Posttest* kedua kelas tersebut tidak terdistribusi normal dikarenakan nilai $\text{sig} < 0,05$. Oleh sebab itu, dilakukan uji *U-Mann Whitney* pada kedua kelas tersebut dan memperoleh hasil sebesar 0,000. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari pengujian hipotesis berarti kemampuan akhir kedua kelas tersebut terdapat perbedaan.

Besar Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa

Besarnya pengaruh dari model inkuiri terbimbing bisa dilihat dari perhitungan hasil *effect size*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa model inkuiri terbimbing berbantuan praktikum memperoleh skor *effect size* sebesar 1,68 serta terkategori besar. Bisa dilihat pada tabel interpretasi dari standar cohen ialah penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan praktikum terdapat pengaruh yang signifikan yaitu 94,5% pada materi pemisahan campuran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Nilai *Pretest* serta *Posttest*

Gambar 1, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik yang diajar dengan *model inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* lebih besar daripada peserta didik yang diajar dengan tata cara ceramah.

Pembahasan

Perbedaan kenaikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik di kelas kontrol serta kelas eksperimen dikarenakan proses pembelajaran kedua kelas tersebut berbeda. Pembelajaran pada kelas eksperimen berpusat kepada peserta didik dan selama pembelajaran berlangsung peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas belajar. Sebaliknya pembelajaran pada kelas kontrol berorientasi pada guru, akibatnya selama proses belajar berlangsung peserta didik kurang aktif dan cenderung diam. Perihal ini sesuai penelitian oleh Endang (2018) yang melaporkan kelas yang menerapkan model inkuiri terbimbing, siswa mulai bersemangat, melakukan kerjasama antara siswa bersama kelompoknya serta rasa penyelidikan atau temuan peserta didik terhadap permasalahan membuat siswa semakin termotivasi dalam menggali lebih lagi pengetahuan yang dimilikinya.

Kegiatan awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran yang sama yaitu, diawali guru dengan memberi salam dan berdoa, mengabsen dan memperhatikan kebersihan kelas, menyampaikan apersepsi, menyebutkan tujuan dan materi pokok, serta memberi motivasi kepada siswa. Pada sesi apersepsi, guru memberikan peserta didik pertanyaan. Berdasarkan pengamatan observer, sebagian siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan. Perihal ini sesuai riset yang dilakukan Wardi (2017) apersepsi dapat membangun semangat siswa sehingga pembelajaran menjadi pusat perhatian siswa.

Perbedaan proses pembelajaran antara kedua kelas tersebut terlihat di kegiatan inti. Model pembelajaran dengan inkuiri terbimbing berbantuan praktikum terdiri dari 6 tahapan adalah orientasi permasalahan, perumusan permasalahan, perumusan berhipotesis, pengumpulan informasi, pengujian hipotesis, serta membuat kesimpulan, sedangkan kelas kontrol pembelajaran didominasi oleh guru.

Fase pertama kegiatan inti pada kelas eksperimen diawali dengan *orientasi masalah*. Guru menyajikan permasalahan di LKPD yang berhubungan dengan kejadian-kejadian di kehidupan sehari-hari sesuai materi yang hendak dipelajari. Peserta didik dibimbing oleh pendidik untuk mengaitkan materi pemisahan campuran dengan fenomena-fenomena yang ada di alam. Setelah itu pendidik memberikan pertanyaan terkait permasalahan pada LKPD. Tahap ini peserta didik, siswa terlihat memperhatikan guru di depan kelas, dengan dibuktikan siswa menjawab pertanyaan dari guru dan siswa terlihat aktif pada saat guru memberikan pertanyaan. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Trianto (2007) yaitu kegiatan orientasi bisa meningkatkan kesiapan belajar peserta didik serta membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Fase kedua ialah, *merumuskan permasalahan*, siswa diminta agar membuat rumusan permasalahan sesuai masalah yang disajikan oleh guru di LKPD. Guru menjelaskan istilah-istilah di dalam kasus yang telah diberikan di LKPD apabila siswa kurang mengerti dalam mengidentifikasi masalah dan membimbing siswa dalam merumuskan masalah. Terdapat beberapa siswa bertanya bagaimana membuat rumusan masalah yang benar dan sebagian siswa terlihat kebingungan membuat rumusan masalah. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dalam membuat rumusan masalah. Guru membimbing siswa membuat rumusan masalah. Setelah mendapat bimbingan guru, semua kelompok menuliskan rumusan masalah di LKPD dan siswa terlihat bekerjasama dengan kelompoknya untuk membuat rumusan masalah. Hal ini sebagai hipotesis awal dalam pembelajaran. Menurut Ade D (2013) bahwa merumuskan masalah merupakan keterampilan untuk mengidentifikasi masalah dari suatu persoalan yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Fase ketiga ialah, *perumusan berhipotesis*, peserta didik diminta agar memberikan jawaban sementara sesuai masalah yang sudah ditentukan. Guru mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam membuat jawaban sementara, membuat siswa berpikir mandiri, memberikan kesempatan kepada siswa memberikan pendapat, serta siswa dapat menentukan solusi atas permasalahan yang sudah dibuat. Sesuai yang telah diungkapkan Khana Fitri Pratiwi (2019) yang menyatakan bahwa berhipotesis bisa memberikan peluang agar siswa dapat berpikir mandiri serta mampu menciptakan konsep yang baru. Berdasarkan pengamatan observer, siswa terlihat serius dan kerjasama dengan kelompoknya untuk membuat jawaban sementara.

Fase keempat yaitu, *pengumpulan data*. Siswa mencari tahu dari buku paket untuk memecahkan masalah dengan melakukan praktikum pemisahan campuran dengan teknik filtrasi, sublimasi, rekristalisasi, dan kromatografi kertas secara berkelompok. Menurut Sanjaya (2011), hal ini dapat memberikan peluang peserta didik agar mendapatkan sendiri pengalaman nyata dan aktivitas sendiri dan dapat menghindari kesalahan persepsi (Sanjaya, 2011). Guru telah menyiapkan semua peralatan serta bahan yang akan digunakan siswa pada saat praktikum, agar siswa bisa lebih fokus dalam melakukan praktikum. Berdasarkan pengamatan observer,

selama proses praktikum berlangsung, siswa terlihat antusias melakukan percobaan karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran tetapi ada satu kelompok yang tidak bisa melipat kertas saring sehingga guru harus memberikan contoh bagaimana melipat kertas saring yang benar. Sejalan dengan riset Rofiqoh & Martuti (2015) pembelajaran yang menerapkan metode praktikum bisa menjadikan siswa memperoleh pengalaman pendidikan bermakna serta siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Fase kelima *menguji hipotesis*, siswa bersama kelompoknya membandingkan hasil temuannya pada saat praktikum dengan hipotesis diawal. Berdasarkan pengamatan observer, setiap kelompok berdiskusi dalam membandingkan hasil percobaan dengan hipotesis diawal yang sudah dibuat dan siswa terlihat sangat antusias karena dapat membuktikan sendiri melalui keterlibatan siswa secara langsung. Pengujian hipotesis siswa sesuai antara hasil percobaan dengan hipotesis diawal. Hal ini sesuai dengan pendapat Khana Fitri Pratiwi (2019) yang menyatakan bahwa pengujian hipotesis dapat memberi kesempatan kepada siswa berpikir mandiri dan dapat membuktikan sendiri apabila terjadi kesalahan pada saat membuat hipotesis.

Fase keenam *merumuskan kesimpulan*, siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk membuat kesimpulan dan menuliskan di LKPD, serta mempresentasikan di depan kelas. Berdasarkan pengamatan observer, siswa terlihat memperhatikan kelompok yang presentasi dan ada 2 kelompok yang menanggapi jawaban mereka yang dianggap kurang sesuai berdasarkan kelompok yang sudah mempresentasikan. Sesuai penelitian Sumarni (2017) siswa dilatih untuk berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dan siswa juga dilatih untuk mempertanggungjawabkan jawabannya. Kebanyakan dari siswa kurang memahami konsep kromatografi kertas. Kemudian guru memberikan konfirmasi terhadap hasil presentasi dan meluruskan kesalahpahaman siswa.

Kegiatan inti pada kelas kontrol, guru meminta siswa untuk membuka buku paketnya masing-masing dan membaca materi pemisahan campuran. Terdapat lima orang siswa yang ketahuan buku paketnya tidak dibawa. Pendidik meminta agar semua siswa membaca buku paket tanpa terkecuali. Namun kenyataannya, tidak semua siswa membaca buku paketnya, hanya beberapa siswa yang membaca, dan 5 orang siswa sibuk mengobrol dengan temannya.

Guru memberikan penjelasan materi kepada siswa menggunakan metode pembelajaran ceramah dan terlihat siswa diam serta mencatat. Pada saat guru menjelaskan materinya, siswa dituntut untuk memperhatikan penjelasan dari guru serta mencatat point-point yang dianggap penting. Namun kenyataannya, siswa tidak memperhatikan dan sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan ada satu orang siswa yang tidur duduk dipojok kanan belakang. Guru meminta siswa untuk tetap fokus dan memperhatikan guru menjelaskan. Berdasarkan pengamatan observer, siswa hanya mencatat sesuai dengan diberikan guru tanpa bertanya, serta terdapat 4 orang siswatidak mendengarkan guru untuk mencatat. Djamarah (2010) menyatakan bahwa penerapan metode ceramah dapat membosankan apabila selalu digunakan dan menyebabkan siswa menjadi pasif.

Kegiatan inti pada pembelajaran kelas kontrol selanjutnya adalah guru membagikan peserta didik dalam 6 kelompok belajar dengan masing-masing kelompok 5-6 orang serta membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Berbeda dengan LKPD di kelas eksperimen, pada kelas kontrol LKPD berupa soal. Kemudian guru meminta siswa melakukan diskusi bersama kelompoknya untuk memberikan jawaban terhadap soal-soal di LKPD. Berdasarkan pengamatan observer, siswa terlihat tidak semuanya aktif dan bekerjasama untuk menyelesaikan soal di LKPD. Sesuai dengan yang diungkapkan Masrita (2013) pembelajaran yang monoton dapat mengurangi minat siswa untuk belajar.

Guru meminta agar perwakilan dari kelompok yang bersedia mempresentasikan hasil berdiskusi yang sudah dilakukan oleh kelompoknya. Berdasarkan pengamatan observer, tidak ada satu pun kelompok yang memberanikan diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah itu, guru meminta kelompok lain agar memberikan tanggapan terhadap kelompok yang

telah mempresentasikan. Berdasarkan pengamatan observer, pada saat siswa mempresentasikan hasil diskusinya terlihat siswa yang lain tidak mendengarkan dan sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga pada saat diberi kesempatan tidak ada satu pun siswa yang memberi tanggapan atau bertanya.

Guru memberikan tanggapan terhadap kelompok yang telah presentasi. Berdasarkan pengamatan observer, siswa terlihat kebingungan terhadap pertanyaan yang diberikan guru. Kemudian kelompok yang presentasi meminta perwakilan dari kelompok lain untuk memberikan jawaban dari pertanyaan guru. Namun kenyataannya, jawaban yang diberikan siswa masih kurang tepat. Kemudian guru meluruskan kesalahpahaman siswa.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, kelas kontrol serta kelas eksperimen tidak ada perbedaan yaitu menyimpulkan pembelajaran, memberikan rencana pembelajaran selanjutnya, menutup kelas dengan berdoa dan salam. Siswa kelas kontrol terlihat kurang aktif dan bahkan tidak ada satu pun siswa yang memberikan kesimpulan serta kebanyakan dari siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Sebagian siswa sibuk membereskan alat tulis dan sudah siap untuk istirahat. Siswa kelas eksperimen secara aktif mengajukan dirinya untuk membuat kesimpulan. Sesuai penelitian yang dilakukan Sumarni (2017) proses pembelajaran yang melibatkan siswa bisa menimbulkan rasa percaya diri dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas bisa dilihat perbedaan antara *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* dengan metode ceramah. Perbedaan model pembelajaran inilah yang mengakibatkan siswa kelas eksperimen lebih besar kenaikan hasil belajarnya daripada siswa kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil riset yang telah dilakukan di kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak tentang pengaruh model *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pemisahan campuran sebagai berikut:

1. Adanya perbandingan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diajarkan pembelajaran *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* dengan siswa yang diajarkan metode ceramah.
2. Pembelajaran *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* memperoleh nilai *effect size* 1,68 dikategorikan besar serta memberikan pengaruh 94,5%.

Sesuai hasil riset yang sudah dilaksanakan maka dapat dianjurkan pembelajaran menggunakan *inkuiri terbimbing berbantuan praktikum* ini bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian juga dapat disarankan diberi waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan soal LKPD karena masih terdapat siswa yang belum selesai mengerjakan.

DARTAR RUJUKAN.

- Arikunto, S. 2010. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Erlangga.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, L. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar. SPEJ (Science and Physics Education Journal) 2 (1): 1-10.
- Eka, N.Q. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Literasi Sains terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Larutan Penyangga. J. Pijar MIPA, Vol. XI No. 2, September 2016: 105-109.
- I.Iswatun, M. Mosik, Bambang Subali. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan KPS dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. Jurnal Pendidikan IPA, 3(2), 2017, 150-160.
- Khana, F.P. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Penilaian Autentik terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 13, No 1, 2019, halaman 2337 – 2348.

- Munawwarah & Arafah, K. 2018. Pengaruh Metode Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 8 Makasar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*. 14 (1): 11-15.
- Narni, L.D. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA.e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013).
- Rofiqoh & Martuti. 2015. Pengaruh Praktikum Jamur Berbasis Keterampilan Proses Sains terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Jamur. *Unnes Journal of Biology Education*. 4 (1), 9-15.
- Sanjaya. 2011. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE DOCS DI KELAS 8 DALAM MENGEMUKAKAN PENDAPAT TERTULIS

Endah Kurnianingsih

Universitas Tanjungpura

Email: kurnianingsihendah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis online Google Docs bagi siswa kelas 8 SMP Pelita Harapan Pontianak dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Google Docs pada pokok bahasan utama mengemukakan pendapat tertulis dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Google Docs menjadi salah satu media pembelajaran yang menjanjikan untuk kegiatan belajar mengajar di masa pandemik atau di luar kelas. Penggunaan media pembelajaran ini sebagai salah satu inovasi dan improvisasi di sekolah terkait masalah kurikulum yang tumbuh dari aktivitas, kreativitas dan profesionalisme yang dimiliki, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan membentuk proses interaksi antara guru dan siswa melalui berbagai diskusi. Sistem kolaborasi real-time yang diusung oleh media pembelajaran Google Docs diklaim dapat menjadi senjata dalam mencapai tujuan pembelajaran interaktif, yang dimana guru dan siswa dapat melakukan diskusi secara langsung berupa tanya jawab di dalam kolom komentar, serta siswa dapat mengerjakan latihan soal secara online di dalam media pembelajaran Google Docs.

Kata Kunci: Penggunaan, Media Pembelajaran, Google Docs.

PENDAHULUAN.

Pendidikan selalu saja mengalami perubahan-perubahan, guru dan metode pengajaran menjadi inti dari perubahan. Pembaruan dan perubahan metode pengajaran tidak hanya terjadi dalam kebijakan, itu berarti perubahan budaya di dalam kelas juga tidak dapat dihindari. Perubahan yang terlihat jelas dalam metode pembelajaran ketika menyajikan metode learner-centered.

Satudari metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan learner-centered yaitudengan adanya system kolaborasi. Sistem kolaborasi yang menyesuaikan metode learner-centered dalam pembelajaran, membutuhkan titik fokus siswa lebih besar dari pada kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru (Blumberg & Pontiggia, 2011).

Menurut Beatty & Nunan, 2004 sistem kolaborasi adalah sebuah sistem yang dibentuk dalam proses mengajar dan belajar yang melibatkan kelompok peserta didik bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau membuat suatu produk. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara kerjasama yang dikembangkan guru dengan siswanya tidak sebatas dalam menyelesaikan berbagai persoalan dalam bahan ajar, tapi juga dalam menentukan pokok bahasan, strategi, dan alat. Pengembangan pembelajaran dan metode dengan menggunakan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memfasilitasi pembelajaran dan penilaian pada saat ini.

Alat pembelajaran online saat ini yang semakin beragam membantu pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan pengaplikasiannya menjadi ekstensi alami. Memungkinkan bantuan kelompok dan individu atau keduanya menjalankan interaksi yang bersifat aktif dan real-time. Penggunaan aplikasi online dan interaksi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung dalam waktu yang lama dalam laman diskusi online tetap berada dititik aktif dan fokus yang sama. Pembelajaran dengan adanya kolaborasi secara online diharapkan dapat meningkatkan partisipasi yang lebih aktif dan menambah ketertarikan siswa dalam topik pembelajaran.

Kemudian, penyesuaian antara teknologi yang digunakan pada pembelajaran yang bersistem kolaboratif dan topik yang digunakan dapat membantu mengembangkan siswa yang memiliki perbedaan cara belajar, dan menambah pengetahuan individu baik dalam pengetahuan secara umum, pengetahuan bahasa maupun pengetahuan dalam penggunaan teknologi.

Dalam mempelajari bahasa, seseorang belajar untuk berkomunikasi dengan empat kemampuan berbahasa yaitu, membaca, berbicara, mendengar, dan menulis. Dalam era digital saat ini telah disiapkan media dan alat online untuk melaksanakan pembelajaran dengan perbedaan kemampuan bahasa yang dibutuhkan. Terdapat dua inti cara berkomunikasi diantaranya melalui berbicara dan menulis. Kemampuan menulis sangat penting karena secara efektif lebih banyak digunakan sekolah menengah hingga sekolah menengah ke atas. Tentu saja memiliki cara yang berbeda dalam membantu mengembangkan kemampuan menulis siswa, tetapi dengan menggunakan sarana berbasis online menjadi salah satu pilihan yang terbaik. Dalam studi fokus ini akan tertuju pada Google Docs yang menjadi aplikasi online yang digunakan dalam mengajar mengenai penulisan pendapat secara individu maupun kolaboratif.

Pengajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris telah berkembang pesat hampir seluruh negara di dunia. Tidak terkecuali Indonesia, dalam meningkatkan program pembelajaran bahasa Inggris pada semua aspek keterampilan berbahasa sejak ditetapkannya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Di lingkungan pendidikan, alat pembelajaran online dengan bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris menjadi hal yang biasa, juga terjadinya masalah umum yang belum dapat terselesaikan secara menyeluruh dan terjadi di seluruh negara yaitu banyaknya siswa yang masih belum mampu menggunakan bahasa lisan maupun tertulis secara efektif di luar kelas. Kesulitan dalam penulisan bisa jadi dianggap sebagai salah satu masalah umum yang dihadapi siswa di dalam dan di luar kelas mereka. Kesulitan penulisan di luar kelas menjadi tugas guru harus membuat kelas menjadi lebih hidup dan tidak membuat siswa hanya takut melakukan kesalahan daripada belajar menggunakan.

Dalam studi fokus ini merupakan sebuah deskripsi penggunaan alat berbasis web Google Docs untuk belajar menulis pendapat dan mengaktifkan metode pembelajaran learner-centered pada siswa sekolah menengah pertama kelas 8.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber ajar ke individu atau kelompok. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar, dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan serta kemampuan siswa menghasilkan terjadinya proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran berkaitan dengan komunikasi interaksi yang terus-menerus untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran (Yaumi, 2018).

Google Docs

Di era Web 2.0 telah banyak menyediakan media pembelajaran berbasis online berbasis *website*, adapun beberapa program dari era web 2.0 seperti blog, wiki, and google. Dalam satu dekade terakhir, blog telah menjadi media dalam penyebaran informasi dibandingkan wiki yang mengizinkan semua orang untuk mengedit atau menghapus isi dari informasi yang ditampilkan. *Google Docs* menjadi media digital yang penggunaannya telah memiliki fungsi yang juga dimiliki oleh media digital sebelumnya.

Google docs adalah layanan pengolah kata, lembar sebar, presentasi, formulir dan penyimpanan data berbasis web gratis dari Google (Zhou et al., 2012). Google Docs ini dapat membuat, memodifikasi, dan membagikan dokumen secara online, di mana catatan perbaikan sebelumnya dapat dipertahankan sehingga dapat dilihat walaupun sudah terlewat. *Google docs*

terdiri dari *Google Documents*, *Google Spreadsheets*, *Google Presentations*, dan *Google drawing*, semuanya memiliki fungsi yang serupa.

Penggunaan yang mudah, tidak berbayar, dapat menghindari dokumen atau *file* penting hilang akibat kerusakan hardware, yang menjadi keunggulan dari *Google Docs* adalah hasil dokumen yang telah dibuat dapat dibagikan ke orang lain (melalui alamat e-mail) sehingga dapat berkolaborasi dalam pembelajaran bagi siswa maupun guru. Pembahasan ini berfokus pada penggunaan *Google Dokumen* dan bagaimana aplikasi web online ini dapat memfasilitasi siswa kelas 8 dalam proses pembelajaran mengemukakan pendapat tertulis dalam pelajaran bahasa Inggris.

Penggunaan Google Documents sebagai media pembelajaran

Google documents adalah aplikasi berbasis web gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat dokumen pengolah kata. *Google documents* berbasis web memungkinkan akses ke dokumen dari komputer manapun dan meningkatkan kerja sama dengan menyediakan cara untuk berbagi dokumen dengan orang lain sebagai pemirsa. Dengan begitu memungkinkan pengguna untuk mengedit dokumen yang ditulis oleh siswa lain dan menyarankan modifikasi dengan menulis komentar daripada mengedit dokumen itu sendiri (Abdelmalak, 2015).

Dalam kelas bahasa Inggris siswa kelas 8 SMP Pelita Harapan, siswa diberikan alamat web *Google Documents* dari guru agar dapat mengakses dokumen sebelum penjabaran tugas diberikan. Setelah penyampaian materi bagaimana aturan penyampaian pendapat secara tertulis dilakukan, kemudian siswa diberikan satu tugas menulis secara kelompok. Dalam satu kelas siswa kelas 8 dibagi menjadi 4 kelompok dari 20 orang siswa. Belajar kelompok menjadi serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan logis dan sistematis yang dilakukan oleh beberapa orang dengan memiliki kemampuan untuk berbuat dengan kesatuannya agar memperoleh perubahan tingkah laku dan belajar menjadi lebih efektif. Dengan adanya pembagian kelompok maka dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dikelas.

Siswa ditugaskan untuk membuat *google documents* untuk menjelaskan dengan menambahkan pendapat individu perkelompok mengenai kelebihan dan kekurangan kelompok dalam mengerjakan tugas kelompok, pendapat yang dituliskan dalam *google documents* menggunakan kata sederhana sesuai dengan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas 8 SMP Pelita Harapan tanpa menghilangkan aturan bahasa yang benar. Setelah siswa membuat *google documents* dan menyampaikan topik yang ditugaskan, siswa diminta untuk berbagi *Google Docs* mereka dengan teman satu kelompok dan gurunya. Setiap siswa diminta untuk mengomentari topik yang diberikan dengan langsung menulis di *Google docs* teman kelompok mereka. Guru menambahkan instruksi untuk menggunakan *Google docs* untuk berkomunikasi dan berdiskusi dengan kelompok mereka. Siswa diberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan 1 tugas mengemukakan pendapat tertulis tersebut.

Selama jangka waktu satu minggu, 3 kelompok siswa dapat menyelesaikan tugas mengemukakan pendapat secara tertulis mengenai topik yang diberikan hanya dalam waktu 3 hari sedangkan 1 kelompok siswa menyelesaikan tugas relatif lebih lama lebih dari 3 hari.

Kelompok siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan jangka waktu yang diberikan bahkan lebih cepat dari batas penyelesaian dikarenakan *Google Docs* disimpan secara online, siswa dapat bekerja di sekolah, di rumah, dari komputer manapun maupun dengan koneksi internet dari ponsel genggam, dan mereka lebih teliti untuk melakukan pengecekan kembali pekerjaan mereka jika siswa tau ada teman kelompoknya akan

mengomentari atau telah menyisipkan komentar. Google Docs memberikan dukungan untuk bekerja sama secara real time, melihat semua dokumen setiap saat (Suwantarathip & Wichadee, 2014).

Respon siswa dalam menggunakan Google Docs sebagai media pembelajaran

Respon siswa dalam mengerjakan tugas dengan Google Docs terlihat positif ditandai dengan selesainya tugas yang diberikan, setiap individu mengemukakan pendapat secara tertulis, memperbarui atau memperbaiki pernyataan siswa lain ketika dikomentari. Sangat terlihat jelas rasa ingin tahu siswa dalam menggunakan teknologi Google Docs sebagai media pembelajaran modern, karena dapat memudahkan siswa dalam pengerjaan tugas secara kelompok. Dalam pengerjaan tugas berkelompok juga terlihat siswa yang tidak aktif dalam berkomentar, mengedit, atau menambahkan pendapat individunya.

Fitur yang terdapat pada Google Docs berupa pengecekan grammar menjadi salah satu daya tarik siswa dalam mengerjakan tugas menulis, siswa menjadi lebih berani untuk menuliskan pendapatnya karena akan diperbaiki dengan bantuan sistem *checking grammar* yang tersedia di Google Docs sebelum pendapat tertulis akan terkirim dan terbaca oleh guru dan siswa lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan penggunaan Google Docs untuk siswa SMP kelas 8 sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa Google Docs membantu siswa mencapai berbagai tujuan belajar, tidak hanya tujuan akademis tetapi juga individual. Tujuan individu dalam penggunaan Google Docs yaitu dapat dijadikan tempat berkomunikasi dan diskusi mengenai tugas yang diberikan di luar kelas secara fleksibel. Penggunaan Google Docs sebagai alat atau media pembelajaran online di luar kelas menjadi lebih santai dan lebih menarik perhatian siswa karena dikerjakan secara kelompok dalam menambahkan komentar dan real-time dalam pengerjaannya. Google Docs juga membantu guru dalam proses mengajar, hal ini karena guru dapat melakukan mengecek pekerjaan siswa dalam kelompok belajarnya, dengan demikian siswa lebih serius dalam berkolaborasi serta meningkatkan kemampuan menulis siswa.

DARTAR RUJUKAN.

- Abdelmalak, M. M. M. (2015). Web 2.0 technologies and building online learning communities: Students' perspectives. *Journal of Asynchronous Learning Network*. <https://doi.org/10.24059/olj.v19i2.413>
- Beatty, K., & Nunan, D. (2004). Computer-mediated collaborative learning. *System*. <https://doi.org/10.1016/j.system.2003.11.006>
- Blumberg, P., & Pontiggia, L. (2011). Benchmarking the Degree of Implementation of Learner-Centered Approaches. *Innovative Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/s10755-010-9168-2>
- Suwantarathip, O., & Wichadee, S. (2014). The effects of collaborative writing activity using Google docs on students' writing abilities. *Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. In Jakarta.
- Zhou, W., Simpson, E., & Domizi, D. P. (2012). Google Docs in an Out-of-Class Collaborative Writing Activity. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*.

PENGEMBANGAN E-MODUL IPA SMP BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN KIMIA

Eny Enawaty

Universitas Tanjungpura

Email: eny.enawaty@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Masa pandemi COVID-19 ini membawa kesulitan dan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya tatap muka harus beradaptasi menjadi pembelajaran daring. Selama pembelajaran daring, tidak tersedia sumber belajar digital yang efektif bagi mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Tanjungpura. Hal ini melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini, demi menghasilkan E-Modul IPA SMP. Melalui penelitian ini, dihasilkan E-Modul IPA SMP yang berbasis kearifan lokal yang layak. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan menggunakan model Four-D. Prosedur penelitian meliputi: 1) Define, 2) Design, 3) Development, 4) Dissemination. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung. Alat pengumpulan data menggunakan angket kelayakan pada aspek materi, media, dan bahasa, dengan masing-masing aspek divalidasi oleh dua validator. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata kelayakan aspek materi mencapai 94% (kriteria sangat layak), aspek media 98,5% (sangat layak), dan aspek bahasa 94% (sangat layak). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-Modul IPA SMP Berbasis Kearifan Lokal sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: e-modul, kearifan lokal, Four-D

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era 4.0 ini diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu sarana adalah tersedianya bahan ajar elektronik. E-modul merupakan salah satu bahan ajar elektronik. Bahan ajar ini termasuk dalam kategori bahan ajar interaktif karena menggabungkan teks, gambar, dan animasi.

Berdasarkan hasil wawancara 100% mahasiswa Pendidikan Kimia memiliki smartphone dan 96% mahasiswa menggunakan smartphone untuk mengakses internet, bermain *game*, dan penggunaan media sosial. Oleh karena peneliti merasa perlu mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal, agar mahasiswa dapat belajar dimanapun mereka berada tanpa dihalangi oleh ruang dan waktu. Dan hal ini lebih terasa dibutuhkan saat menghadapi pandemi corona ini. Semua orang bekerja di rumah dan belajar di rumah.

Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013), kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

Keunggulan lain e-modul dalam proses pembelajaran terletak pada tahapan pembelajaran berdasarkan masalah, yaitu orientasi peserta didik kepada masalah,

mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Mahasiswa Pendidikan Kimia sebagai calon guru hendaknya memiliki pengetahuan tentang hakikat IPA dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam. Agar nanti pada saat melaksanakan tugas sebagai guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Pembelajaran IPA hendaknya dikembangkan dengan berbasis kearifan lokal agar dapat menambah minat mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dan akan lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Bagian Keenam Pasal 77N ayat (2) menyatakan bahwa muatan lokal dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan.

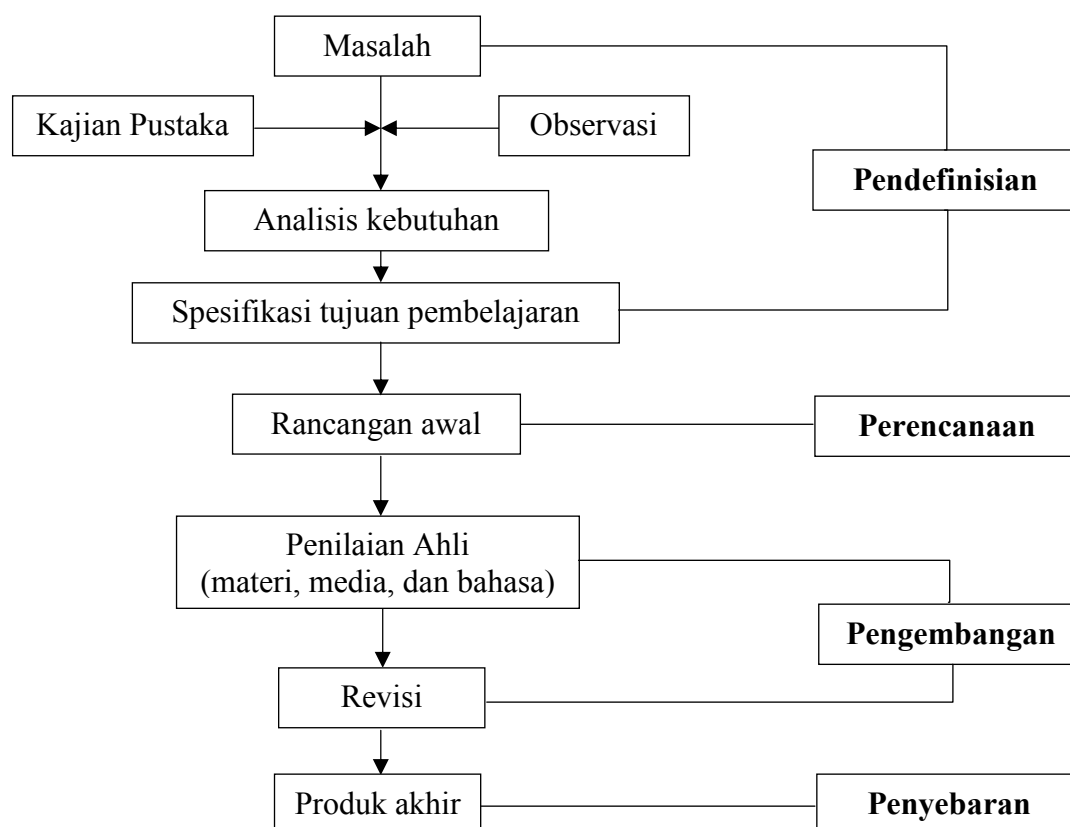
Muatan lokal merupakan bahan kajian tentang potensi dan keunikan lokal. Sehingga bahan ajar IPA yang berbasis kearifan lokal ini dapat membuat mahasiswa menjadi mengenal, mencintai, dan mengembangkan kekayaan alam dan budaya yang ada di daerahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Anita Lie,dkk.(2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidah, dkk (2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan modul IPA dapat meningkatkan hasil belajar, selain itu modul IPA yang berisi makanan tradisional atau makanan khas Indonesia dapat mengatasi kejenuhan pada saat belajar.

Provinsi Kalimantan Barat merupakan provinsi terluas keempat dengan satuan pemerintah yang terdiri dari 12 Kabupaten, 2 kota, 176 Kecamatan, dan 1970 Kelurahan (kalbarprov). Hal ini tentu saja membuat Provinsi Kalimantan Barat memiliki kearifan lokal yang sangat beragam, contohnya bubur pedas yang berasal dari Sambas, bingkke yang berasal dari Pontianak, dan amplang yang berasal dari Ketapang. Kearifan lokal ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan *Four-D* menurut Thiagarajan (1974) meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan E-Modul IPA SMP Berbasis Kearifan Lokal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian beserta pembahasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap bahan ajar IPA SMP yang ada dan wawancara terhadap para mahasiswa. Hasilnya bahan ajar yang ada belum memasukan kearifan lokal dan belum memasukan media video dalam pembelajaran. Dalam masa pandemi covid 19 ini perlu adanya materi yang bersifat elektronik. Dan dosen pengampu matakuliah ini belum menyediakan bahan ajar yang elektronik. Hasil wawancara dengan mahasiswa diperoleh informasi bahwa dengan memasukan kearifan lokal maka mereka akan lebih mengenal kearifan lokal dan menghubungkannya dengan pengetahuan kimia IPA membuat pembelajaran lebih bermakna. Sehingga diperlukan bahan ajar yang memuat kearifan lokal.

Tahap berikutnya melakukan analisis karakteristik mahasiswa, mahasiswa yang mengambil matakuliah ini merupakan mahasiswa yang dewasa sehingga kalau hanya berisi teks saja mereka akan cepat bosan, maka perlu menciptakan bahan ajar yang interaktif dan komunikatif. Maka dalam modul ini dimasukan video yang memuat peristiwa yang dekat dengan kehidupan mereka dan di bagian tugas ada kegiatan yang meminta mereka menganalisis berdasarkan video yang mereka nonton dan meminta

mereka membuat video. Sehingga terjadi pembelajaran dua arah, dan tidak membosankan.

Selanjut dilakukan analisis konsep yang terdapat pada buku kimia IPA yang digunakan sebagai sumber belajar selama ini. Hasilnya ada 3 bab yang akandikembangkan yaitu pertama tentang kimia rumah tangga, kedua tentang bahan kimia dalam makanan dan ketiga tentang zat adiktif dan psikotropika. Ketiga bab ini akan dihubungkan dengan kearifan lokal yang ada di Kalimantan Barat.

2. Design (rancangan)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan E-modul dengan membagi materi menjadi 3 Bab; pertama tentang bahan kimia rumah tangga, kedua kimia bahan kimia, dan ketiga zat adiktif dan psikotropika.

Pada bagian pendahuluan menggunakan video, dan pada Bab 1 tentang kimia rumah tangga, di bagian akhir terdapat tugas yang mewajibkan mahasiswa mengupload video tentang pemakaian kimia rumah tangga di lingkungan mereka. Bab 2 tentang bahan kimia dalam makanan, dibagian akhir terdapat tugas untuk menganalisis kue bingke (kearifan lokal) mengandung gizi yang cukup dari video pembuatan kue bingke dan mengelompokkan bahan makanan yang terdapat pada bubur pedas ke dalam fungsinya. Sedangkan Bab 3 tentang zat adiktif dan psikotropika di bagian akhir terdapat pertanyaan tentang mengapa rokok berbahaya. Dan meminta mereka untuk merancang praktikum untuk membuktikan rokok mengandung nikotin yang berbahaya.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang layak melalui validasi.

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan E-Modul IPA SMP Berbasis Kearifan Lokal yang ditinjau dari aspek materi (isi dan penyajian), aspek bahasa, dan aspek media. Masing-masing aspek dinilai oleh dua ahli melalui lembar validasi kelayakan materi (isi dan penyajian), media dan bahasa. Hasil uji kelayakan ahli disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan E-Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal

No.	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian		
		Validasi I	Validasi II	Kriteria
1.	Isi	94 %	92 %	Sangat Layak
2.	Penyajian	93 %	96 %	Sangat Layak
3.	Bahasa	96 %	92 %	Sangat Layak
4.	Media	98,5 %	98,5 %	Sangat Layak
	Rata-rata	95,38 %	94,63 %	Sangat Layak

Uji kelayakan E-Modul IPA SMP Berbasis Kearifan Lokal dilakukan validasi ahli sebanyak dua kali dengan satu kali revisi. Pada Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata validasi dari validator adalah 95% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, namun validator media dan materi memberikan beberapa saran dan masukan. Atas saran dari para ahli tersebut peneliti telah melakukan revisi untuk memperbaiki E-modul IPA SMP tersebut.

1) Aspek Materi

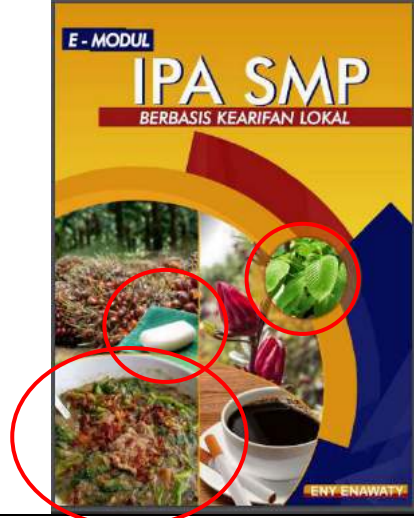
Berdasarkan saran dari validator materi, gambar pada hal 3 dan 4 sebaiknya dilengkapi dengan alamat sumbernya agar jika mahasiswa yang ingin mempelajari lebih lanjut dapat menelusuri sumbernya.

Tabel 2. Aspek Materi Sebelum dan Sesudah Revisi		
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
2	5) <i>Facial Foam</i> merupakan ~~produk~~ yang pada umumnya sudah berbentuk busa yang cocok untuk mengangkat kotoran di wajah dengan lembut. Pembersih ini cocok untuk kulit normal. (popela.com) 6) Minyak kelapa, bahan alami yang satu ini dijadikan pembersih wajah karena mengandung asam linoleik yang membantu melawan jerawat 	5) <i>Facial Foam</i> merupakan ~~produk~~ yang pada umumnya sudah berbentuk busa yang cocok untuk mengangkat kotoran di wajah dengan lembut. Pembersih ini cocok untuk kulit normal. (popela.com) 6) Minyak kelapa, bahan alami yang satu ini dijadikan pembersih wajah karena mengandung asam linoleik yang membantu melawan jerawat 

2) Aspek Media

Setelah divalidasi, validator media menyarankan :

- Pada *cover* perlu menambahkan gambar sabun pada *frame* gambar kelapa sawit. Agar pembaca mengerti bahwa sabun bisa dibuat dari minyak kelapa sawit dan posisi gambar bubur pedas dan daun kratom ditukar agar gambar bubur pedasnya lebih kelihatan. Sebab bubur pedas termasuk kearifan lokal.

Tabel 3. Perbaikan Cover	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

- b) Gambar tentang makanan yang mengandung nutrisi yang terdapat di halaman 13 sebaiknya diganti dengan gambar yang lebih kontekstual.

Tabel 4. Perubahan Gambar Lebih Kontekstual	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

- c) Gambar MSG yang terdapat di hal 28 sebaiknya gambar mangkuk ditutupi sehingga tidak mengarah ke suatu merk.

Tabel 5. Perubahan Gambar Tanpa Merk	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

- d) Gambar tentang kecelakaan lalu lintas yang terdapat di hal 38 sebaiknya diperbesar agar lebih jelas.

Tabel 6. Gambar yang Diperbesar	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 ... Dapat negatif ... kehidupan sosial ... Gambar 3.7 Kecelakaan lalu lintas Sumber : https://www.lampung.co Dampak negatif dari minuman keras tidak hanya dirasakan oleh si peminum, namun juga oleh orang-orang yang berada di sekitarnya. Seorang pengemudi yang mabuk tidak dapat mengontrol diri dan kendaraan yang sedang dipacunya. Akibatnya, si pengemudi ini dapat menyebabkan kecelakaan lalu lintas. Akibatnya juga dapat menyebabkan hancurnya keharmonisan keluarga, terserah dari pekerjaan, serta mengalami kesulitan ekonomi.	 ... Dapat negatif ... kehidupan sosial ... Seperti itu akibat lainnya, minuman keras dapat menyebabkan permasalahan, kerusakan, ... Dampak negatif dari minuman keras tidak hanya dirasakan oleh si peminum, namun juga oleh orang-orang yang berada di sekitarnya. Seorang pengemudi yang mabuk tidak dapat mengontrol diri dan kendaraan yang sedang dipacunya. Akibatnya, si pengemudi ini dapat menyebabkan kecelakaan lalu lintas. Akibatnya juga dapat menyebabkan hancurnya keharmonisan keluarga, terserah dari pekerjaan, serta mengalami kesulitan ekonomi. Gambar 3.7 Kecelakaan lalu lintas Sumber : https://www.lampung.co

Setelah selesai revisi bahan ajar ini dikemas sebagai E-Modul dengan menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional. Kemudian di masukan ke google drive dengan alamat <http://bit.ly/EMODULIPASMP>.

SIMPULAN DAN SARAN

Kelayakan E-Modul IPA SMP Berbasis Kearifan Lokal ditinjau dari aspek materi 94% (sangat layak), media 98,5% (sangat layak), dan bahasa 94% (sangat layak). E-Modul ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA SMP bagi mahasiswa Pendidikan Kimia. Disarankan dapat dilakukan implementasi untuk pembelajaran IPA di sekolah SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Lie, Anita., Takim, A., & Sarah, P. (2014). *Menjadi Sekolah Terbaik Praktik-praktik Strategis Dalam Pendidikan*. Jakarta : Tanoto Foundation.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas PP 19/2005 Tentang Standar Pendidikan Nasional.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5364/pp-no-32-tahun-2013> diakses 20 April 2020.
- Rosyidah, A. N., Sudarmin, & Kusoro, S. (2013). Pengembangan Modul IPA Berbasis Etnosains Zat Aditif Dalam Bahan Makanan Untuk Kelas VIII SMP Negeri 1 Pegandon Kendal. *USEJ*, 2 (1): 133-139, ISSN225-6609.
- Suarsana, I. M dan Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan e-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2. No. 2, 264-275.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System.

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LINGKUNGAN SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR DARI RUMAH

Erni Yantini

Program Studi Magister PGSD FKIP UNTAN Pontianak

Email: erniyantini10@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Paradigma Pelayanan yang dimiliki oleh Staf Tata Usaha SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat tenaga administrasi dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah kepala staf administrasi dan staf administrasi sekolah. Data diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi. Semua data dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Hasil penelitian: (1) Upaya Paradigma Pelayanan Kepegawaian Pelayanan Dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMK Negeri 2 Bunguran Timur yaitu tenaga administrasi sekolah yang melibatkan guru dan pegawai mengadakan rapat bersama guna menyampaikan laporan pelayanan sekolah. Upaya ini dilakukan sesuai dengan aspek kebutuhan sekolah. (2) Faktor pendukung paradigma pelayanan tenaga administrasi dalam menunjang pembelajaran abad 21 di sekolah adalah tenaga administrasi dilengkapi dengan komputernya sendiri, kemudian terkait dengan fasilitas lainnya, kepala sekolah selalu berupaya untuk memenuhi kebutuhan sekolah. Kendala yang dihadapi oleh staf administrasi sekolah dalam mendukung pembelajaran abad 21 di sekolah adalah kurangnya tenaga dan tenaga administrasi yang terampil.

Kata kunci: Paradigma; Layanan Tenaga Administrasi.

PENDAHULUAN.

Pendidikan merupakan faktor pendukung dalam laju perkembangan dan persaingan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dewasa ini berpengaruh di segala bidang pendidikan salah satunya dalam bidang studi pelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah suatu upaya dalam melakukan kegiatan belajar yang berisi ide-ide yang bersifat abstrak, menggunakan pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan. Baik menyangkut materi sebagai penunjang ilmu-ilmu yang lain maupun kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu penguasaan materi secara baik sejak dini perlu ditanamkan sehingga konsep dasar matematika dapat diterapkan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya mengutamakan hasil, tetapi harus juga mengutamakan proses. Hal ini sejalan dengan lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, yaitu “proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Pembelajaran matematika yang sejatinya dilaksanakan di kelas secara normal saat ini harus terhenti akibat pandemi Covid-19. Oleh sebab itu pembelajaran matematika haruslah dilaksanakan dari rumah. Program belajar dari rumah yang diberlakukan selama masa pandemi Covid-19 memerlukan kerjasama yang baik antara guru dan orang tua. Sesuai pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 (Kemendikbud,

2020a), guru berperan menyiapkan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar siswa. 86,6% kegiatan belajar dari rumah adalah dengan mengerjakan soal-soal dari guru (Kemendikbud, 2020b). Hal ini menimbulkan kesulitan bagi orangtua dan siswa.

Oleh sebab itu diperlukan langkah konkrit dalam mengatasi masalah tersebut. Satu diantaranya adalah dengan cara menghadirkan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa adalah sebagai subyek dan sebagai obyek dari kegiatan pengajaran. Karena itu inti dari proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentusaja akan dapat tercapai jika siswa berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan siswa tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik siswa yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya siswa tidak belajar, karena siswa tidak merasakan perubahan di dalam dirinya. Padahal belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk katagori belajar.

Salah satu materi pelajaran matematika yang tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari adalah sudut. Keberadaan sudut dalam kehidupan sehari-hari bisa ditemukan dimana-mana, mulai dari di dalam ruangan hingga di luar ruangan. Misalnya saja di dalam ruangan, sudut banyak kita temukan diantaranya pada atap ruangan, meja, kursi, hiasan dinding, jam, dan lain-lain. Oleh karena itu, pengetahuan tentang sudut sebenarnya sudah ada sejak seseorang mengenal benda. Dalam penerapannya, pembelajaran sudut di sekolah sering diajarkan dengan kemas, metode, dan teknik mengajar yang tidak menarik, tidak menggunakan media, tidak mengasyikkan, dan tidak membuat siswa untuk lebih aktif. Pembelajaran sudut juga sering sekali diawali dengan sesuatu yang abstrak, tidak diawali dengan benda-benda yang kongkrit dan situasi pengalaman kontekstual yang pernah dialami dan dirasakan oleh siswa.

Pembelajaran matematika berbasis lingkungan tentu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarnya. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto, 2009:44).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar matematika dan Bloom (dalam Sujana, 2001) secara garis besar menjadi tiga ranah yaitu: (1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sentesis, dan evaluasi. (2) Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. (3) Ranah psikomotorik; berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yakni, gerakan refleksi, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari beberapa pendapat di atas maka hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dapat dijadikan alternatif baik bagi guru dalam pemberian pembelajaran dari rumah. Hal ini dikarenakan lebih bersifat kontekstual dan mudah dijangkau oleh siswa serta dapat membantu orang tua dalam mendampingi siswa belajar dari rumah.

DARTAR RUJUKAN.

- Kemendikbud. (2020a). SE Setjen Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Kemendikbud. (2020b). Analisis Survey Cepat Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Pencegahan Covid-19.
- Sudjana, Nana. (2001). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru : Algensindo
- Purwanto, 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM MATERI PERSAMAAN KUADRAT PADA KELAS X SMA NEGERI 1 NANGA PINOH KABUPATEN MELAWI

Erwina, Ichsan, Aisyah

Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI, Pontianak

Email : erwinawin270192@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam materi persamaan kuadrat dan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional serta aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam materi persamaan kuadrat pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Data dikumpulkan melalui pengerjaan tes hasil belajar berupa soal uraian. Soal uraian yang digunakan berupa materi persamaan kuadrat. Analisis data yang diperoleh dari tes pretest dan posttest dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil penelitian, diperoleh rata-rata nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen adalah 25,66 dan 62,33, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 32,03 dan 52,33. Hasil dari aktivitas belajar siswa diketahui bahwa jumlah persentase siswa yang aktif sebesar 67,86 %. Sedangkan jumlah persentase siswa yang pasif sebesar 32,14 %. Dari hasil perhitungan, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Penerapan pendekatan kontekstual dapat memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Jumlah persentase siswa yang aktif lebih besar daripada jumlah persentase siswa yang pasif, maka dapat dikatakan bahwa aktifitas siswa aktif.

Kata Kunci : Pendekatan Kontekstual, Pendekatan Konvensional, Persamaan Kuadrat, Aktivitas Siswa

PENDAHULUAN.

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan isi materi pada situasi kehidupan konkret. Selain itu pendekatan kontekstual juga memusatkan kepada proses peran serta siswa secara utuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. Sehingga mendorong siswa untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Kontekstual dapat diaplikasikan pada kurikulum apa saja, bidang studi apa saja serta kelas dengan kondisi seperti apapun. Dengan mengaplikasikan pendekatan kontekstual, pembelajaran dapat lebih berfaedah dan konkret. Dimana siswa dituntut untuk dapat mendapatkan hubungannya antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting karena dengan mengkorelasikan materi yang diperoleh dengan kehidupan nyata tidak hanya akan berfungsi secara fungsional. Tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam kuat dalam ingatan siswa sehingga sulit dilupakan.

Proses pembelajaran akan lebih produktif dan mampu membangkitkan penguatan konsep kepada siswa karena pendekatan kontekstual menganut aliran konstruktivisme. Dimana siswa dituntut untuk memperoleh pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme, siswa diharapkan dapat belajar dengan menjalani sendiri bukan menghafal. Hal ini penting karena dapat membuat siswa memperoleh pengetahuan melalui caranya sendiri. Alasan perlu diterapkannya pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (Jumadi, 2003) karena (1) sebagian besar waktu belajar sehari-hari di sekolah masih monoton dengan kegiatan

penyampaian pengetahuan oleh guru, sedangkan siswa diharuskan memperhatikan dan menerimanya.

Sehingga tidak menyenangkan dan tidak memberdayakan siswa. (2) Tidak terhubung dengan masalah-masalah yang didapati siswa sehari-hari di lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar dan dunia kerja karena materi pembelajaran bersifat abstrak-teoritis-akademis. (3) Tidak menilai kualitas dan keterampilan belajar siswa yang autentik pada situasi yang autentik, penilaian hanya dilakukan dengan tes yang memfokuskan pada pengetahuan. (4) Sumber belajar masih terpusat pada guru dan buku. Lingkungan sekitar tidak digunakan secara optimal. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berawal dari paham progressivisme John Dewey. Siswa akan belajar dengan baik apabila yang mereka pelajari berkaitan dengan apa yang telah mereka pahami serta proses belajar akan produktif jika siswa ikut serta dalam proses belajar di sekolah. Sebelum menggunakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, terlebih dahulu yang dilakukan adalah menguasai komponen-komponen dari pendekatan kontekstual itu sendiri. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun rancangan atau skenario pembelajarannya. Sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol saat pelaksanaannya. Sebuah kelas dikatakan mengaplikasikan pendekatan kontekstual, jika menerapkan ketujuh komponen utama atau prinsip tersebut dalam pembelajarannya. Adapun beberapa hasil penelitian yang memberitahukan bahwa pendekatan kontekstual bagus diaplikasikan di sekolah yaitu: Dewi Risalah (2009: 56) dalam skripsinya menyimpulkan bahwa, "Terdapat peningkatan hasil belajar sesudah diajarkan dengan pembelajaran kontekstual dalam materi satuan berat siswa kelas VI SD Negeri 16 Pontianak Timur". Sandie (2009: 85) dalam skripsinya menyebutkan bahwa, "Hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran kontekstual lebih baik secara signifikan daripada menerapkan pembelajaran yang bukan kontekstual dalam materi nilai mata uang pada siswa kelas VI SD Negeri 16 Pontianak Timur". Reni Nurpita (2009: 53) menyimpulkan bahwa, "Dilihat dari kategori pengamatan aktifitas siswa, pembelajaran kontekstual dapat membuat siswa aktif di kelas".

Dari paparan di atas, bahwa dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam sebuah kelas dapat memberikan dampak yang positif yakni dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dapat membuat siswa pun aktif. Hasil belajar siswa juga lebih baik secara signifikan daripada menggunakan pendekatan bukan kontekstual. Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 10 Mei 2013 dengan guru mata pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Didapat informasi bahwa dalam penyampaian materi, guru tersebut menerapkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Dalam pembelajaran dengan pendekatan konvensional di sekolah saat ini menggunakan pola EEK (Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi). Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah menerapkan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari atau sudah mengacu ke kontekstual. Namun belum menerapkan salah satu dari ketujuh komponen utamanya di kelas yaitu komponen masyarakat belajar. Beliau menuturkan bahwa selama mengajar di kelas mengajar menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dari permasalahan di atas, peneliti mencoba menggunakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang menerapkan ketujuh komponen utamanya. Kemudian mengaitkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari atau dunia nyata siswa dan melibatkan peran siswa secara aktif dalam menemukan pengetahuannya. Sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk belajar. Selain itu proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Supaya siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari suatu permasalahan ke permasalahan lain. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam materi persamaan kuadrat pada kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi".

METODE

Peneliti menggunakan metode eksperimen. Menurut Zuldafril (2010: 23), “Metode eksperimen merupakan sebuah strategi pemecahan masalah penelitian yang dilakukan dengan percobaan yang hasilnya diperoleh berupa informasi hubungan sebab-akibat antara variabel dalam kondisi yang terkontrol”.

Menurut Darmadi (2011: 177), metode eksperimen memiliki beberapa keunggulan seperti (a) Di lapangan variabel eksperimen dapat lebih kuat daripada penelitian di laboratorium, (b) Lebih mudah memberikan perlakuan, (c) Dapat melakukan proses eksperimen dengan *setting* yang mendekati kondisi sesungguhnya. (d) Dengan permasalahan yang dihadapi oleh para guru, hasil eksperimen menjadi lebih aktual.

Adapun alasan peneliti memilih metode eksperimen yakni karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam materi persamaan kuadrat pada kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.

Dalam penelitian ini bentuk penelitian yang digunakan yaitu *quasy experimental designs* atau desain eksperimen semu. Ary dkk., (2007: 394) mengemukakan bahwa desain eksperimen semu tidak memberikan pengendalian (kontrol) dengan penuh karena tidak memungkinkan peneliti untuk mengenali variabel mana yang mungkin tidak sepenuhnya dikendalikan, mengetahui sumber ketidakvalidan internal maupun eksternal serta menaksirkan sumber tersebut dalam interpretasinya. Alasan peneliti memilih bentuk penelitian *quasy experimental* adalah karena tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *randomized control group pretest - post-test design* (Isaac dan Michael, 1981: 65). Rancangan penelitian ini dapat digambarkan seperti pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	Y ₁	X ₁	Y ₂
Kontrol (K)	Y ₁	X ₂	Y ₂

Tahap persiapan: mengurus surat izin yang diperlukan dari lembaga STKIP-PGRI Pontianak dan sekolah yang bersangkutan. Melakukan pra-observasi ke SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Membuat instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan kontekstual. Melaksanakan validasi isi dengan meminta bantuan dua orang dosen STKIP-PGRI Pontianak dan satu orang guru mata pelajaran matematika SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Merevisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran hasil dari validasi.

Tahap pelaksanaan: Melaksanakan uji coba soal tes di SMA Negeri 1 Belimbing Kabupaten Melawi. Menghitung validitas, reabilitas, indeks kesukaran serta daya pembeda dari soal yang diuji cobakan dengan uji yang sesuai.

Tahap akhir: Mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest dengan uji yang sesuai. an data sebagai jawaban. Merumuskan hasil pengolahan dari masalah penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran dan teknik observasi. Teknik pengukuran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa soal uraian matematika yang terkait pada materi persamaan kuadrat yang berguna untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pendekatan kontekstual. Teknik observasi Menurut Bungin (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2012: 105), "Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara menghimpun data penelitian menggunakan pengamatan dan pengindraan". Menurut Sugiyono (2009: 166), teknik observasi dapat dibedakan menjadi observasi peran serta (participant observation) dan observasi non partisipan (non participant observation). Dari segi instrumen yang digunakan, observasi dibagikan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Teknik ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar khususnya saat pemberian perlakuan oleh peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam materi persamaan kuadrat.

Untuk alat pengumpul data, peneliti menggunakan tes hasil belajar. Menurut Slameto (2001: 30), "Tes hasil belajar adalah segolongan pertanyaan atau tugas-tugas yang harus direspon atau dituntaskan oleh siswa yang hasilnya berupa data kuantitatif". Teknik pengukuran dilakukan untuk mengetahui data hasil belajar siswa pada materi persamaan kuadrat. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest dalam bentuk tes uraian, karena dianggap lebih efektif.

Menurut Hadi dan Haryono (2005: 139) bahwa, "Tes bentuk uraian adalah tes yang menghendaki agar testee atau orang yang dites memberikan jawaban dalam bentuk uraian atau kalimat-kalimat yang disusun sendiri". Menurut Widoyoko (2010: 84), kelebihan dari tes uraian diantaranya adalah: (1) dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang kompleks. (2) Mudah disiapkan dan disusun, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk mempersiapkannya. (3) Tidak banyak kesempatan untuk berspekulasi atau untung-untungan. (4) Meningkatkan motivasi peserta tes untuk belajar dibandingkan bentuk tes objektif. (5) Mendorong siswa untuk berani mengutarakan pendapat serta merancang dalam bentuk kalimat yang bagus. (6) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas X.A yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Kemudian kelas kontrolnya adalah kelas X.D yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Jumlah siswa kedua kelas tersebut sama-sama berjumlah 42 siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berbentuk esai sebanyak 5 butir soal dan skor maksimal 55 jika siswa menjawab semua soal sesuai dengan indikator penilaian.

Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas dapat dilihat pada lampiran E.I. Rangkuman hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dalam **Tabel 2** berikut:

Tabel 2. Rangkuman Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	50,91	87,27	58,18	81,82
Nilai Minimum	12,73	47,27	14,55	30,91
Rata-rata	25,6633	62,3369	32,0340	52,3386
Standar Deviasi	9,2580	9,6399	13,1902	13,7274
Variansi	85,711	92,927	173,982	188,441

Berdasarkan dari hasil pengolahan data menggunakan rumus *gain score* ternormalisasi bantuan *Ms. Excel*, diperoleh data bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 0,4793 yang termasuk dalam kriteria sedang. Sedangkan kelas kontrol peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,2987 yang termasuk dalam kriteria rendah.

Peningkatan pada kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen siswa dapat belajar dengan bekerjasama antar siswa. Siswa dapat saling bertukar pengalaman dan berbagi ide. Sesuai dengan teori konstruktivisme, melalui interaksi sosial dalam masyarakat belajar ini maka siswa akan mendapat kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Sebab bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri. Sedangkan kelas kontrol proses belajar hanya terpusat atau bersumber pada guru yaitu peneliti dan siswa belajar dengan mandiri.

Untuk menguji hipotesis, yang terlebih dahulu dilakukan adalah menguji normalitas data dengan uji *kolmogorof-smirnov* menggunakan SPSS versi 16 pada kelas eksperimen dan kontrol. Setelah dilakukan uji normalitas, ternyata kedua kelas tersebut berdistribusi normal dimana signifikansinya lebih besar dari 0,05. Langkah selanjutnya dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji *levne* yang juga menggunakan SPSS versi 16, hasil menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen karena signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Kemudian karena data berdistribusi normal dan homogen, dilanjutkan dengan uji *t independent sample* menggunakan SPSS versi 16 dengan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa signifikansinya sebesar 0,000 atau $0,000 < 0,05$. Ini berarti H_0 ditolak atau H_a diterima dan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan konvensional dalam materi persamaan kuadrat pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sandie (2009: 85) yang menyebutkan bahwa, "Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kontekstual lebih baik secara signifikan daripada menggunakan pembelajaran yang bukan kontekstual".

Berdasarkan hasil perhitungan tentang pengaruh pembelajaran dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa menggunakan rumus *effect size*. Diperoleh data sebesar 2,83 yang termasuk dalam kriteria tinggi. Ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan kontekstual dapat memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil belajar siswa.

Selama proses belajar, peneliti juga melihat bagaimana aktivitas siswa di kelas eksperimen. Dari hasil pengolahan data aktivitas siswa terhadap pembelajaran dengan

pendekatan kontekstual, diperoleh informasi bahwa jumlah persentase siswa yang aktif sebesar 67,86%. Sedangkan jumlah persentase siswa yang pasif sebesar 32,14%. Jumlah persentase siswa yang aktif lebih besar daripada jumlah persentase siswa yang pasif maka dapat dikatakan bahwa aktifitas siswa aktif. Dengan jumlah persentase sebesar 67,86% dengan kriteria tinggi. Reni Nurpita (2009: 53) juga menyatakan bahwa, "Dilihat dari kategori pengamatan aktifitas siswa, pembelajaran kontekstual dapat membuat siswa aktif di kelas".

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti mengasumsikan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Ini mungkin karena adanya perubahan dari proses pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dan hanya transfer ilmu ke proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat mengalami sendiri apa yang dipelajarinya.

Hal ini sesuai dengan cara pandang teori konstruktivisme yang digagas oleh John Dewey pada abad ke-20, yaitu sebuah filosofi belajar yang menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa. Dimana menurut teori konstruktivisme bahwa belajar adalah proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dari lapangan.

Selain itu dengan menerapkan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kerjasama kreatif antar siswa. Hal ini dirasakan oleh peneliti pada saat menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, siswa mampu bekerja sama dengan baik antara guru dengan siswa dan antar siswa. Siswa juga lebih leluasa untuk bertukar pengalaman. Siswa juga dapat belajar lebih serius dan lebih aktif dalam bertanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengolahan data penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional dalam materi persamaan kuadrat pada kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi yaitu peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memiliki kriteria sedang. Peningkatan hasil belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional memiliki kriteria rendah. Hasil belajar siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik daripada siswa yang diberikan penerapan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual termasuk aktif dengan kriteria tinggi.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat adalah diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru mata pelajaran matematika untuk menerapkan pendekatan kontekstual, diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat mencoba menerapkan pendekatan kontekstual sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah, diharapkan bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat menyiapkan secara matang instrumen yang digunakan dan menyajikan masalah dengan sempurna agar sesuai dengan masalah yang diteliti dan solusi yang diberikan serta rencanakan secara baik untuk waktu dan hari penelitian dengan pihak yang bersangkutan.

DARTAR RUJUKAN.

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Razavieh, A. Tanpa tahun. Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Terjemahan oleh Arief Furchan. (2007). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmadi, Hamid. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Hadi, Amirul & Haryono, H. (2005). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung : Pustaka Setia.
- Isaac, S. & Michael, W. B. (1981). Handbook In Research and Evaluation. San Diego California: Edits Publisher.
- Jumadi. (2003). Pembelajaran Kontekstual dan Implementasinya. [Online]. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/jumadi/pembelajaran-kontekstual-dan-implementasinya.html>. [22 Juni 2013].
- Nurpita, Reni. (2009). Penerapan Pembelajaran Kontekstual pada Materi Statistik siswa Kelas XI SMA Islam Bawari Pontianak. Skripsi Program Pascasarjana STKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Risalah, Dewi. (2009). Pembelajaran Kontekstual dalam Materi Satuan Berat pada Siswa Kelas VI Sekolah DasarNegeri 16 Pontianak Timur. Skripsi Program Pascasarjana STKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Sandie. (2009). Pembelajaran Kontekstual dalam Materi Nilai Mata Uang pada Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Pontianak Timur. Skripsi Program Pascasarjana STKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Satori dan Komariah. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2001). Evaluasi Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata. (2009). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Widoyoko, S. Eko Putro. (2010). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zuldafrial. (2010). Penelitian Kuantitatif. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Zuldafrial. (2012). Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta : Media Perkasa.

PENGEMBANGAN PEMAHAMAN KONSEP OPERASI ALJABAR DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ester Dian Laba Ona

Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura

E-mail: esterdian123@gmail.com

Abstrak

Pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang sangat penting yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari matematika di sekolah. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemahaman konsep operasi aljabar di Sekolah menengah pertama. Permasalahan yang seringkali muncul yaitu kurangnya pemahaman konsep siswa yang berkaitan dengan operasi aljabar seperti siswa mengalami kesulitan dalam membedakan antara variabel, koefisien, dan konstanta, siswa masih bingung dalam membedakan suku-suku yang sama dan tak sama serta kemampuan siswa yang masih rendah dalam menyederhanakan operasi bentuk aljabar. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berhasil. Solusi yang dapat dilakukan untuk membantu kesulitan siswa dalam memahami konsep operasi aljabar ini salah satunya dengan memberikan soal-soal yang dapat melatih siswa dalam mengingat konsep yang pernah diajarkan dan dapat membantu dalam pengembangan pemahaman konsep operasi aljabar siswa.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Operasi Aljabar

PENDAHULUAN.

Salah satu tujuan dari mempelajari matematika di Sekolah Menengah Pertama, yaitu agar siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika yang baik. Ketika siswa sudah memahami konsep matematika dengan baik maka siswa dapat menjelaskan hubungan antar satu konsep dengan konsep berikutnya, siswa juga dapat mempergunakan konsep atau algoritma secara luwes, cermat, efektif, dan benar dalam menyelesaikan masalah matematika. Pembelajaran matematika pada dasarnya adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam berpikir, serta membantu siswa dalam membangun pengetahuan baru sebagai salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari materi matematika (Mawaddah Siti & Ratih.M, 2016).

Pemahaman konsep itu sendiri adalah salah satu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam mempelajari matematika di Sekolah. Karena ketika siswa memahami konsep awal yang diajarkan oleh guru maka siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep selanjutnya. Materi pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Menengah Pertama salah satunya adalah Aljabar. Tidak hanya di jenjang pendidikan saja konsep aljabar kita temui tetapi konsep aljabar juga sering ditemui bahkan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun konsep aljabar sudah tidak asing lagi, tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan seringkali memperlihatkan hasil yang tidak maksimal dalam pembelajaran aljabar di Sekolah. Karena hasil yang tidak maksimal tersebut dalam proses pembelajaran materi operasi aljabar seringkali guru mengulangi beberapa kali penjelasan kepada siswa yang masih kurang paham dengan konsep operasi aljabar yang diajarkan. Akan tetapi, pada saat siswa diberikan tugas atau latihan soal masih banyak siswa yang melakukan kekeliruan bahkan kesalahan pada saat menyelesaikan soal operasi aljabar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran matematika dan beberapa siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama. Guru menyatakan kesulitan yang sering dialami siswa secara umum, yaitu siswa masih kesulitan dalam menyatakan ulang sebuah konsep, menerjemahkan soal ke dalam model matematika, mengaitkan antara konsep satu dengan konsep selanjutnya, dan lemahnya perhitungan dasar matematika siswa terlihat dari hasil belajar matematika siswa masih ada yang mendapat nilai di bawah KKM. Dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi aljabar kesulitan yang seringkali ditemui seperti siswa masih kesulitan dalam membedakan antara variabel, koefisien, dan konstanta, siswa juga kesulitan dalam membedakan suku-suku yang sejenis dan tak sejenis serta rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan operasi hitung pada aljabar.

Seringkali mendapati siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan ini disebabkan siswa kurang memahami konsep yang diajarkan oleh guru, siswa masih sulit memahami soal dan menuangkannya ke dalam model matematika, pada saat mengerjakan soal siswa selalu terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru sehingga ketika diberikan latihan yang agak berbeda dari contoh siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan latihan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu permasalahan yang ditemukan terkait dengan operasi aljabar seperti siswa masih sulit dalam membedakan antara variabel, koefisien, dan konstanta, siswa masih bingung dalam membedakan suku-suku yang sama dan tak sama serta kemampuan siswa yang masih rendah dalam menyederhanakan operasi bentuk aljabar yang berkaitan dengan masalah kontekstual.

Permasalahan tersebut dipicu karena pemahaman konsep siswa yang masih kurang terkait materi operasi aljabar. Sejalan dengan hal tersebut maka guru sangat berperan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berhasil. Cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa, antara lain dengan sering-sering memberikan soal-soal yang dapat melatih siswa dalam mengingat konsep yang pernah diajarkan dan dapat membantu dalam pengembangan pemahaman konsep operasi aljabar siswa. Soal tersebut dapat berupa soal-soal tertutup dan soal yang terbuka (*Open-ended*).

Berdasarkan beberapa hal yang disampaikan diatas penulis tertarik untuk membuat artikel yang berjudul “Pengembangan Pemahaman Konsep Operasi Aljabar di Sekolah Menengah Pertama”. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman konsep operasi aljabar di Sekolah Menengah Pertama. Adapun manfaat penulisan artikel ini, yaitu agar guru dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam mengembangkan kualitas instrumen tes yang akan diujikan pada siswa, dapat memberikan motivasi kepada guru dalam membuat atau mengembangkan soal tes, dan soal tes yang dikembangkan harus sesuai dengan standar tes pada umumnya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemahaman konsep siswa serta soal tes yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep operasi aljabar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah salah satu keterampilan atau keahlian matematika yang dapat tercapai dalam mempelajari matematika yaitu dengan cara memperlihatkan kemampuan dalam memahami konsep yang diajarkan pada saat pembelajaran matematika, menjelaskan hubungan antar konsep satu dengan konsep berikutnya dan menerapkan konsep atau algoritma secara luwes, cermat, efektif, dan benar dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Arifah Ummi & Abdul Aziz Saefudin, 2017)

Menurut Bloom (Novita Dian, 2016) pemahaman konsep matematika dapat dilihat dari keterampilan yang siswa miliki dalam menerjemahkan yaitu berkaitan dengan cara siswa

menyampaikan sesuatu atau kebalikannya memberikan contoh yaitu cara siswa menemukan contoh-contoh yang spesifik, menginterpretasikan yaitu cara siswa membedakan sesuatu berdasarkan jenisnya, meringkas yaitu siswa membuat ringkasan secara umum, beropini, yaitu memberikan gambaran atau ide-ide tentang suatu kesimpulan yang masuk akal, membandingkan, yaitu cara siswa dalam menemukan hubungan antara 2 ide atau obyek serta memaparkan yaitu cara siswa dalam menginterpretasikan model sebab-akibat.

Pemahaman konsep adalah proses siswa menyerap atau menangkap suatu ide atau informasi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Siswa dikatakan paham dengan konsep yang diajarkan oleh guru apabila siswa mampu dalam mendefinisikan suatu konsep, menjelaskan hubungan antar konsep satu dengan konsep lainnya, menemukan dan memberi contoh atau bukan contoh dari konsep, menumbuhkan keterampilan koneksi antara dua ide atau lebih, dan mengetahui bagaimana ide-ide dalam matematika tersebut saling berhubungan satu sama lain sehingga dapat membangun suatu pemahaman konsep siswa secara keseluruhan.

Operasi Aljabar

Bentuk aljabar terdiri atas variabel, konstanta, gabungan dari variabel konstanta, suku-suku yang sama atau tak sama, dan koefisien yang dapat disederhanakan melalui berbagai operasi seperti penjumlahan dan pengurangan serta perkalian bentuk aljabar. Istilah istilah dalam operasi aljabar sebagai berikut:

1. Variabel merupakan bilangan pengganti yang masih dicari atau belum diketahui nilainya. Biasanya variabel dilambangkan dengan a, b, c, x, y dan lain-lain.
2. Konstanta merupakan bagian dari bentuk aljabar yang tidak memuat variabel
3. Suku adalah variabel beserta koefisien atau konstanta pada bentuk aljabar yang dipisahkan oleh tanda operasi hitung. Suku yang sama adalah suku yang memiliki variabel yang sama misalkan $2x$ dan $4x$ sedangkan suku yang tak sama adalah suku yang memiliki variabel yang tidak sama misalkan $4x$ dan $6x^2$.
4. Koefisien merupakan konstanta dari suatu suku.

a. Penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar

Suku-suku yang dapat dijumlahkan atau dikurangkan pada operasi aljabar adalah suku-suku yang sama caranya dengan menjumlahkan atau mengurangi koefisiennya

Penjumlahan bentuk aljabar

$$\begin{aligned} \bullet \quad px + qx &= (p + q)x \\ \bullet \quad px + q + rx + s &= (p + r)x + (q + s) \end{aligned}$$

Pengurangan bentuk aljabar

$$\begin{aligned} \bullet \quad px - qx &= (p - q)x \\ \bullet \quad px - q - rx - s &= (p - q)x - (q + s) \end{aligned}$$

Perkalian bentuk aljabar

Dalam operasi aljabar perkalian bentuk aljabar dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Perkalian konstanta dengan bentuk aljabar
 $p(qx + ry) = pqx + pry$
- Perkalian antar bentuk aljabar
 $px(qx + ry) = pqx^2 + prxy$
 $(x + p)(x + q) = x^2 + px + qx + pq$

Pemahaman Konsep Operasi Aljabar Menggunakan Soal

Kriteria Siswa dapat dikatakan paham terhadap konsep yang diajarkan guru pada materi operasi aljabar jika indikator dalam pemahaman konsep telah tercapai. Berikut indikator-indikator yang harus dicapai oleh siswa dalam menyelesaikan soal operasi aljabar menurut (Sugito & Aini, 2019) adalah:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep,
2. Dapat mengaplikasikan pemahaman konsep secara efisien pada materi
3. Menunjukkan dan mengaplikasikan pemahaman konsep secara akurat dan tepat pada materi untuk memecahkan suatu bentuk permasalahan matematis.

Namun jika dikaitkan dengan pembelajaran operasi aljabar yang di dalamnya memuat unsur-unsur bentuk aljabar seperti variabel, koefisien, konstanta, faktor, dan suku. Dari hasil wawancara dengan siswa-siswa yang mengungkapkan beberapa permasalahan yang seringkali mereka alami saat menyelesaikan operasi aljabar yaitu kesulitan dalam membedakan antara variabel, koefisien, dan konstanta. Dalam hal ini kemampuan menyatakan ulang suatu konsep siswa masih kurang. Siswa masih kesulitan membedakan antara suku-suku yang sama dan suku-suku yang tak sama sehingga pada proses operasi penyederhanaan bentuk aljabar seringkali siswa langsung menyelesaikannya tanpa melihat terlebih dahulu perbedaan suku atau pun variabel termuat dari soal tersebut. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman konsep siswa terutama dalam mengaplikasikan pemahaman konsep secara efisien pada materi. Serta kesulitan siswa dalam menyederhanakan operasi aljabar yang berbentuk soal kontekstual. Dalam hal ini siswa belum mampu menunjukkan dan mengaplikasikan pemahaman konsep secara akurat dan tepat pada materi untuk memecahkan suatu bentuk permasalahan matematis.

Dari permasalahan diatas solusi yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan pemahaman konsep pada operasi aljabar siswa dengan cara memberikan soal yang tertutup dan soal terbuka (*open-ended*). Tujuan pemberian soal tertutup dan soal terbuka (*open-ended*) adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Yang menjadi tolok ukur dalam pemberian soal terbuka (*open-ended*) ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu soal yang diberikan atau dibuat harus memuat konsep matematika yang berguna bagi siswa, tingkatan matematika dari soal yang diberikan harus disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan yang siswa miliki, dan soal juga harus memuat pengembangan konsep matematika sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika selanjutnya (Santoso Budi, dkk. 2016).

Adapun bentuk dari soal tertutup dan soal terbuka (*open-ended*) yang dapat diberikan kepada siswa untuk pengembangan pemahaman konsep siswa terkait materi operasi aljabar ini adalah sebagai berikut:

1. **Menyatakan ulang sebuah konsep.**

Soal tertutup

Soal tertutup yang dapat diberikan kepada siswa yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan serta perkalian bentuk aljabar sebagai berikut:

Tentukan variabel, koefisien dan konstanta dari bentuk $(x - 2)(3x + 5)$. Dari soal diatas siswa dapat dikatakan mampu menyatakan ulang sebuah konsep apabila dalam menentukan variabel, koefisien dan konstanta dari bentuk aljabar tersebut terlebih dahulu siswa menyelesaikan atau melakukan penyederhanaan dari bentuk aljabar tersebut. Setelah diperoleh bentuk sederhananya baru siswa dapat mengetahui mana variabel, koefisien, dan konstantanya. Sebaliknya siswa dikatakan tidak mampu menyatakan ulang sebuah konsep apabila dalam menyelesaikan soal tersebut siswa langsung menuliskan variabel, koefisien, dan konstanta tanpa melakukan operasi penyederhanaan terlebih dahulu dari bentuk aljabar tersebut.

Soal Open-ended

Soal terbuka (*open-ended*) yang dengan menyatakan ulang sebuah konsep bentuk aljabar sebagai berikut: Tuliskan operasi bentuk aljabar yang memuat suku yang berbeda dan tentukan koefisien, variabel, dan konstanta dari setiap bentuk aljabar tersebut. Dari bentuk soal di atas siswa diminta untuk menuliskan bentuk aljabar yang memuat suku yang berbeda dari bentuk aljabar yang siswa tuliskan tersebut siswa terlebih dahulu menyederhanakan operasi dari bentuk aljabar itu terlebih dahulu barulah siswa menentukan variabel, koefisien, dan konstantanya.

2. Dapat mengaplikasikan pemahaman konsep secara efisien pada materi

Soal tertutup

Bentuk sederhana dari $4x - 5 - 5x + 7$ adalah . . .

Dari soal di atas siswa diminta menyederhanakan operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar tersebut. Apabila siswa dapat menyederhanakan bentuk operasi aljabar tersebut dengan benar maka siswa sudah dapat dikatakan menggunakan pemahaman konsep secara efisien pada materi yang sebelumnya pernah diajarkan. Sebaliknya apabila siswa belum bisa menyederhanakan bentuk operasi aljabar tersebut dengan benar maka siswa belum menggunakan pemahaman konsep secara efisien pada materi.

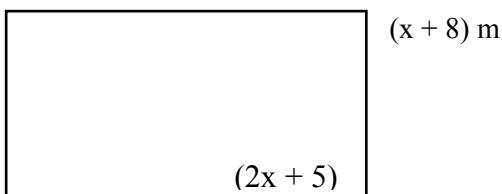
Soal Open-ended

Tuliskan operasi bentuk aljabar yang memiliki beberapa suku dan kemudian dari suku-suku tersebut dapat disederhanakan menjadi 2 suku!

Soal di atas tidak menyajikan bentuk operasi aljabar yang bisa langsung siswa cari jawabannya melainkan siswa diminta berpikir dan menganalisis maksud dari soal tersebut kemudian baru menuangkan hasil pemikiran mereka dengan menuliskan bentuk operasi aljabar yang memiliki beberapa suku yang dapat disederhanakan menjadi dua suku.

3. Menunjukkan dan mengaplikasikan pemahaman konsep secara akurat dan tepat pada materi untuk memecahkan suatu bentuk permasalahan matematis.

Soal tertutup



Dari gambar di atas tentukanlah keliling dari persegi panjang tersebut. Soal di atas meminta siswa menentukan keliling dari persegi panjang apabila siswa menguasai rumus keliling persegi panjang dan paham dalam menyelesaikan operasi perkalian bentuk aljabar maka siswa dapat menunjukkan dan menggunakan pemahaman konsep secara akurat dan tepat pada materi dengan tujuan memecahkan suatu bentuk permasalahan matematis. Sebaliknya apabila siswa tidak menguasai rumus keliling persegi panjang dan masih sulit dalam menyelesaikan operasi perkalian bentuk aljabar maka siswa juga akan sulit untuk menunjukkan dan menggunakan pemahaman konsep secara akurat dan tepat dalam memecahkan suatu bentuk permasalahan matematis.

Soal Open-ended

Jika keliling suatu persegi panjang dinyatakan dalam x adalah $10x + 10 \text{ m}$, Maka tentukanlah panjang dan lebar persegi panjang tersebut. Dari soal di atas keliling persegi panjang sudah diketahui kemudian yaitu $10x + 10 \text{ m}$ kemudian siswa diminta untuk memikirkan dan menganalisis baru kemudian menentukan panjang serta lebar dari persegi panjang tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Siswa dapat dikatakan memahami suatu konsep yang diajarkan apabila siswa dapat menggunakan pemahaman konsep secara efisien ketika siswa menjawab soal atau permasalahan yang diberikan, dan siswa dapat menunjukkan dan menggunakan pemahaman konsep secara akurat dan tepat dalam menyelesaikan suatu bentuk soal atau permasalahan matematis.

DARTAR RUJUKAN.

- Arifah Ummi & Abdul Aziz Saefudin. 2017. Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery. UNION: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 5. Nomor 3.
- Mawaddah Siti & Ratih.M. 2016. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 4, Nomor 1, April 2016, hlm 76 - 85 : Tidak diterbitkan.
- Novitasari Dian. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman. Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Santoso Budi, dkk. 2016. Pengembangan Soal Open-Ended Menggunakan Konteks Sumatera Selatan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas X SMA. Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 10. Nomor 1.
- Sugito Imam & Aini Indrie. N. 2019. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis siswa kelas VIII pada Materi Aljabar. Universitas Singaperbangsa Kerawang. Journal Homepage: <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

PENGUNAAN TEKNIK *MNEMONIC* TIPE KATA KUNCI BERBANTU *MEDIA STICKY NOTES* DALAM MENULIS PUISI

Fironika Deran Garoda

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: fironika.fi@gmail.com

Abstrak

Kemampuan setiap orang sangat berbeda. Guru diharapkan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik dan media pembelajaran untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan siswa. Melalui teknik dan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang baik dalam proses belajar mengajar. Teknik mnemonic adalah sebuah teknik yang digunakan untuk mengingat banyak hal dengan lebih mudah. Melalui media sticky notes siswa dapat menulis kata-kata yang berhubungan dengan kata kunci sehingga menjadi rangkaian kata-kata yang memiliki makna. Tujuan penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci berbantu media sticky notes dalam menulis puisi ini memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi melalui petunjuk yang telah diberikan oleh guru. Melalui petunjuk yang diberikan, siswa dapat dengan mudah merangkai kata-kata sehingga menjadi sebuah puisi. Jenis penelitian ini adalah studi pustaka yaitu pengumpulan informasi dengan mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan obyek penelitian penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci berbantu media sticky notes dalam menulis puisi. Dengan demikian, penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci ini mempermudah siswa dalam mengingat dengan mudah informasi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Teknik Mnemonic Tipe Kata Kunci, Sticky Notes, Puisi.

PENDAHULUAN.

Setiap individu memiliki ingatan yang berbeda-beda, begitu juga dengan peserta didik tidak dapat mengingat semua materi pembelajaran yang diberikan di dalam kelas dengan baik. Seperti yang kita ketahui banyak sekali mata pelajaran yang di terima oleh peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan yang di tempuhnya. Otak tidak dapat menyerap semua informasi dengan sempurna karena daya ingat (memori) seseorang terbatas. Seorang guru sering menghadapi situasi yang sama ketika meminta siswa mengulang kembali materi yang disampaikan, tidak semua siswa mengingat dengan baik apa yang sudah disampaikan oleh guru karena daya ingat mereka yang berbeda-beda.

Tuving dan Lepage (Dardjowidjojo, 2012:277) membagi memori menjadi dua kelompok besar, yakni memori proskopik (disebut juga sebagai memori nonepisodik) dan memori palinskopik (memori episodik). Memori proskopik merupakan memori yang berdasarkan pengalaman yang digunakan untuk menangani hal di masa yang akan datang. Misalnya, seseorang yang mulai belajar menggoreng telur tidak akan menghidupkan nyala api kompor yang besar karena pernah gosong saat pertama kali menggoreng. Selain itu, memori palinskopik atau episodik merupakan memori yang berkaitan dengan masa lalu yang sifatnya lebih individual.

Penggunaan teknik dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dapat membantu peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan karena memiliki kesan tersendiri. Mnemonik (mnemonic) atau dibaca ne-mahn'-ick adalah suatu teknik yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat seseorang dalam menyimpan dan mengambil informasi yang ada dalam memorinya. Ada berbagai macam tipe dalam penggunaan teknik

mnemonik diantaranya yaitu tipe akronim, akrostik, atau imajeri visual, organisasi, mediasi, dan teknik simbol masing-masing tipe ini dapat dipelajari dalam buku karangan Suharman yang berjudul Psikologi Kognitif. Berbagai teknik dalam metode mnemonik memudahkan guru untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu metode ini sangat tepat jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menulis puisi.

Salah satu faktor penentu keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media dan sumber belajar yang tepat. Media membantu guru dalam menyampaikan suatu konsep atau gagasan untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Penerapan pembelajaran yang tepat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran yang diterimanya. Penggunaan teknik dan media dalam proses pembelajaran adalah sebuah bentuk antusiasme guru dalam mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Sticky Notes merupakan salah satu perlengkapan yang sering di pakai oleh berbagai kalangan dan di desain untuk meningkatkan produktivitas penggunaanya. Sticky Notes merupakan kumpulan kertas tempel dengan berbagai variasi yang memiliki bentuk, ukuran dan warna yang bervariasi dengan perekat di salah satu sisi seperti dibelakang, disamping, atas atau bawah sesuai dengan kebutuhan, bentuk dan modelnya. Kelebihannya dari perekat lain adalah dapat ditempel dan dilepaskan berulang kali. Penggunaan sticky notes sebagai media pembelajaran sesuai dengan fungsinya yaitu dapat digunakan untuk menulis pesan singkat, sebagai pengingat, dan sarana menulis hal penting lain sesuai dengan kebutuhan penggunaanya karena sticky notes bersifat fleksible.

Keberadaan karya sastra sebagai karya seni dengan berbagai variasi yang imajinatif dan kreatif merupakan sarana ekspresi diri seorang pengarang melalui bahasa yang estetik guna menyampaikan gagasan dan pendapatnya secara halus dan penuh makna melalui berbagai genre seperti puisi, fiksi, dan drama. Karya sastra sebagai sarana ekspresi diri seorang sastrawan yang menampilkan perasaan, gagasan atau pendapatnya tentang situasi sosial, lingkungan bahkan masalah yang sedang dihadapinya dapat menggugah pembaca atau pendengar melalui isi (pesan) yang terdapat dalam karya tersebut. Karya sastra dapat membuka fikiran pembaca atau sebaliknya menimbulkan suatu perdebatan tergantung dengan cara setiap pembaca mengambil makna atau menanggapi pesan yang tersirat, sebab karya sastra tidak lagi sebagai sarana pertunjukkan semata namun sebagai sarana penyampaian informasi dan pemberian motivasi.

Pembelajaran sastra tidak pernah dilepaskan dari berbagai jenjang pendidikan. Peserta didik sudah dikenalkan tentang puisi sejak berada di sekolah dasar, materi ini tidak pernah lepas dari kurikulum pendidikan Indonesia. Dapat ditarik kesimpulan bahwa puisi adalah karya sastra yang disampaikan dengan tujuan memberikan hiburan, menyampaikan pesan, pemberian informasi dan motivasi yang memiliki unsur-unsur pembangun dan strukturnya sendiri. Unsur-unsur pembangun puisi adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik sedangkan struktur puisi terdiri dari struktur fisik dan batin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik Mnemonic

1. Definisi Teknik Mnemonic

Mnemonik adalah suatu teknik untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam memahami informasi dan menyimpan informasi tersebut dalam memorinya sehingga dapat terus diingat dalam jangka waktu yang lama. Seseorang yang memahami penggunaan teknik mnemonik ini memiliki kemampuan dalam menghafal dan mengingat informasi dengan baik sebab metode mnemonik memiliki referensi yang dapat langsung diasosiasikan oleh otak. Ada berbagai macam tipe dalam teknik mnemonik, setiap tipe yang terdapat dalam teknik ini dapat digunakan sesuai dengan tujuannya masing-masing. Setiap tipe dalam teknik mnemonik memiliki fungsi yang berbeda oleh sebab itu pemilihan tipe mnemonik yang digunakan harus

sesuai dengan topik, materi dan tujuan yang hendak dicapai. Berbagai teknik dalam metode mnemonik memudahkan guru untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu metode ini sangat tepat jika diterapkan dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menciptakan sebuah puisi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dalam penggunaan teknik mnemonik perlu adanya pengulangan dan latihan secara terus menerus agar sebuah ingatan dapat terpatrit dalam memori jangka panjang.

Adapun tujuan dari penggunaan teknik mnemonik yakni sebagai berikut.

- Mempermudah dalam hal mengingat informasi-informasi tertentu dengan cara mengasosiasikan atau menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan suatu kejadian terkini yang pernah dialami.
- Mempermudah dan mempersingkat waktu dalam memanggil kembali informasi yang ada di otak dengan tipe teknik mnemonik tertentu.
- Mengubah informasi yang tersimpan di memori jangka pendek ke memori jangka panjang dengan melakukan latihan-latihan.

Ada tiga tahap dalam penerapan teknik mnemonik yaitu pemahaman, penyimpanan, dan pengeluaran. Tahap pemahaman adalah suatu proses menghubungkan informasi baru dan yang sudah lama diketahui melalui sistematika tertentu agar lebih mudah untuk diingat. Melalui latihan yang intens dan kuatnya pengasosiasian informasi yang telah diperoleh dikeluarkan, untuk mengetahui tingkat keberhasilannya. Pemilihan tipe mnemonik yang tepat mempengaruhi tingkat keberhasilan dan mengoptimalkan kemampuan seseorang dalam mengingat informasi yang diperolehnya.

2. Mnemonic Tipe Kata Kunci

Teknik kata kunci merupakan salah satu tipe yang terdapat dalam teknik mnemonik. Ada banyak cara yang dapat dilakukan dalam menerapkan tipe kata kunci ini, penerapannya harus disesuaikan dengan materi ajar dan media yang digunakan serta tujuan yang hendak di capai. Keuntungan dari penggunaan teknik mnemonik tipe kata kunci ini ialah, memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi ajar, mengajarkan kata-kata baru, dan melatih kemampuan menghafal.

Penggunaan teknik mnemonik tipe kata kunci ini dapat dilakukan dengan cara:

- Mengingat isi bacaan melalui satu kata kunci dan mengembangkannya menggunakan bahasa sendiri.
- Memvisualisasikan suatu pembahasan dan mencari kata kunci yang tepat untuk mendeskripsikannya.
- Mencari kata pengganti yang tepat untuk memberikan simbol pada angka-angka agar mudah diingat.

Inti dari penggunaan tipe kata kunci ini adalah kemampuan seseorang dalam menemukan satu kata inti atau disebut kata kunci untuk menarik ingatannya sehingga memudahkannya dalam menyelesaikan suatu masalah.

Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses seseorang memahami sebuah informasi, sehingga memiliki kemampuan mengingat, mencerna dan mengembangkan informasi tersebut menjadi sebuah keterampilan dan menambah wawasannya. Dalam proses belajar seseorang melakukan interaksi dengan lingkungan dan individu disekitarnya dengan melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar seorang guru memerlukan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan seorang guru dalam memberikan materi ajar kepada peserta didik. Ada beberapa komponen penting yang harus dikembangkan oleh guru untuk mencapai keberhasilan selain menggunakan media yang tepat diantaranya yaitu seorang guru harus mempunyai tujuan yang

jelas, memahami materi yang disampaikan, memiliki strategi atau perencanaan yang baik dalam menerapkan proses pembelajaran, dan melakukan evaluasi baik untuk dirinya sendiri ataupun untuk peserta didik karena dalam proses pembelajaran diperlukan kerjasama yang baik antara guru dan siswa.

Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan dan gagasannya sehingga merangsang pikiran, perasaan dan perbuatan peserta didik. Perhatian peserta didik secara tidak langsung terarah kepada guru yang memberikan informasi melalui alat, sarana dan perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang kita sebut dengan media pembelajaran.

Misalnya dalam materi membuat sebuah puisi hal pertama yang dilakukan oleh guru adalah memberikan penjelasan tentang unsur-unsur pembangun puisi, contoh puisi dan tahap pembuatan sebuah puisi. Agar siswa memahami cara membuat puisi maka guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kerja. Kemudian guru tersebut memberikan sebuah gambar pemandangan, siswa diminta untuk menyampaikan apa yang mereka lihat dari gambar tersebut kemudian mendeskripsikan perasaannya berhubungan dengan gambar yang diihatnya. Siswa menuliskan sebuah kata yang dilihatnya di media *sticky notes* kemudian bersama kelompoknya menggabungkan kata kunci yang mereka tulis sehingga menjadi sebuah larik puisi. Dalam proses pembelajaran tersebut *sticky notes* menjadi media sederhana yang digunakan oleh guru agar siswa dapat bekerjasama membuat sebuah puisi.

Puisi

Sebagai media pengarang dalam menuangkan dan mengungkapkan ide-idenya tentang situasi dan kondisi yang dirasakan karya sastra menjadi sarana yang tepat. Melalui karya sastra seseorang dapat dengan mudah mengekspresikan isi fikiran dan perasaannya, baik dengan puisi, cerpen, novel, dan bentuk karya sastra lainnya sebab karya sastra adalah representasi kehidupan yang memberikan pemahaman, refleksi diri dan sebagai sarana berbagi pengalaman melalui kisah-kisah kehidupan dan makna yang tersirat didalamnya.

Puisi adalah salah satu genre sastra yang banyak mendapat perhatian dari khalayak pembaca sastra. Penggunaan bahasa yang indah, pemilihan kata yang tepat, gaya bahasa dan penggunaan kiasan menjadi ciri khas sebuah puisi menjadikannya karya sastra yang puitis. Terdapat dua struktur puisi yaitu, struktur fisik dan struktur batin. Di dalam struktur fisik puisi terdapat diksi, imaji, bahasa yang figuratif, kata yang konkret, serta terdapat ritme dan rima. Unsur batin puisi terdiri dari tema, nada, rasa dan amanat. Kedua hal tersebutlah yang menjadikan puisi berbeda dari karya sastra lainnya. Unsur fisik puisi dapat kita lihat dalam tulisan puisi itu sendiri. Sedangkan unsur batin kita rasakan ketika kita mendengarkan pembacaan puisi atau saat kita membacakan puisi tersebut dengan penuh penjiwaan. Pada hakikatnya puisi terdiri dari tema, amanat, perasaan dan nada.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa puisi adalah sarana bagi penulis untuk menyampaikan sebuah gagasan dengan tujuan untuk menggugah perasaan pembaca dengan penggunaan kata-kata yang penuh makna dan indah.

Langkah Penggunaan Teknik *Mnemonic* Tipe Kata Kunci Berbantu Media *Sticky Notes* Dalam Menulis Puisi

Teknik kata kunci memiliki berbagai macam variasi aplikasi yang bisa memudahkan seseorang untuk mengingat. Beberapa diantaranya untuk mengajarkan kata-kata baru, mengembangkan sebuah kata menjadi kalimat atau larik, merangkai kata-kata menjadi ungkapan yang bermakna. Berikut langkah-langkah penggunaan teknik *mnemonic* tipe kata kunci berbantu media *sticky notes* dalam menulis puisi;

1. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi tentang puisi.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar.

3. Guru menampilkan sebuah gambar, kemudian siswa diminta untuk menganalisis gambar yang sudah disediakan oleh guru seperti gambar pemandangan alam, pahlawan, gedung dan lain sebagainya.
4. Setiap siswa diminta untuk menulis satu kata kunci di *sticky note* berdasarkan apa yang dilihat dan dirasakan dari gambar tersebut.
5. Bersama kelompoknya siswa menggabungkan kata-kata yang mereka tulis menjadi kumpulan kata kunci.
6. Dari kumpulan kata kunci yang sudah ada, siswa mengembangkan satu kata kunci menjadi satu larik puisi hingga menjadi puisi yang utuh.

Contoh gambar:



Beberapa kata yang muncul di benak kita ketika melihat gambar tersebut adalah;

1. Pantai
2. Langit
3. Santai
4. Senang
5. Indah
6. Tenang

Kata-kata yang kita tulis tersebut disebut dengan kata kunci, melalui kata kunci inilah larik-larik puisi tercipta. Seperti contoh puisi dibawah ini;

Pantai

Pantai tempatku pergi dan menyendiri
 Mengisi waktu hilangkan sepi
 Dudukku dengan santai menikmati hari
 Langit cerah tentramkan hati
 Sungguh indah karya-Mu ini
 Tenangkan jiwa raga dan sanubari
 Terimakasih Allah untuk nikmat yang Engkau beri

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci berbantu media sticky notes dalam menulis puisi adalah model pembelajaran yang efektif sehingga mempermudah siswa memahami dan bekerjasama dalam menciptakan sebuah puisi. Teknik mnemonic sebagai alternatif yang tepat untuk meningkatkan daya ingat siswa tentang materi ajar yang diberikan oleh guru. Teknik dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam

memahami apa yang disampaikan oleh guru karena memiliki kesan tersendiri. Ingatan seseorang akan terus terpatrit melalui pengalaman yang berkesan. Penggunaan teknik mnemonic dalam menulis puisi sangat tepat karena puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan. Dengan demikian, penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci ini mempermudah siswa dalam mengingat informasi yang disampaikan dari yang tersimpan di memori jangka pendek ke memori jangka panjang sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa nilai pendidikan karakter dalam model pembelajaran mnemonic ini, diantaranya adalah nilai kreatif, kerja keras, tanggungjawab, kerjasama, dan meningkatkan rasa ingin tahu.

Saran penulis bagi guru yang mengajar bidang studi Bahasa Indonesia penggunaan teknik mnemonic tipe kata kunci sebagai salah satu alternatif yang tepat agar siswa dapat mengingat dengan baik materi pembelajaran, tidak hanya dalam materi puisi saja tetapi dapat pula diterapkan dalam materi pembelajaran lainnya. Guru dapat lebih kreatif dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang berbeda menyesuaikan dengan materi ajar.

DARTAR RUJUKAN.

- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Tafonao T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018.
- Al-Ma'ruf dan Nugrahani. 2017. Pengkajian Sastra . Cetakan I. Surakarta: CV. Djiwa Amarta.
- Nurdyansyah dan Fahyuni, Fariyatul Eni. 2016. Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Nizamia Learning Center: Sidoarjo.
- Ardika dan Sardjana. 2016. Efektivitas Metode Mnemonik Ditinjau dari Daya Ingat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kelas X. Artikel. 1 Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Semarang: Universitas Sanata Dharma.
- Wahyudi. 2018. EFEKTIVITAS TEKNIK MNEMONIK TIPE AKROSTIK DALAM PEMBELAJARAN AFIKSASI BAHASA INDONESIA. Artikel Penelitian. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Wahyudi. 2018. EFEKTIVITAS TEKNIK MNEMONIK TIPE AKROSTIK DALAM PEMBELAJARAN AFIKSASI BAHASA INDONESIA. Skripsi. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TARI JEPIN TALI BUI UNTUK MATERI SENI TARI TINGKAT SMA KOTA PONTIANAK

Imma Fretisari, Winda Istiandini, Nurmila Sari Djau

Universitas Tanjungpura

Email: imma.fretisari@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video tutorial tari tradisi Kalimantan Barat yaitu tari Jepin Tali Bui. Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara mendalam terhadap guru seni budaya dan beberapa siswa di kelas X SMA dapat disimpulkan bahwa belum tersedianya media ajar seni yang inovatif dan efektif dapat digunakan, serta keterbatasan materi tari tradisi daerah setempat. Selain itu, pemilihan materi didasarkan pada kurikulum seni budaya dan konstruksi dari gerak tari Jepin Tali Bui tersebut yang tidak terlalu rumit, sehingga lebih mudah untuk diserap siswa. Teori-teori yang digunakan yaitu teori penelitian pengembangan, teori media pembelajaran, serta teori pendidikan seni di sekolah umum. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan membuat suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk berbentuk video tari Jepin Tali Bui terdiri atas beberapa materi yaitu video tutorial tari Jepin Tali Bui yang direkam khusus bersama penari dan fotografer. Produk pengembangan ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh guru seni dan siswa.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Video Tutorial, Jepin Tali Bui

PENDAHULUAN.

Tari tradisional adalah suatu tarian yang berasal dari masyarakat suatu daerah yang sudah turun-temurun dan telah menjadi budaya masyarakat setempat. Dalam penelitian ini Tari Jepin Tali Bui menjadi objek penelitian yang akan diolah menjadi suatu produk yang dapat digunakan pada pembelajaran seni tari tradisi di sekolah khususnya pada jenjang SMA. Tari Jepin tali Bui merupakan tari tradisi yang unik dan menarik karena tarian ini memiliki properti tali yang diikat pada setiap pinggir sisi pijakan yang berbentuk bulat dari kayu. Makna “bui” dalam judul tarian bermakna terkurung dan dicabut kebebasannya dengan mengikatnya menggunakan tali. Eksistensi seni tradisi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang salah satunya melalui pendidikan seni di sekolah yang dapat memberi pengetahuan bagi siswa.

Mata pelajaran seni budaya berfungsi untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, kepekaan, kepedulian, dan meningkatkan penghargaan dan penghormatan siswa kepada seni budaya lain (Jazuli, 2008:143). Pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pembelajaran seni tari menekankan pada pengenalan gerak secara teknis dan bersifat konstruktif yang bersumber dari tari-tarian tradisi daerah setempat. Pola gerak yang bersumber dari tari etnik tradisi ini sangat potensial untuk dijadikan materi ajar, selain itu juga dapat membina interaksi sosial pada diri setiap individu siswa.

Seorang guru sebaiknya dapat kreatif mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Satu diantara usaha tersebut adalah dengan menentukan materi/bahan ajar yang dapat diangkat dari budaya lokal atau tari tradisi setempat. Kurikulum seni budaya dapat berintegrasi dengan budaya lokal sehingga dapat menumbuhkan kecintaan dan minat siswa terhadap seni-seni tradisi, tidak hanya kepada hal-hal yang berbau modern (westernisasi). Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Masunah (2012:75) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan kemampuan mengapresiasi

seni dan budaya bagi peserta didik. Melalui pendidikan seni diharapkan pula siswa dapat dibantu perkembangan fisik dan psikisnya secara seimbang. Diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda tumbuh sikap apresiatif terhadap segala sesuatu mengenai seni budaya Indonesia.

Hasil dari data awal dengan menyebarkan angket dalam bentuk Google Form terhadap guru seni budaya dan beberapa siswa di kelas X SMA Negeri Pontianak dapat disimpulkan bahwa guru belum bisa maksimal memanfaatkan bahan pembelajaran dalam proses menyampaikan materi ajar. Dari observasi tersebut diperoleh data bahwa siswa masih jarang mendapatkan aktivitas pembelajaran seni tari yang menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh belum tersedianya media ajar seni yang inovatif dan efektif dapat digunakan, serta keterbatasan materi tari tradisi daerah yang dapat mereka gunakan untuk pembuatan bahan pembelajaran. Hernawan (2007:11.18-11.21) mengatakan bahwa dalam pembelajaran media memiliki fungsi untuk mengatasi berbagai hambatan proses komunikasi, sikap pasif siswa dalam belajar, dan mengatasi keterbatasan fisik kelas.

Peneliti menganggap perlu untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran tari dengan mengangkat materi dari kebudayaan daerah setempat. Salah satunya yaitu dengan membuat video tutorial gerak tari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor.

Pentingnya kehadiran bahan/sumber pembelajaran seni tari, menjadi latar belakang peneliti untuk mengembangkan produk berupa video tutorial dengan materi tari tradisi daerah setempat (tari Jepin Tali Bui). Produk pembelajaran yang ditawarkan memiliki aspek praktis, struktural, jelas, dan instruktif yang dirancang berdasarkan kebutuhan guru seni dan peserta didik sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan audio visual berupa video tutorial tari jepin tali bui ini adalah model penelitian pengembangan dari Borg and Gall (1983:775) yang terdiri dari 10 langkah. Menurut Ardana (2002: 9) setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Oleh karena itu tidak semua langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall dilakukan. Dari paparan tersebut peneliti melakukan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall, diantaranya sebagai berikut: (1) Pengumpulan informasi, (2) Menyusun produk awal, (3) Evaluasi para ahli, (4) Uji coba kecil, (5) Revisi dan produk akhir.

Jenis data yang dipakai pada pengembangan media berupa video tutorial dan buku ajar tari jepin Tali Bui untuk siswa kelas X SMA adalah data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif merupakan data yang berisi saran dan paparan sedangkan kuantitatif merupakan data yang berupa angka diperoleh dari penghitungan angket. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan kuesioner melalui google form.

Pada penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari para ahli dan subyek mengenai hasil produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan dan Proses Pembuatan Media Pembelajaran Video Audio Visual berupa Video Tutorial Tari Jepin Tali Bui

Salah satu bentuk video audio visual sebagai media pembelajaran seni tari khususnya yaitu berupa video tutorial. Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan untuk membantu pemahaman dan bimbingan kepada siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Video tutorial dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu dan cara latihan guna memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi. Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (shooting video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh pengguna dalam hal ini siswa dan guru.

Kegiatan perancangan video tutorial diawali dengan diskusi bersama anggota kelompok untuk membuat langkah-langkah pengerjaan video dimulai dengan membuat storyboard untuk tampilan video, mencari tenaga ahli untuk proses *shooting*, melatih penari untuk pengambilan gambar, *shooting* pembuatan video, revisi dari peneliti, revisi ke ahli, proses uji coba produk, revisi tahap akhir sampai produk jadi. Berikut merupakan storyboard yang disusun peneliti:

Tabel 1. Storyboard Video Tutorial Tari Jepin Tali Bui

No. Slide	Aspek Verbal	Aspek Audio Visual
1	Tulisan: 1) Universitas Tanjungpura 2) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 3) Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni 4) Prodi Pendidikan Seni Tari dan Musik	Keterangan: 1) Logo Untan (colour) 2) Animasi Logo 3) Animasi tulisan 4) Backsound instrumen musik Melayu
2	Tulisan: Peneliti: 1) Winda Istiandini, S.Pd., M. Pd / NIP.198803022014042001 2) Dr. H. Martono / NIP.196803161994031014 3) Imma Fretisari, S.Pd., M. Pd/ NIP.198503252015042001 4) Nurmila Sari Djau, S.Pd., M. Pd/ NIP.198904262018032001	Keterangan: 1) Foto peneliti 2) Animasi foto 3) Animasi Tulisan 4) Backsound instrumen musik Melayu
3	Tulisan: 1) VIDEO TUTORIAL TARI JEPIN TALI BUI KOTA PONTIANAK KALIMANTAN BARAT 2)	Keterangan: 1) Animasi tulisan 2) Backsound instrumen musik Melayu
4	Tulisan: Tujuan Instruksional: 1. Audience dapat mempelajari gerak tari Jepin Tali Bui sesuai dengan teknik yang benar 2. Audience dapat mempelajari teknik menyimpul tali pada tari jepin tali bui 3. Audience dapat mengapresiasi video pertunjukan tari Jepin Tali Bui	Keterangan: Animasi tulisan

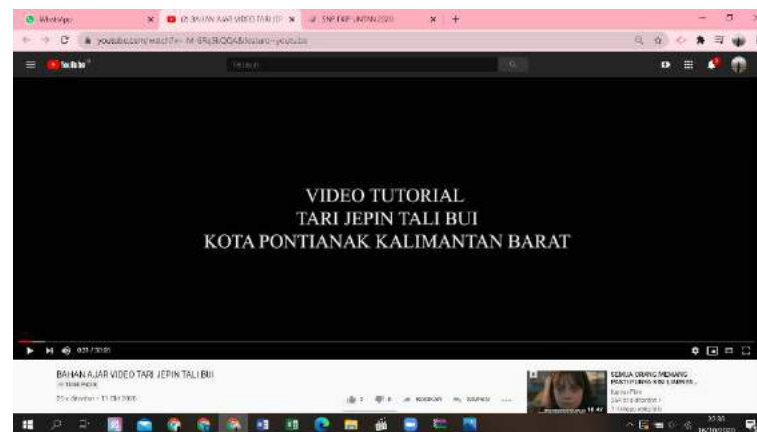
No. Slide	Aspek Verbal	Aspek Audio Visual
5	Tulisan: 1) Video Tutorial Gerak Tari Jepin Tali Bui 2) Ragam Pembuka Dst sampai gerak akhir	Keterangan: 1) Video tutorial gerak ragam pembuka 2) Instruksi gerak (hitungan dan deskripsi tubuh yang bergerak) dengan lisan oleh pembantu peraga
...	Tulisan: Video pertunjukan tari Jepin Tali Bui	Keterangan: 1) Animasi tulisan Tari Jepin Tali Bui 2) Video tari
....	Tulisan: Sekian dan Terima Kasih	Keterangan: 1) Wordart 2) Animasi tulisan

Pada tanggal 28 Juli 2020 peneliti, 7 penari dan 2 fotografer melakukan kegiatan pengambilan gambar untuk video tutorial. Pengambilan video tutorial tersebut menggunakan 2 buah camera Canon 700d. Hal ini menimbang pengambilan video di *oudoor* dan dimaksud agar kualitas gambar yang dihasilkan cukup jelas dan jernih serta fokus.



Gambar 1. Proses pengambilan video tutorial (Fretisari, 2020)

Proses editing dilakukan kurang lebih 1 bulan dengan menggunakan aplikasi editing, Adobe Premier, Adobe After Effect & Adobe Photoshop sesuai dengan kemampuan tim. Tahapan proses editing diantaranya; 1) tim memasukan ragam tarian yang sudah diperagakan oleh penari sebagai peraga; 2) tim melakukan perekaman suara/*dubbing* serta menginputnya dalam video tersebut; 3) kemudian tim mengedit video pertunjukan; 4) tim membuat semua text/narasi yang ada di dalam video tersebut sesuai kebutuhan; 5) tim menyesuaikan semua ukuran foto peneliti dan tulisan yang ada; 6) dan terakhir tim menggabungkan semuanya untuk dirender ditahap akhir.



Gambar 2. tampilan dari video tutorial yang dibuat setelah di upload ke youtube dengan link <https://youtu.be/-M-6Rq5kQQA>

Pembuatan dan Penyebaran Angket

Untuk mengevaluasi dan mengetahui kelemahan serta kelebihan dari media audio visual berupa video tutorial tari jepin tali bui, maka dibuatlah beberapa angket. Angket tersebut dikelompokkan menjadi 3 yaitu, angket untuk tim ahli media, angket untuk tim ahli tari jepin khususnya seniman tari jepin tali bui, dan angket untuk tim ahli pembelajaran.

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN SENI Klik tautan di bawah ini: https://forms.gle/hSPrhkgYZNEBDUsg7 17.06	ANGKET VALIDASI AHLI TARI JEPIN TALI BUI Klik tautan di bawah ini: https://forms.gle/UmmzC56YoHj1sufDA 17.07	ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA Klik tautan di bawah ini: https://forms.gle/7enqZifgptt9M1FR6 17.08

Gambar 3. Form angket yang akan diisi responden dengan aplikasi google form

Angket tersebut disebar ke beberapa responden/tim validasi yang masing terdiri dari 2 orang. Dari data yang diperoleh bahwa terdapat masukan terutama dari sisi kelemahan pada video tutorial tersebut.

Tim ahli media mengatakan bahwa perlu ada perbaikan kedepannya terkait penentuan jumlah model/peraga yang digunakan. Hal ini dikarenakan dirasa masih ada ketidaksesuaian dalam gerak yang dilakukan kedua peraga tersebut. Jika ini diamati oleh guru dan siswa sebagai pengguna media maka bisa jadi ada kebingungan untuk menentukan gerak yang mana yang akan digunakan. Selain itu ada juga masukan dari tim ahli tari jepin khususnya seniman tari jepin tali bui untuk menambahkan nama gerak ragam tari yang blm disebutkan dalam video tersebut. Hal ini bertujuan agar informasi (materi pembelajaran) yang disampaikan dalam media tersebut lebih komplit dan utuh.

Gambar 4. Isian uraian dari pertanyaan yang disajikan di google form

Gambar 5. Halaman pertama berupa biodata responden dari angket validasi ahli media

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting dalam sebuah proses pembelajaran. Pengemasan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan guru, siswa dan kurikulum yang ada. Media pembelajaran audio visual berupa video tutorial menjadi salah satu tawaran bagi guru dan siswa dalam mentransfer serta mengapresiasi seni tari tradisi lokal yang ada. Video tutorial jepin tali bui ini disajikan khusus bagi siswa SMA, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menjadi gahan apresiasi bagi satuan tingkat sekolah lainnya. Berdasarkan proses validasi ahli terdapat beberapa revisi demi kesempurnaan media ini. Diharapkan media ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi guru dan siswa.

Media pembelajaran audio visual berupa video tutorial Tari jepin Tali bui ini dapat menjadi salah satu rujukan, dan alat pendukung dalam proses pembelajaran seni tari baik bagi guru maupun bagi siswa. Dalam memanfaatkan media ini sangat perlu dipertimbangkan situasi, kondisi dan sarana prasarana.

Tim peneliti ucapkan terima kasih kepada mahasiswa dan alumni yang terlibat dalam pembuatan video tutorial ini, serta tim pendukung dalam proses penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini. Begitu juga kepada tim ahli yang bersedia membantu dalam menilai dan mengisi angket untuk perbaikan media tersebut.

DARTAR RUJUKAN.

- Ardhana, Wayan. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang
- Borg. W. R & Gall, M. D, 1983. Educational Research And Introduction. New York: Longman
- Hernawan, Asep Herry. 2007. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka
- Jazuli. 2008. Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni. Surabaya: Unesa University Press
- Masunah, Juju dan Tati Narawati. 2003. Seni dan Pendidikan Seni. Bandung: P4ST UPI
- Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas (2001). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.

MOODLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Ira Kusumawati

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

Email: irakusumawati@student.untan.ac.id

Abstrak

Peningkatan karakter dengan memanfaatkan teknologi informasi menjadi hal yang ditekankan dalam inovasi pembelajaran agar revolusi pendidikan dapat terwujud. Teknologi informasi bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pesatnya perkembangan dunia pendidikan saat ini juga memengaruhi dunia pendidikan dan pembelajaran, salah satunya dengan pembelajaran secara tanpa tatap muka. Media pembelajaran e-learning merupakan produk dari revolusi industri 4.0 yang dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran inovatif dalam dunia pendidikan. Moodle adalah platform yang bersifat web-based sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan mengakses website menggunakan browser. Satuan pendidikan masih banyak yang belum menggunakan platform ini karena harus menggunakan jaringan internet dan perlu keterampilan pendidik menggunakan teknologi. Penelitian ini akan mendeskripsikan keefektifan dan keefisienan Moodle sebagai media pembelajaran pada masa revolusi industri 4.0. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan teori dari Rojko (2017). Deskriptif kualitatif merupakan metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penerapan Moodle sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada revolusi industri 4.0. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi atau pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan aplikasi Moodle, para pendidik akan terbantu dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan. Moodle juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik selama pembelajaran.

Kata kunci: Moodle, media, inovatif, revolusi, industri

PENDAHULUAN.

Manusia dengan pengetahuannya terus berinovasi menciptakan dan mengembangkan teknologi untuk memudahkan dalam mencapai tujuan. Dengan cara tersebut banyak hal yang dapat dihemat di antaranya tenaga, waktu, dan biaya.

Revolusi industri terus berkembang, mulai sejak revolusi industri 1.0 hingga saat ini kita sedang berada pada masa revolusi industri 4.0. Revolusi industri sekarang ini merupakan perkembangan dari revolusi industri sebelumnya, revolusi industri 3.0. Pada masa ini, komputerisasi menjadi sistem yang digunakan dalam pengembangan teknologi informasi.

Teknologi informasi menyentuh semua bidang termasuk dunia pendidikan. Kegiatan belajar dan mengajar melalui teknologi tersebut dapat dilakukan di mana pun tanpa terikat ruang dan waktu.

Keberhasilan pembelajaran sangat didukung dengan penggunaan media. Media sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran karena berfungsi sebagai penunjang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik jika didukung dengan perantara yang tepat. Media dapat memudahkan pendidik dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, memberi motivasi untuk belajar, dan mempermudah konsep yang kompleks menjadi lebih dipahami. Media mempunyai andil yang sangat besar dalam peningkatan kualitas dalam kegiatan pembelajaran.

E-learning merupakan sistem pembelajaran yang dikembangkan untuk lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran secara tanpa tatap muka. Hal ini

memberikan kemudahan kepada pendidik menggunakan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran tatap muka dan tanpa tatap muka. *E-learning* memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran sehingga materi atau bahan ajar tersampaikan kepada peserta didik tanpa terikat tempat dan waktu.

Moodle merupakan salah satu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis internet. Aplikasi ini dirancang memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan. *Moodle* sebagai media untuk pengelolaan kegiatan pembelajaran terhubung dalam tiga aktivitas pengelolaan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks tersebut, *Moodle* membentuk konsep sebagai pembelajaran secara virtual.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas *Moodle* sebagai media inovatif di era revolusi industri 4.0. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah mendeskripsikan efektivitas *Moodle* sebagai media pembelajaran inovatif di era revolusi industri 4.0.

Dalam penelitian ini terdapat manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Sementara itu, manfaat praktisnya dalam kegiatan belajar mengajar dapat menjadi rujukan bahwa *Moodle* dapat menjadi media yang menunjang pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya mengenai *Moodle* tetapi dari kajian berbeda menjadi referensi untuk dijadikan gambaran dalam penyusunan kerangka berpikir dan menjadi kajian yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat beberapa penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian ini. Salah satunya yaitu (1. Hamdi Muhammad Khoir, 2. R. Eka Murtinugraha, 3. Sittati Musalamah, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Moodle* pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian”. Penelitian tersebut mendeskripsikan bahwa *Moodle* terbukti efektif pada media pembelajaran tanpa tatap muka.

Dari beberapa jurnal penelitian yang telah disebutkan di atas, belum ada yang secara khusus membahas *Moodle* sebagai media pembelajaran inovatif pada revolusi industri 4.0. Fokus masalah yang akan dikaji yaitu terkait dengan *Moodle* sebagai media inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberi manfaat sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Pada masa revolusi industri 4.0, kurikulum pendidikan diharapkan memuat kompetensi peserta didik untuk dapat berpikir kritis, inovatif, terampil berkomunikasi, dapat bekerja sama dan berkolaborasi, dan percaya dengan kemampuannya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muhajir dalam Lubis (2018) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan perlu direvisi dengan memasukkan lima kompetensi peserta didik dalam masa revolusi industri 4.0, yaitu: 1) berpikir kritis, 2) kreatif dan inovatif, 3) memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi, 4) dapat bekerja sama dan berkolaborasi, 5) memiliki kepercayaan dalam dirinya bahwa mereka mampu menciptakan karya luar biasa yang bermanfaat bagi orang lain.

Freud Pervical dan Henry Ellington (1988) berpendapat bahwa inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang pesat pada masa revolusi industri 4.0 demi perbaikan kualitas pendidikan. Reigeluth (2011) menyatakan bahwa inovasi pendidikan dalam media pembelajaran mencakup rumusan tentang penyusunan bahan pembelajaran, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memerhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan ketertarikan untuk belajar.

Teknologi informasi pada masa revolusi industri 4.0 telah mengubah cara kerja kita dari penggunaan secara manual menjadi cara digital (Suwardana: 2017). Tantangan yang dihadapi dalam adalah penanaman nilai-nilai pendidikan. Menurut Guilford (1985) nilai-nilai yang dikembangkan adalah: 1) peserta didik diberi pendidikan dan pelatihan dengan bekerja sambil belajar; 2) memupuk kepribadian dinamis, percaya diri, berani, bertanggung jawab, dan mandiri; 3) pelajaran tidak hanya diberikan pada waktunya saja, tetapi juga dalam setiap

kesempatan di luar jam sekolah; dan 4) contoh perbuatan baik diterapkan karena lebih berhasil dalam membina watak yang baik. Pada revolusi industri 4.0, pendidik berfungsi sebagai penyedia kebutuhan belajar peserta didik dalam upaya melaksanakan belajar dengan menyiapkan sumber dan media.

Media adalah sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2011) media adalah alat yang digunakan untuk meneruskan informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar proses belajar yang efektif terjadi. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011), mengatakan bahwa media adalah alat yang membangun kondisi agar peserta didik dapat memiliki keahlian yang berkarakter berdasarkan pengetahuannya. Azhar Arsyad (2011: 4) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan ide agar sampai kepada yang dituju.

Media berfungsi sebagai pengantar pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Hal tersebut hendaknya diupayakan untuk mendayagunakan kelebihan-kelebihan media tersebut untuk mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ke hadapan peserta didik.

Media memiliki fungsi dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 10-11) media pembelajaran berfungsi untuk: 1) Menyaksikan sesuatu yang terjadi pada masa lampau. 2) Mengamati sesuatu yang sukar dikunjungi; 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang sesuatu yang sukar diamati secara langsung; 4) Membandingkan sesuatu yang berbeda melalui gambar, model atau foto.

Manfaat media dalam pembelajaran sangat banyak. Penyampaian materi oleh pendidik akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Wibawanto (2017:7) menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Mengatasi dan menguraikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah.
2. Menyajikan pembelajaran lebih menarik.
3. Memotivasi peserta didik untuk berkerja dan senang belajar.
4. Memunculkan motivasi untuk belajar.
5. Membantu membentuk pembiasaan, menciptakan gagasan, memerhatikan dan memikirkan pelajaran.
6. Menimbulkan kekuatan pikiran, menajamkan indra, melatih, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

Komponen pembelajaran terdiri atas pendidik, peserta didik, bahan ajar, media, dan tujuan pembelajaran. Menurut Azhar (2011), media digunakan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Media yang dirancang dengan inovatif akan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam pendalaman materi.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi saat ini dapat dilakukan secara konvensional, dengan tatap muka di dalam kelas, dan pembelajaran secara virtual. Pembelajaran virtual dapat dilakukan dengan memanfaatkan komputer dengan teknologi jaringan atau internet. Proses tersebut dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* digunakan sebagai cara pembelajaran jarak jauh, pendidik dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung. Winarno (2013), *e-learning* sebagai sistem pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional untuk membantu mengatasi masalah keterbatasan waktu, jarak, dan biaya. Hal itu merupakan sebuah strategi pembelajaran yang efektif dengan mengombinasikan teknologi digital sebagai layanan untuk mentransfer konten pendukung pembelajaran.

Menurut Dharma Oetomo dkk. (2006), pengembangan *e-learning* dapat menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang tersedia bebas dengan pengembangan yang disesuaikan kebutuhan. Moodle merupakan aplikasi dengan menggunakan teknologi LMS *open source* yang dapat digunakan dalam pengembangan *e-learning* di sekolah, Choudhury & Khataniar dalam Yunis & Kristian (2017).

Moodle adalah sebuah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web dan merupakan salah satu *Learning Management System* (LMS) *open source* yang dapat diperoleh secara bebas melalui <http://Moodle.org> atau <http://moodle.dikbudkalbar.center> (SMA yang berada di Provinsi Kalimantan Barat). Aplikasi tersebut dirancang dengan menyediakan berbagai menu yang dibutuhkan dalam aktivitas belajar dan mengajar. Pengoperasiannya dijalankan dengan sistem komputerisasi yang bekerja dalam jaringan *network*. Prosesnya dapat membantu pendidik saat mengajar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif karena penelitian ini ingin memaparkan situasi atau peristiwa penelitian. Metode deskriptif kualitatif menitikberatkan pada observasi dan penalaran.

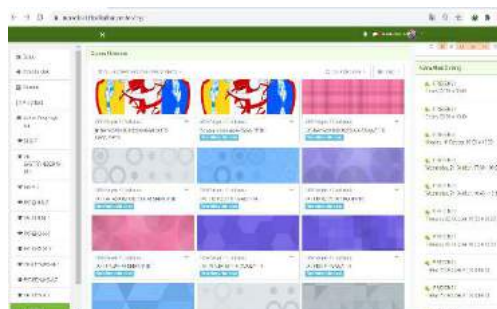
Sumber data dalam penelitian ini menggunakan metode pustaka. Metode ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan berbagai sumber tentang Moodle sebagai media inovatif. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis kualitatif Moodle untuk mengetahui kelayakan sebagai media inovatif pada revolusi industri 4.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengoperasian *Moodle* hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikannya. Siapa saja memungkinkan untuk menggunakan *Moodle* sebagai media pembelajaran. Tampilan portal *Moodle* bisa dilihat pada gambar 1 dan tampilan depan *Moodle* bisa dilihat pada gambar 2. Pengembangan kategori dan *Course Moodle* dapat dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran (gambar 3). Aktivitas belajar dilakukan dengan berbagai bentuk dengan tujuan dapat meningkatkan layanan pembelajaran (gambar 4).



Gambar 1. Tampilan Portal Moodle



Gambar 2. Tampilan depan Moodle



Gambar 4. Tampilan Aktivitas *Moodle*

Moodle dapat dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan pembatasan waktu yang diinginkan. Bentuk evaluasi belajar dengan menggunakan *Moodle* yaitu: berformat pilihan ganda, berformat esai, berformat mencocokkan, dan lain-lain (gambar 5 Tampilan kuis). Proses yang bisa dilakukan dengan melihat keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan soal pada *Moodle* sebagai media pembelajaran inovatif (gambar 6).



Gambar 5. Tampilan Soal di Moodle

					X ¹	X ²	X ³	X ⁴	X ⁵	X ⁶	X ⁷	X ⁸	X ⁹	X ¹⁰	X ¹¹	X ¹²	X ¹³	X ¹⁴	X ¹⁵	X ¹⁶	X ¹⁷	X ¹⁸	X ¹⁹	X ²⁰	X ²¹	X ²²	X ²³	X ²⁴	X ²⁵	X ²⁶	X ²⁷	X ²⁸	X ²⁹	X ³⁰	X ³¹	X ³²	X ³³	X ³⁴	X ³⁵	X ³⁶	X ³⁷	X ³⁸	X ³⁹	X ⁴⁰	X ⁴¹	X ⁴²	X ⁴³	X ⁴⁴	X ⁴⁵	X ⁴⁶	X ⁴⁷	X ⁴⁸	X ⁴⁹	X ⁵⁰	X ⁵¹	X ⁵²	X ⁵³	X ⁵⁴	X ⁵⁵	X ⁵⁶	X ⁵⁷	X ⁵⁸	X ⁵⁹	X ⁶⁰	X ⁶¹	X ⁶²	X ⁶³	X ⁶⁴	X ⁶⁵	X ⁶⁶	X ⁶⁷	X ⁶⁸	X ⁶⁹	X ⁷⁰	X ⁷¹	X ⁷²	X ⁷³	X ⁷⁴	X ⁷⁵	X ⁷⁶	X ⁷⁷	X ⁷⁸	X ⁷⁹	X ⁸⁰	X ⁸¹	X ⁸²	X ⁸³	X ⁸⁴	X ⁸⁵	X ⁸⁶	X ⁸⁷	X ⁸⁸	X ⁸⁹	X ⁹⁰	X ⁹¹	X ⁹²	X ⁹³	X ⁹⁴	X ⁹⁵	X ⁹⁶	X ⁹⁷	X ⁹⁸	X ⁹⁹	X ¹⁰⁰	X ¹⁰¹	X ¹⁰²	X ¹⁰³	X ¹⁰⁴	X ¹⁰⁵	X ¹⁰⁶	X ¹⁰⁷	X ¹⁰⁸	X ¹⁰⁹	X ¹¹⁰	X ¹¹¹	X ¹¹²	X ¹¹³	X ¹¹⁴	X ¹¹⁵	X ¹¹⁶	X ¹¹⁷	X ¹¹⁸	X ¹¹⁹	X ¹²⁰	X ¹²¹	X ¹²²	X ¹²³	X ¹²⁴	X ¹²⁵	X ¹²⁶	X ¹²⁷	X ¹²⁸	X ¹²⁹	X ¹³⁰	X ¹³¹	X ¹³²	X ¹³³	X ¹³⁴	X ¹³⁵	X ¹³⁶	X ¹³⁷	X ¹³⁸	X ¹³⁹	X ¹⁴⁰	X ¹⁴¹	X ¹⁴²	X ¹⁴³	X ¹⁴⁴	X ¹⁴⁵	X ¹⁴⁶	X ¹⁴⁷	X ¹⁴⁸	X ¹⁴⁹	X ¹⁵⁰	X ¹⁵¹	X ¹⁵²	X ¹⁵³	X ¹⁵⁴	X ¹⁵⁵	X ¹⁵⁶	X ¹⁵⁷	X ¹⁵⁸	X ¹⁵⁹	X ¹⁶⁰	X ¹⁶¹	X ¹⁶²	X ¹⁶³	X ¹⁶⁴	X ¹⁶⁵	X ¹⁶⁶	X ¹⁶⁷	X ¹⁶⁸	X ¹⁶⁹	X ¹⁷⁰	X ¹⁷¹	X ¹⁷²	X ¹⁷³	X ¹⁷⁴	X ¹⁷⁵	X ¹⁷⁶	X ¹⁷⁷	X ¹⁷⁸	X ¹⁷⁹	X ¹⁸⁰	X ¹⁸¹	X ¹⁸²	X ¹⁸³	X ¹⁸⁴	X ¹⁸⁵	X ¹⁸⁶	X ¹⁸⁷	X ¹⁸⁸	X ¹⁸⁹	X ¹⁹⁰	X ¹⁹¹	X ¹⁹²	X ¹⁹³	X ¹⁹⁴	X ¹⁹⁵	X ¹⁹⁶	X ¹⁹⁷	X ¹⁹⁸	X ¹⁹⁹	X ²⁰⁰	X ²⁰¹	X ²⁰²	X ²⁰³	X ²⁰⁴	X ²⁰⁵	X ²⁰⁶	X ²⁰⁷	X ²⁰⁸	X ²⁰⁹	X ²¹⁰	X ²¹¹	X ²¹²	X ²¹³	X ²¹⁴	X ²¹⁵	X ²¹⁶	X ²¹⁷	X ²¹⁸	X ²¹⁹	X ²²⁰	X ²²¹	X ²²²	X ²²³	X ²²⁴	X ²²⁵	X ²²⁶	X ²²⁷	X ²²⁸	X ²²⁹	X ²³⁰	X ²³¹	X ²³²	X ²³³	X ²³⁴	X ²³⁵	X ²³⁶	X ²³⁷	X ²³⁸	X ²³⁹	X ²⁴⁰	X ²⁴¹	X ²⁴²	X ²⁴³	X ²⁴⁴	X ²⁴⁵	X ²⁴⁶	X ²⁴⁷	X ²⁴⁸	X ²⁴⁹	X ²⁵⁰	X ²⁵¹	X ²⁵²	X ²⁵³	X ²⁵⁴	X ²⁵⁵	X ²⁵⁶	X ²⁵⁷	X ²⁵⁸	X ²⁵⁹	X ²⁶⁰	X ²⁶¹	X ²⁶²	X ²⁶³	X ²⁶⁴	X ²⁶⁵	X ²⁶⁶	X ²⁶⁷	X ²⁶⁸	X ²⁶⁹	X ²⁷⁰	X ²⁷¹	X ²⁷²	X ²⁷³	X ²⁷⁴	X ²⁷⁵	X ²⁷⁶	X ²⁷⁷	X ²⁷⁸	X ²⁷⁹	X ²⁸⁰	X ²⁸¹	X ²⁸²	X ²⁸³	X ²⁸⁴	X ²⁸⁵	X ²⁸⁶	X ²⁸⁷	X ²⁸⁸	X ²⁸⁹	X ²⁹⁰	X ²⁹¹	X ²⁹²	X ²⁹³	X ²⁹⁴	X ²⁹⁵	X ²⁹⁶	X ²⁹⁷	X ²⁹⁸	X ²⁹⁹	X ³⁰⁰	X ³⁰¹	X ³⁰²	X ³⁰³	X ³⁰⁴	X ³⁰⁵	X ³⁰⁶	X ³⁰⁷	X ³⁰⁸	X ³⁰⁹	X ³¹⁰	X ³¹¹	X ³¹²	X ³¹³	X ³¹⁴	X ³¹⁵	X ³¹⁶	X ³¹⁷	X ³¹⁸	X ³¹⁹	X ³²⁰	X ³²¹	X ³²²	X ³²³	X ³²⁴	X ³²⁵	X ³²⁶	X ³²⁷	X ³²⁸	X ³²⁹	X ³³⁰	X ³³¹	X ³³²	X ³³³	X ³³⁴	X ³³⁵	X ³³⁶	X ³³⁷	X ³³⁸	X ³³⁹	X ³⁴⁰	X ³⁴¹	X ³⁴²	X ³⁴³	X ³⁴⁴	X ³⁴⁵	X ³⁴⁶	X ³⁴⁷	X ³⁴⁸	X ³⁴⁹	X ³⁵⁰	X ³⁵¹	X ³⁵²	X ³⁵³	X ³⁵⁴	X ³⁵⁵	X ³⁵⁶	X ³⁵⁷	X ³⁵⁸	X ³⁵⁹	X ³⁶⁰	X ³⁶¹	X ³⁶²	X ³⁶³	X ³⁶⁴	X ³⁶⁵	X ³⁶⁶	X ³⁶⁷	X ³⁶⁸	X ³⁶⁹	X ³⁷⁰	X ³⁷¹	X ³⁷²	X ³⁷³	X ³⁷⁴	X ³⁷⁵	X ³⁷⁶	X ³⁷⁷	X ³⁷⁸	X ³⁷⁹	X ³⁸⁰	X ³⁸¹	X ³⁸²	X ³⁸³	X ³⁸⁴	X ³⁸⁵	X ³⁸⁶	X ³⁸⁷	X ³⁸⁸	X ³⁸⁹	X ³⁹⁰	X ³⁹¹	X ³⁹²	X ³⁹³	X ³⁹⁴	X ³⁹⁵	X ³⁹⁶	X ³⁹⁷	X ³⁹⁸	X ³⁹⁹	X ⁴⁰⁰	X ⁴⁰¹	X ⁴⁰²	X ⁴⁰³	X ⁴⁰⁴	X ⁴⁰⁵	X ⁴⁰⁶	X ⁴⁰⁷	X ⁴⁰⁸	X ⁴⁰⁹	X ⁴¹⁰	X ⁴¹¹	X ⁴¹²	X ⁴¹³	X ⁴¹⁴	X ⁴¹⁵	X ⁴¹⁶	X ⁴¹⁷	X ⁴¹⁸	X ⁴¹⁹	X ⁴²⁰	X ⁴²¹	X ⁴²²	X ⁴²³	X ⁴²⁴	X ⁴²⁵	X ⁴²⁶	X ⁴²⁷	X ⁴²⁸	X ⁴²⁹	X ⁴³⁰	X ⁴³¹	X ⁴³²	X ⁴³³	X ⁴³⁴	X ⁴³⁵	X ⁴³⁶	X ⁴³⁷	X ⁴³⁸	X ⁴³⁹	X ⁴⁴⁰	X ⁴⁴¹	X ⁴⁴²	X ⁴⁴³	X ⁴⁴⁴	X ⁴⁴⁵	X ⁴⁴⁶	X ⁴⁴⁷	X ⁴⁴⁸	X ⁴⁴⁹	X ⁴⁵⁰	X ⁴⁵¹	X ⁴⁵²	X ⁴⁵³	X ⁴⁵⁴	X ⁴⁵⁵	X ⁴⁵⁶	X ⁴⁵⁷	X ⁴⁵⁸	X ⁴⁵⁹	X ⁴⁶⁰	X ⁴⁶¹	X ⁴⁶²	X ⁴⁶³	X ⁴⁶⁴	X ⁴⁶⁵	X ⁴⁶⁶	X ⁴⁶⁷	X ⁴⁶⁸	X ⁴⁶⁹	X ⁴⁷⁰	X ⁴⁷¹	X ⁴⁷²	X ⁴⁷³	X ⁴⁷⁴	X ⁴⁷⁵	X ⁴⁷⁶	X ⁴⁷⁷	X ⁴⁷⁸	X ⁴⁷⁹	X ⁴⁸⁰	X ⁴⁸¹	X ⁴⁸²	X ⁴⁸³	X ⁴⁸⁴	X ⁴⁸⁵	X ⁴⁸⁶	X ⁴⁸⁷	X ⁴⁸⁸	X ⁴⁸⁹	X ⁴⁹⁰	X ⁴⁹¹	X ⁴⁹²	X ⁴⁹³	X ⁴⁹⁴	X ⁴⁹⁵	X ⁴⁹⁶	X ⁴⁹⁷	X ⁴⁹⁸	X ⁴⁹⁹	X ⁵⁰⁰	X ⁵⁰¹	X ⁵⁰²	X ⁵⁰³	X ⁵⁰⁴	X ⁵⁰⁵	X ⁵⁰⁶	X ⁵⁰⁷	X ⁵⁰⁸	X ⁵⁰⁹	X ⁵¹⁰	X ⁵¹¹	X ⁵¹²	X ⁵¹³	X ⁵¹⁴	X ⁵¹⁵	X ⁵¹⁶	X ⁵¹⁷	X ⁵¹⁸	X ⁵¹⁹	X ⁵²⁰	X ⁵²¹	X ⁵²²	X ⁵²³	X ⁵²⁴	X ⁵²⁵	X ⁵²⁶	X ⁵²⁷	X ⁵²⁸	X ⁵²⁹	X ⁵³⁰	X ⁵³¹	X ⁵³²	X ⁵³³	X ⁵³⁴	X ⁵³⁵	X ⁵³⁶	X ⁵³⁷	X ⁵³⁸	X ⁵³⁹	X ⁵⁴⁰	X ⁵⁴¹	X ⁵⁴²	X ⁵⁴³	X ⁵⁴⁴	X ⁵⁴⁵	X ⁵⁴⁶	X ⁵⁴⁷	X ⁵⁴⁸	X ⁵⁴⁹	X ⁵⁵⁰	X ⁵⁵¹	X ⁵⁵²	X ⁵⁵³	X ⁵⁵⁴	X ⁵⁵⁵	X ⁵⁵⁶	X ⁵⁵⁷	X ⁵⁵⁸	X ⁵⁵⁹	X ⁵⁶⁰	X ⁵⁶¹	X ⁵⁶²	X ⁵⁶³	X ⁵⁶⁴	X ⁵⁶⁵	X ⁵⁶⁶	X ⁵⁶⁷	X ⁵⁶⁸	X ⁵⁶⁹	X ⁵⁷⁰	X ⁵⁷¹	X ⁵⁷²	X ⁵⁷³	X ⁵⁷⁴	X ⁵⁷⁵	X ⁵⁷⁶	X ⁵⁷⁷	X ⁵⁷⁸	X ⁵⁷⁹	X ⁵⁸⁰	X ⁵⁸¹	X ⁵⁸²	X ⁵⁸³	X ⁵⁸⁴	X ⁵⁸⁵	X ⁵⁸⁶	X ⁵⁸⁷	X ⁵⁸⁸	X ⁵⁸⁹	X ⁵⁹⁰	X ⁵⁹¹	X ⁵⁹²	X ⁵⁹³	X ⁵⁹⁴	X ⁵⁹⁵	X ⁵⁹⁶	X ⁵⁹⁷	X ⁵⁹⁸	X ⁵⁹⁹	X ⁶⁰⁰	X ⁶⁰¹	X ⁶⁰²	X ⁶⁰³	X ⁶⁰⁴	X ⁶⁰⁵	X ⁶⁰⁶	X ⁶⁰⁷	X ⁶⁰⁸	X ⁶⁰⁹	X ⁶¹⁰	X ⁶¹¹	X ⁶¹²	X ⁶¹³	X ⁶¹⁴	X ⁶¹⁵	X ⁶¹⁶	X ⁶¹⁷	X ⁶¹⁸	X ⁶¹⁹	X ⁶²⁰	X ⁶²¹	X ⁶²²	X ⁶²³	X ⁶²⁴	X ⁶²⁵	X ⁶²⁶	X ⁶²⁷	X ⁶²⁸	X ⁶²⁹	X ⁶³⁰	X ⁶³¹	X ⁶³²	X ⁶³³	X ⁶³⁴	X ⁶³⁵	X ⁶³⁶	X ⁶³⁷	X ⁶³⁸	X ⁶³⁹	X ⁶⁴⁰	X ⁶⁴¹	X ⁶⁴²	X ⁶⁴³	X ⁶⁴⁴	X ⁶⁴⁵	X ⁶⁴⁶	X ⁶⁴⁷	X ⁶⁴⁸	X ⁶⁴⁹	X ⁶⁵⁰	X ⁶⁵¹	X ⁶⁵²	X ⁶⁵³	X ⁶⁵⁴	X ⁶⁵⁵	X ⁶⁵⁶	X ⁶⁵⁷	X ⁶⁵⁸	X ⁶⁵⁹	X ⁶⁶⁰	X ⁶⁶¹	X ⁶⁶²	X ⁶⁶³	X ⁶⁶⁴	X ⁶⁶⁵	X ⁶⁶⁶	X ⁶⁶⁷	X ⁶⁶⁸	X ⁶⁶⁹	X ⁶⁷⁰	X ⁶⁷¹	X ⁶⁷²	X ⁶⁷³	X ⁶⁷⁴	X ⁶⁷⁵	X ⁶⁷⁶	X ⁶⁷⁷	X ⁶⁷⁸	X ⁶⁷⁹	X ⁶⁸⁰	X ⁶⁸¹	X ⁶⁸²	X ⁶⁸³	X ⁶⁸⁴	X ⁶⁸⁵	X ⁶⁸⁶	X ⁶⁸⁷	X ⁶⁸⁸	X ⁶⁸⁹	X ⁶⁹⁰	X ⁶⁹¹	X ⁶⁹²	X ⁶⁹³	X ⁶⁹⁴	X ⁶⁹⁵	X ⁶⁹⁶	X ⁶⁹⁷	X ⁶⁹⁸	X ⁶⁹⁹	X ⁷⁰⁰	X ⁷⁰¹	X ⁷⁰²	X ⁷⁰³	X ⁷⁰⁴	X ⁷⁰⁵	X ⁷⁰⁶	X ⁷⁰⁷	X ⁷⁰⁸	X ⁷⁰⁹	X ⁷¹⁰	X ⁷¹¹	X ⁷¹²	X ⁷¹³	X ⁷¹⁴	X ⁷¹⁵	X ⁷¹⁶	X ⁷¹⁷	X ⁷¹⁸	X ⁷¹⁹	X ⁷²⁰	X ⁷²¹	X ⁷²²	X ⁷²³	X ⁷²⁴	X ⁷²⁵	X ⁷²⁶	X ⁷²⁷	X ⁷²⁸	X ⁷²⁹	X ⁷³⁰	X ⁷³¹	X ⁷³²	X ⁷³³	X ⁷³⁴	X ⁷³⁵	X ⁷³⁶	X ⁷³⁷	X ⁷³⁸	X ⁷³⁹	X ⁷⁴⁰	X ⁷⁴¹	X ⁷⁴²	X ⁷⁴³	X ⁷⁴⁴	X ⁷⁴⁵	X ⁷⁴⁶	X ⁷⁴⁷	X ⁷⁴⁸	X ⁷⁴⁹	X ⁷⁵⁰	X ⁷⁵¹	X ⁷⁵²	X ⁷⁵³	X ⁷⁵⁴	X ⁷⁵⁵	X ⁷⁵⁶	X ⁷⁵⁷	X ⁷⁵⁸	X ⁷⁵⁹	X ⁷⁶⁰	X ⁷⁶¹	X ⁷⁶²	X ⁷⁶³	X ⁷⁶⁴	X ⁷⁶⁵	X ⁷⁶⁶	X ⁷⁶⁷	X ⁷⁶⁸	X ⁷⁶⁹	X ⁷⁷⁰	X ⁷⁷¹	X ⁷⁷²	X ⁷⁷³	X ⁷⁷⁴	X ⁷⁷⁵	X ⁷⁷⁶	X ⁷⁷⁷	X ⁷⁷⁸	X ⁷⁷⁹	X ⁷⁸⁰	X ⁷⁸¹	X ⁷⁸²	X ⁷⁸³	X ⁷⁸⁴	X ⁷⁸⁵	X ⁷⁸⁶	X ⁷⁸⁷	X ⁷⁸⁸	X ⁷⁸⁹	X ⁷⁹⁰	X ⁷⁹¹	X ⁷⁹²	X ⁷⁹³	X ⁷⁹⁴	X ⁷⁹⁵	X ⁷⁹⁶	X ⁷⁹⁷	X ⁷⁹⁸	X ⁷⁹⁹	X ⁸⁰⁰	X ⁸⁰¹	X ⁸⁰²	X ⁸⁰³	X ⁸⁰⁴	X ⁸⁰⁵	X ⁸⁰⁶	X ⁸⁰⁷	X ⁸⁰⁸	X ⁸⁰⁹	X ⁸¹⁰	X ⁸¹¹	X ⁸¹²	X ⁸¹³	X ⁸¹⁴	X ⁸¹⁵	X ⁸¹⁶	X ⁸¹⁷	X ⁸¹⁸	X ⁸¹⁹	X ⁸²⁰	X ⁸²¹	X ⁸²²	X ⁸²³	X ⁸²⁴	X ⁸²⁵	X ⁸²⁶	X ⁸²⁷	X ⁸²⁸	X ⁸²⁹	X ⁸³⁰	X ⁸³¹	X ⁸³²	X ⁸³³	X ⁸³⁴	X ⁸³⁵	X ⁸³⁶	X ⁸³⁷	X ⁸³⁸	X ⁸³⁹	X ⁸⁴⁰	X ⁸⁴¹	X ⁸⁴²	X ⁸⁴³	X ⁸⁴⁴	X ⁸⁴⁵	X ⁸⁴⁶	X ⁸⁴⁷	X ⁸⁴⁸	X ⁸⁴⁹	X ⁸⁵⁰	X ⁸⁵¹	X ⁸⁵²	X ⁸⁵³	X ⁸⁵⁴	X ⁸⁵⁵	X ⁸⁵⁶	X ⁸⁵⁷	X ⁸⁵⁸	X ⁸⁵⁹	X ⁸⁶⁰	X ⁸⁶¹	X ⁸⁶²	X ⁸⁶³	X ⁸⁶⁴	X ⁸⁶⁵	X ⁸⁶⁶	X ⁸⁶⁷	X ⁸⁶⁸	X ⁸⁶⁹	X ⁸⁷⁰	X ⁸⁷¹	X ⁸⁷²	X ⁸⁷³	X ⁸⁷⁴	X ⁸⁷⁵	X ⁸⁷⁶	X ⁸⁷⁷	X ⁸⁷⁸	X ⁸⁷⁹	X ⁸⁸⁰	X ⁸⁸¹	X ⁸⁸²	X ⁸⁸³	X ⁸⁸⁴	X ⁸⁸⁵	X ⁸⁸⁶	X ⁸⁸⁷	X ⁸⁸⁸	X ⁸⁸⁹	X ⁸⁹⁰	X ⁸⁹¹	X ⁸⁹²	X ⁸⁹³	X ⁸⁹⁴	X ⁸⁹⁵	X ⁸⁹⁶	X ⁸⁹⁷	X ⁸⁹⁸	X ⁸⁹⁹	X ⁹⁰⁰	X ⁹⁰¹	X ⁹⁰²	X ⁹⁰³	X ⁹⁰⁴	X ⁹⁰⁵	X ⁹⁰⁶	X ⁹⁰⁷	X ⁹⁰⁸	X ⁹⁰⁹	X ⁹¹⁰	X ⁹¹¹	X ⁹¹²	X ⁹¹³	X ⁹¹⁴	X ⁹¹⁵	X ⁹¹⁶	X ⁹¹⁷	X ⁹¹⁸	X ⁹¹⁹	X ⁹²⁰	X ⁹²¹	X ⁹²²	X ⁹²³	X ⁹²⁴	X ⁹²⁵	X ⁹²⁶	X ⁹²⁷	X ⁹²⁸	X ⁹²⁹	X ⁹³⁰	X ⁹³¹	X ⁹³²	X ⁹³³	X ⁹³⁴	X ⁹³⁵	X ⁹³⁶	X ⁹³⁷	X ⁹³⁸	X ⁹³⁹	X ⁹⁴⁰	X ⁹⁴¹	X ⁹⁴²	X ⁹⁴³	X ⁹⁴⁴	X ⁹⁴⁵	X ⁹⁴⁶	X ⁹⁴⁷	X ⁹⁴⁸	X ⁹⁴⁹	X ⁹⁵⁰	X ⁹⁵¹	X ⁹⁵²	X ⁹⁵³	X ⁹⁵⁴	X ⁹⁵⁵	X ⁹⁵⁶	X ⁹⁵⁷	X ⁹⁵⁸	X ⁹⁵⁹

Gambar 6. Tampilan Laporan Jawaban

Moodle mendukung interaksi dan komunikasi pendidik dengan peserta didik secara klasikal dan individual. Materi pembelajaran dan video tutorial dapat diakses secara tanpa tatap muka menggunakan jaringan internet setelah materi diunduh oleh peserta didik. Proses pembelajaran tanpa tatap muka juga didukung dengan fitur kumpul tugas secara tanpa tatap muka. Bahkan, pendidik bisa melihat aktivitas peserta didik yang mengklik materi (gambar 7). Pesan pribadi juga terdapat saluran komunikasi seperti percakapan dan ruang diskusi untuk interaktivitas antar pengguna sehingga peserta didik dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lain juga dapat berkomunikasi dengan pendidik melalui aplikasi tersebut (gambar 8). Aktivitas presensi bisa dibuat satu kali dengan pengaturan waktu yang diinginkan pada gambar 9.

[illegible]

Gambar 7. Tampilan Mengklik Materi

BAHASA INDONESIA-XI-MIPA/IPS-SMAN 7 PTK

Deskripsi / Kursus Yang Saya ikuti / Bi-XI-7 / Diskusi / Pembahasan Materi

Pembahasan Materi

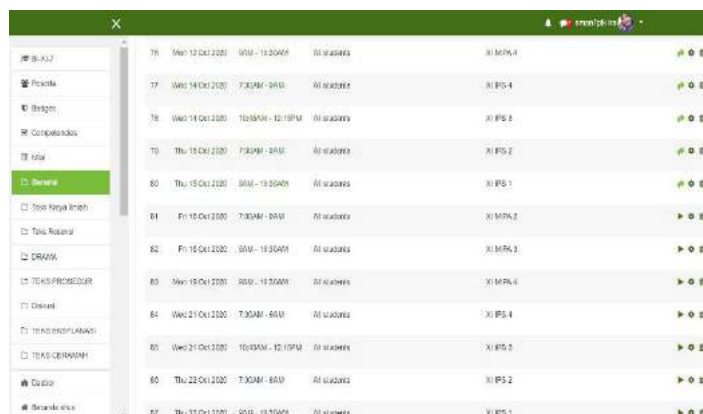
Semangat anak-anak hebat

Klik disini untuk masuk chat sekarang

Gurukan antamuka yang lebih mudah diakses

Lihat sesi percakapan sebelumnya

Gambar 8. Tampilan Fitur Obrolan



No	Nama	Waktu	Status	Nilai
76	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
77	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
78	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
79	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
80	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
81	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
82	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
83	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
84	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
85	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
86	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020
87	Wahyuni Dwi Dwi	10/10/2020	10/10/2020	10/10/2020

Gambar 9. Tampilan Presensi

Dari paparan data di atas, *Moodle* dapat menjadi media yang efektif dan efisien dalam pengelolaan pembelajaran. *Moodle* telah membuktikan bahwa kegunaan, efektivitas, dan kemudahan adalah faktor kunci untuk penerimaan dalam penggunaannya. Dengan demikian, proses pembelajaran tanpa tatap muka menggunakan Moodle sebagai media pembelajaran inovatif pada era revolusi industri 4.0 sangat sesuai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada Moodle, peneliti menyimpulkan bahwa sekolah menerapkan sebuah metode pembelajaran yang berbasis teknologi, komunikasi dan informasi, dengan adanya LMS dapat menerapkan pembelajaran dengan media Moodle. Moodle merupakan e-learning yang populer di kalangan pendidik. Mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan inovatif, maka implementasi Moodle dapat dilakukan sebagai media dalam pembelajaran. Implementasi Moodle tentunya dapat mewujudkan hubungan antar tenaga didik, peserta didik dan orangtua yang kompak untuk menciptakan kondisi pembelajaran bagi peserta didik yang nyaman dan memberikan kemudahan bagi pendidik untuk memberikan pengetahuan dan pengajaran agar lebih baik dan sempurna.

Adapun saran peneliti sebagai berikut: (1) Produk pengembangan Moodle dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif; (2) Penelitian dapat dilanjutkan dengan mengambil tema mengenai efektivitas penggunaan Moodle sebagai media pembelajaran tidak tatap muka pada sekolah-sekolah.

DARTAR RUJUKAN.

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, dkk. 2006. Konsep & Aplikasi Pemrograman Client Server dan Sistem Terdistribusi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Guilford, J. P. 1985. The structure-of-intellect model. In B. B. Wolman (Ed.), Handbook of intelligence: Theories, measurements, and applications (pp. 225–266). New York: Wiley.
- Lubis, Syibrina Jihan. 2018. Pendidikan Dan Pelatihan Untuk Meningkatkan Kompetensi Tenaga pendidik. Prosiding Universitas Negeri Medan: Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial.

- Mauch J.E. 2014. Corporate Social Responsibility Education. Europe: Journal of Business 323-337.
- Percival & Ellington, Henry. 1988. Teknologi Pendidikan. (alih bahasa Sudjarwo S.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Reigeluth, C.M. 2011. Desain Instruksional Teori dan Model-Model (Alih Bahasa: Ary Nilandari). Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. 2011. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suwardana, Hendra. 2017. Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri. Vol 1, No 2, 102-110
- Wibawanto, w. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Winarno, Johan Setiawan. 2013. Penerapan Sistem ELearning Pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). Vol 4, No. 1. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Yunis, R., & Kristian, T. (2017). Pengembangan e-learning berbasis LSM untuk Sekolah, Studi Kasus SMA/SMK di Sumatera Utara. JNTETI, 6(1), 32–36.

PEMANFAATAN APLIKASI BACA BERITA (BaBe) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MEMBACA TEKS BERITA

Istiana

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

Email: istianaisti@student.untan.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan membaca peserta didik menjadi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut muncul karena faktor dari peserta didik itu sendiri dan peranan guru. Kurangnya motivasi dan kesadaran pentingnya kegiatan membaca menjadi faktor utama dalam mengatasi permasalahan terhadap rendahnya minat baca peserta didik. Dalam hal ini, guru dapat membantu peserta didik untuk mengintegrasikan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui sebuah aplikasi BaBe sebagai sumber belajar. Aplikasi BaBe merupakan sebuah fitur yang dapat membantu menyediakan berbagai macam berita dari segala sumber sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan manfaat aplikasi BaBe sebagai alat bantu yang efektif dalam membaca teks berita. Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif sebagai acuan dalam penelitian. Metode pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati fungsi aplikasi BaBe, dokumentasi untuk mengumpulkan laporan peserta didik, dan kajian pustaka untuk mencari referensi terkait penelitian. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi BaBe menjadi sarana yang efektif dalam menyajikan berita dan memberikan pengalaman membaca yang berbeda bagi peserta didik karena tidak terpaku pada buku pelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi BaBe, Sumber Belajar, Teks Berita.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia untuk mendapat pengetahuan dan wawasan baru. Kemajuan teknologi mengarahkan setiap orang khususnya peserta didik untuk mendapatkan pengalaman baru dalam belajar. Peserta didik dapat mendapatkan informasi melalui berbagai sumber dengan teknologi. Sumber belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sumber belajar digunakan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, sehingga mereka dapat membiasakan diri untuk membaca.

Rendahnya minat membaca peserta didik khususnya pada teks berita menjadi masalah dalam penelitian ini. Peserta didik lebih tertarik membaca berita yang terdapat di dalam aplikasi BaBe dibandingkan dengan teks berita yang terdapat di dalam buku pelajaran. Penggunaan aplikasi BaBe menumbuhkan minat baca peserta didik, karena aplikasi BaBe mempunyai fitur cerdas yang merekomendasikan berita berdasarkan minat pembaca. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi BaBe menjadi penunjang dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik dan bersifat praktis. Guru tidak hanya berfokus pada sumber belajar yang bersifat konvensional misalnya hanya dengan penggunaan buku, modul ataupun LKS (Lembar Kerja Siswa). Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan manfaat aplikasi BaBe sebagai alat bantu yang efektif dalam membaca teks berita.

Alasan peneliti memilih aplikasi BaBe sebagai sumber belajar didasarkan pada pertimbangan bahwa pemanfaatan aplikasi BaBe dapat menumbuhkan minat baca peserta didik, khususnya membaca berita. Aplikasi BaBe dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena tersedia berbagai macam berita yang menyajikan fenomena-fenomena atau peristiwa yang

menarik untuk dibaca. Selanjutnya, aplikasi BaBe memberikan kemudahan bagi peserta didik, sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan mereka untuk belajar mandiri.

Selain itu, alasan peneliti memilih aplikasi BaBe yakni memiliki berbagai kelebihan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Aplikasi BaBe mempunyai kelebihan yang berbeda dengan aplikasi lainnya, yakni terdapat fitur hemat kuota agar pengguna atau peserta didik dapat membaca berita tanpa kehabisan kuota. Hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi BaBe memiliki mode kilat yang berarti mengakses berita tanpa loading lama. Pengguna aplikasi BaBe selain dapat membaca berita juga dapat berkomunikasi dengan para pengguna lainnya di dalam kolom komentar. Jadi, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman-temannya untuk berdiskusi tentang berita-berita yang dibaca.

Pemanfaatan aplikasi BaBe dalam pembelajaran menunjukkan bahwa kemajuan teknologi memudahkan proses belajar dengan cara mengakses sebuah informasi melalui internet. Aplikasi BaBe merupakan sebuah fitur yang dapat menjadi penunjang pembelajaran agar kegiatan belajar jadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi BaBe memuat materi berbagai macam berita, artikel, dan sebagainya. Selain itu, aplikasi BaBe memiliki kelebihan yakni dapat memuat berita dari berbagai kategori meliputi gaya hidup, teknologi, politik, dan sebagainya. Pengguna aplikasi BaBe dapat mengonsumsi berbagai macam berita dari sumber terpercaya misalnya Sindonews, Kompas.com, Merdeka.com, dan sebagainya.

Sumber belajar dapat diartikan sebagai wadah yang menampung berbagai macam materi pembelajaran (Sutikno, 2013:37). Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mendukung pembelajaran dan dapat digunakan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar tersebut yakni manusia, data, buku, dan sebagainya (Cahyadi, 2019:6). Selain itu, sumber belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dari sumber yang didapatkan (Mulyasa, 2012:156). Dalam hal ini, sumber belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Bentuk dari sumber belajar bervariasi, meliputi guru, lingkungan, buku, aplikasi, dan sebagainya yang tujuannya adalah mendukung terjadinya proses belajar.

Terdapat beberapa manfaat dalam sumber belajar, yakni dapat memberikan pengalaman belajar secara nyata. Manfaat lainnya yakni memberikan gambaran objek yang sulit dijangkau. Selanjutnya, menambah wawasan dan memberikan informasi yang terkini. Selain itu, memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang tidak semata-mata hanya berpatok pada buku. Sumber belajar juga dapat memotivasi peserta didik dalam menumbuhkan minat membaca serta melatih mereka untuk berpikir kritis Siregar dan Nara (dalam Ananda, 2019:220).

Sumber belajar juga dapat memberikan pengalaman baru kepada guru dan peserta didik. Guru dapat menyediakan berbagai macam materi, sehingga dapat dikatakan bahwa sumber belajar sangat mendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selanjutnya, sumber belajar mempermudah guru untuk menjalin interaksi yang baik dengan peserta didik. Selain itu, guru juga dapat memantau kegiatan belajar secara mandiri dan memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik (Sitepu, 2014:42).

Sumber belajar memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat utama dalam sumber belajar yakni dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, segala sesuatu yang dapat mendukung dan dimanfaatkan dalam keberhasilan pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar. Sumber belajar cakupannya sangat luas, lebih dari media pembelajaran.

Sumber belajar diklasifikasikan dalam berbagai bentuk meliputi manusia sumber, alat dan bahan pengajaran, berbagai aktivitas dan kegiatan, serta lingkungan. Manusia sumber

maksudnya ialah manusia yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam setting proses pembelajaran, misalnya dalam mempelajari undang-undang lalu lintas maka polisi menjadi sumber belajarnya. Alat dan bahan pengajaran yakni alat merupakan benda yang digunakan dalam pembelajaran misalnya OHP, sedangkan bahan ialah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Berbagai aktivitas dan pengajaran maksudnya kegiatan dalam proses pembelajaran misalnya diskusi. Lingkungan ialah berbentuk sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran Sanjaya (dalam Ananda, 2019:227 – 228).

Bentuk sumber belajar juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian yakni pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Pesan, yakni segala informasi yang diajarkan kepada peserta didik. Orang ialah penyampai pesan, misalnya guru. Alat yakni perangkat keras untuk menyampaikan informasi misalnya slide proyektor. Tekni merupakan cara yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan dan lingkungan ialah situasi pesan dapat tersampaikan (Cahyadi, 2019:39). Pengklasifikasian sumber belajar dalam beberapa bentuk tujuannya adalah mempermudah mengenali bagian-bagian dari sumber belajar.

Prinsip pengembangan sumber belajar terbagi menjadi tiga komponen penting. Pertama, yakni dasar pengembangan. Dasar pengembangan diperlukan atas berbagai macam pertimbangan di antaranya harus mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi ini mengimbangi bahan pelajaran. Selanjutnya adalah pertimbangan waktu, gaya belajar peserta didik, dan cara guru dalam menemukan dan mengolah informasi. Kemudian, dasar pengembangan sumber belajar juga harus terintegrasi dan optimal dengan proses pembelajaran dan pusat dari sumber belajar harus menjadi penggerak.

Kedua, tujuan pengembangan sumber belajar secara umum dan khusus. Secara umum, tujuannya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Tujuan khususnya berupa memaksimalkan potensi guru dan peserta didik. Beberapa contoh tujuan khusus, yakni sumber belajar digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengatasi berbagai masalah individual, memilih sumber belajar sesuai karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Ketiga komponen pengembangan meliputi pesan, orang, bahan, alat, prosedur, lingkungan, dan pengelolaan AECT (dalam Cahyadi, 2019: 101 – 106).

Berita merupakan suatu informasi yang sedang hangat-hangatnya dibicarakan atau berupa informasi terkini yang disajikan melalui bentuk cetak, siaran, internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang ketiga atau orang banyak (Widyaningsih dan Pratiwi, 2019:32). Hal senada dikemukakan Suhandang (2010:103) bahwa dalam berita tersaji sebuah informasi atau peristiwa aktual yang dapat menarik perhatian orang banyak, karena dalam peristiwa tersebut memaparkan fakta dan data yang aktual pula.

Alasan peneliti memilih menumbuhkan minat baca peserta didik, khususnya membaca berita yakni didasarkan pada manfaat dan sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan keterampilan membaca. Membaca berita penting untuk dilakukan karena dapat menambah wawasan dan pengetahuan, dapat mengasah kecerdasan peserta didik, menambah pembendaharaan kata, dan sebagainya. Selain itu, peserta didik yang terampil membaca berita akan melatih daya pikir mereka untuk menganalisis sebuah informasi baru. Peserta didik tidak menelan mentah-mentah informasi yang didapatkan atau disajikan dalam berita tersebut, melainkan dapat membedakan berita bohong atau benar-benar terjadi berdasarkan fakta.

Berita terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya yakni berita langsung, berita mendalam, berita yang dikembangkan berdasarkan penelitian atau analisis dari berbagai sumber, berita yang berasal dari wartawan berdasarkan dari hasil fakta yang ditemukan di lapangan, dan berita mengenai sudut pandang orang lain. Sudut pandang yang dimaksud ialah pendapat dari suatu peristiwa, misalnya pendapat yang disampaikan oleh cendekiawan, ahli, pejabat, dan sebagainya (Romli, 2014:11 – 12). Pembaca dapat menentukan kategori berita berdasarkan isi berita yang dibaca. Berbagai macam berita tersebut akan selalu mengandung fakta.

Bahasa di dalam berita harus dapat menarik minat pembaca. Isi yang disampaikan tidak boleh menyimpang dari kebenaran dan nilai berita. Bahasa yang digunakan dalam berita adalah bahasa yang baik dan benar, santun, dan harus berdasarkan fakta. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam isi berita, di antaranya ialah mencegah kesalahan isi berita.

Kesalahan isi yang harus dicegah misalnya mencegah masuknya opini wartawan. Opini wartawan yang dimaksud yakni berita konflik yang terdapat di pengadilan, konflik SARA, perseteruan bisnis, dan sebagainya. Kemudian mencegah adanya pengulangan yang membosankan. Mencegah pula masuknya iklan yang terselubung. Selanjutnya, mencegah pencemaran nama baik dan kabar bohong serta mencegah berita basa basi atau kedaluwarsa (Widyaningsih dan Pratiwi, 2019:39).

Terdapat beberapa unsur yang digunakan untuk membangun berita secara utuh. Unsur-unsur berita tersebut meliputi 5W+1H yakni what atau apa meliputi apa saja yang terkandung dalam berita. Who atau siapa meliputi subjek yang bersangkutan dalam berita tersebut. Selanjutnya, when atau kapan adalah waktu terjadinya peristiwa yang sedang dibahas dalam berita. Where atau di mana adalah tempat peristiwa itu terjadi dan why atau mengapa merupakan bagian yang menjelaskan sebab peristiwa itu dapat terjadi. Unsur how atau bagaimana memuat proses peristiwa tersebut bisa terjadi (Widyaningsih dan Pratiwi, 2019:32).

Ciri-ciri berita yakni faktual, aktual, seimbang, peristiwa penting, lengkap, dan menarik. Ciri yang bersifat faktual artinya informasi yang disampaikan dalam sebuah berita harus benar-benar terjadi dan dibuktikan kebenarannya. Berita tidak boleh dibuat berdasarkan kebohongan dan dilarang memprovokasi masyarakat. Ciri berita aktual yakni mengandung peristiwa yang sedang hangat-hangatnya dibicarakan di masyarakat.

Ciri berita yang bersifat seimbang maksudnya tidak memihak satu di antara pihak yang nantinya dapat menimbulkan keresahan di masyarakat bahkan berpotensi menimbulkan perpecahan. Ciri peristiwa penting maksudnya berita yang disajikan benar-benar dibutuhkan oleh masyarakat dan disajikan secara jelas agar mudah dipahami. Ciri berita lengkap artinya mengandung unsur 5W+1H, tujuannya agar berita yang disajikan tidak menimbulkan kerancuan yang dapat menimbulkan ketidakpercayaan masyarakat dan ciri berita menarik berarti berita tidak menimbulkan kesan monoton (Widyaningsih dan Pratiwi, 2019:33).

Implementasi dari kegiatan membaca dapat dilakukan satu di antaranya dengan keterampilan membaca berita. Kegiatan membaca berita perlu dibiasakan oleh semua orang, khususnya peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesadaran bahwa membaca berita juga sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Berita disajikan dengan gaya dan bahasanya sendiri. Keragaman gaya dan bahasa bertujuan agar informasi yang disajikan dapat diterima dan menjadi daya tarik bagi pembaca. Membaca berita pada intinya dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami isi berita.

Peserta didik dapat membiasakan diri membaca, khususnya membaca berita melalui kemauan dan kesadaran dari pentingnya kegiatan membaca dan didorong oleh guru selaku pemberi motivasi di lingkungan sekolah. Keterampilan membaca peserta didik dapat ditentukan dari faktor dalam diri peserta didik itu sendiri yakni berupa motivasi, sedangkan faktor dari luar yakni peran guru untuk memilih sumber belajar yang efektif.

Pemanfaatan aplikasi BaBe sebagai sumber belajar dalam membaca berita merupakan langkah yang tepat untuk digunakan guru dalam menudukung proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahwa aplikasi BaBe merupakan perkembangan teknologi yang sangat memudahkan guru dan peserta didik untuk mengetahui peristiwa-peristiwa terkini. Pentingnya mengetahui berbagai macam informasi yang terjadi di lingkungan sekitar dapat memberikan ilmu baru. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa membaca berita sama pentingnya dengan membaca buku karena dapat menambah pengetahuan..

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode deskriptif dengan bentuk pendekatan kualitatif yang berorientasi kepustakaan dan lapangan. Peneliti memilih metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini menggambarkan tentang hasil penelitian berbentuk pendeskripsian data-data aktual yang disajikan dalam bentuk kata-kata. Menurut Sugiyono (2015:24) metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sukardi (2016:157) metode deskriptif merupakan suatu cara yang menggambarkan objek dengan apa adanya, dalam hal ini berdasarkan fakta di lapangan. Peneliti menentukan subjek terkait data penelitian. Subjek penelitiannya berupa teks berita yang dibaca peserta didik kelas VIII A MTs Negeri Miftahul Ulum Pontianak.

Peneliti menggunakan data dan sumber data. Adapun data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang memperlihatkan suatu kualitas berupa keadaan, proses, dan kejadian yang diwujudkan dalam bentuk perkataan. Sumber data dalam penelitian ini, yakni sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung, yakni peserta didik yang membaca berita. Sedangkan sumber data sekunder yang dimaksud peneliti, yakni teori-teori dan informasi dari berbagai buku atau referensi yang mendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik observasi, dokumentasi, dan kajian pustaka. Dalam penelitian kualitatif, teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung apa yang terjadi pada objek penelitian. Objek penelitian yang diamati yakni minat peserta didik dalam membaca berita (Ahmadi, 2014:161). Pedoman observasi digunakan peneliti sebagai instrument penelitian. Tujuan dari penggunaan instrument tersebut adalah untuk mengobservasi pemanfaatan aplikasi BaBe sebagai sumber belajar dalam pembelajaran berita.

Menurut Sugiyono (2012:40) dokumentasi adalah catatan peristiwa seseorang yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar, ataupun sebuah karya monumental. Dokumentasi yang dilakukan peneliti yakni pencatatan pengunjung yang membaca berita dengan memberikan tanda suka dan sebuah tindakan setelah membaca berita tersebut. Tindakan yang dilakukan peserta didik yakni menentukan unsur-unsur dari teks berita yang sudah dibaca. Studi pustaka merupakan kajian teoritis dan referensi berkaitan dengan penelitian yang memaparkan tentang keadaan di dalam masyarakat (Sugiyono, 2012:291).

Studi pustaka digunakan peneliti untuk membantu dalam memahami kajian yang diteliti melalui berbagai macam referensi, buku-buku, artikel dan situs internet untuk mendukung landasan teori. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk memahami dan menentukan sifat atau keadaan studi kasus yang diteliti. Jadi, peneliti menganalisis pemanfaatan aplikasi BaBe dalam menumbuhkan minat baca peserta didik, khususnya dalam membaca berita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memanfaatkan aplikasi berbasis internet yang cocok untuk menstimulus peserta didik dalam membaca berita. Pemanfaatan merupakan tindakan untuk menggunakan sumber belajar secara efektif. Aplikasi BaBe merupakan aplikasi khusus untuk menyajikan berbagai macam berita yang bervariasi dan dapat disesuaikan dengan minat baca peserta didik. Pemanfaatan sumber belajar melalui aplikasi BaBe dapat memotivasi peserta didik lebih aktif dalam mencari informasi terkini dan menumbuhkan minat baca peserta didik khususnya dalam membaca berita. Aplikasi BaBe juga membantu guru memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya, penelitian ini memberikan hasil berupa pemanfaatan aplikasi BaBe yang dapat digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran berupa teks berita. Selain itu, dapat memberikan pengalaman membaca yang berbeda bagi peserta didik karena tidak terpaku pada buku pelajaran atau media cetak. Pemanfaatan aplikasi BaBe dapat mendukung proses pembelajaran. Sumber belajar dalam penelitian ini yakni aplikasi BaBe.

Aplikasi BaBe termasuk di dalam klasifikasi sumber belajar bahan yang tujuannya menyampaikan pesan kepada pembaca. Pesan yang disalurkan berupa isi berita. Aplikasi BaBe dapat dimanfaatkan peserta didik di MTs Miftahul Ulum Pontianak kelas VIIIA dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi berita dalam kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Peserta didik diminta untuk menentukan unsur-unsur berita di dalam teks yang sudah ditentukan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi BaBe bermanfaat sebagai sumber belajar yang dapat digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam menentukan unsur-unsur berita secara tepat, berbeda dengan membaca berita di LKS. Berdasarkan pengamatan peneliti, adanya perbedaan tersebut terjadi karena peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami berita sesuai dengan keadaan atau peristiwa yang *up to date* dibandingkan dengan berita yang sudah lama dimuat kemudian disajikan kembali di LKS. Hal ini sejalan dengan kelebihan dari aplikasi BaBe yang menyajikan fitur berita *ngetrend* atau berita yang sedang hangat dibicarakan, sehingga dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

Dalam memanfaatkan aplikasi BaBe tentu tidak terlepas dari peran guru untuk menentukan berita yang sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak keliru dalam memanfaatkan aplikasi BaBe. Lebih lanjut, perbandingan sumber belajar yang menggunakan LKS dengan memanfaatkan aplikasi BaBe dilakukan untuk melihat perkembangan minat baca peserta didik dan pemahaman dalam menentukan unsur-unsur berita. Dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan peserta didik yang minat membacanya masih rendah terutama dalam membaca berita melalui buku pelajaran.

Hal tersebut dapat diketahui ketika guru meminta peserta didik membaca berita di LKS berjudul “Hebat, 2 Siswi SMA di Minahasa Utara Ciptakan Kertas dari Sabut Kelapa” kemudian menentukan unsur-unsur berita. Namun, peserta didik tidak dapat menentukan unsur-unsur berita dengan tepat karena tidak tertarik terhadap teks berita yang terlalu panjang. Sebaliknya, ketika diminta membaca berita melalui aplikasi BaBe peserta didik memberikan respon positif karena berita disajikan secara lebih ringkas, pilihan kata mudah dipahami, dan memuat gambar yang dapat membantu peserta didik dalam menangkap isi berita. Hal ini dibuktikan saat peserta didik membaca teks berita di dalam aplikasi BaBe yang berjudul “Siswa SMPN 25 Makassar Siap Bersaing pada Ajang KSN.”

Berdasarkan perbandingan tersebut, diketahui peserta didik kelas VIII A dapat menentukan unsur-unsur di dalam teks berita. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa 17 dari 23 peserta didik dapat menentukan unsur-unsur berita secara tepat melalui penggunaan aplikasi BaBe. Berbeda dengan membaca berita melalui LKS, diketahui hanya 9 peserta didik yang dapat menentukan unsur-unsur berita secara tepat. Hal ini

didasarkan karena peserta didik paham dengan isi berita yang dibaca. Pemahaman terhadap isi berita tersebut tentu diperoleh dari keterampilan membaca peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi BaBe memudahkan setiap orang dalam mencari informasi atau berita secara praktis. Pengguna aplikasi dapat memilih berbagai macam topik berita sesuai yang diinginkan melalui fitur yang disajikan dalam aplikasi BaBe. Aplikasi BaBe menyediakan berita yang bervariasi, misalnya hiburan, pendidikan, kesehatan, teknologi dan kategori-kategori lainnya. Aplikasi BaBe dimanfaatkan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar yang dapat membantu dalam menumbuhkan minat baca peserta didik khususnya membaca berita.

Aplikasi BaBe digunakan berdasarkan pertimbangan bahwa aplikasi ini menghimpun sejumlah informasi terkini dan akurat berasal dari berbagai macam sumber berita. Sumber-sumber berita meliputi Detik, Tribun, Sindo, dan sebagainya. Penggunaan aplikasi BaBe dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk dari kemajuan teknologi dalam memperoleh informasi, agar mengetahui berbagai macam peristiwa yang terjadi dengan mudah dan cepat diketahui melalui kegiatan membaca berita di aplikasi BaBe. Penggunaan aplikasi BaBe sebagai sumber belajar selain dapat memberikan fasilitas membaca berita sesuai dengan minat peserta didik, aplikasi ini juga memudahkan pembaca atau peserta didik dalam memilih berita-berita yang sedang hangat dibicarakan melalui pemilihan topik ngetrend.

Kelebihan dari aplikasi BaBe yang dirasakan oleh peserta didik dapat memberikan komentar terhadap berita yang dibaca melalui kolom komentar yang disediakan. Secara teknis aplikasi BaBe didapatkan dengan cara mengunduh aplikasi di playstore atau appstore secara gratis. Kemudian, membuat akun masing-masing sesuai dengan alamat e-mail dan aplikasi bisa digunakan. Kelebihan aplikasi BaBe selanjutnya, memberikan layanan hemat kuota dalam membaca berita dengan cara mematikan fitur di halaman berita, artinya berita yang ditampilkan berupa teks saja. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan aplikasi BaBe sebagai sumber belajar untuk menumbuhkan kebiasaan membaca peserta didik.

Saran yang dapat diberikan peneliti, khususnya guru yakni memaksimalkan pemanfaatan sumber belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam menunjang proses pembelajaran agar dapat merangsang peserta didik untuk memiliki semangat belajar lebih tinggi, khususnya dalam keterampilan membaca. Peserta didik hendaknya membiasakan diri untuk membaca, karena dengan membaca kalian mendapatkan wawasan dan pengetahuan. Selain itu, berbagai macam peristiwa yang diketahui melalui membaca berita otomatis menjadi referensi dalam menambah informasi.

Saran yang dapat diberikan untuk penyedia layanan aplikasi BaBe yakni memperluas jangkauan. Maksudnya, di dalam aplikasi BaBe tidak sekadar menyajikan berita melainkan memuat puisi, cerpen, novel, dan sebagainya. Selain itu, penyedia layanan aplikasi BaBe juga memberikan apresiasi kepada pembaca setia BaBe. Hal ini dilakukan untuk membuat pembaca lebih termotivasi untuk membaca berita-berita yang disajikan. Peneliti juga menyarankan kepada pembaca agar diadakan penelitian lanjutan dengan menggunakan berbagai teori yang relevan.

DARTAR RUJUKAN.

- Ahmadi, Rulam. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ananda, Rusydi. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Cahyadi, Ani. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Banjarmasin: Laksita.
- Mulyasa. (2012). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.

- Romli, Asep Syamsul M. (2014). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengebangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandang, Kustadi. (2010). *Pengantar Juranlistik Seputar Organisasi, Produk, dan Kode Etik*. Bandung: Nuansa.
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sutikno, Sobry. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombo: Holistica.
- Widyaningsih, Emi dan Pratiwi Tri Satuti Praharjanti. (2019). *Modul Pengayaan Bahasa Indonesia*. Surakarta: CV Grahadi.

PENGEMBANGAN MEDIA SPIDOL UJI ELEKTROLIT (SPIDULIT) UNTUK Mendukung Pembelajaran Kimia Kelas X di SMAN Sukadana

Luh Beti Karmia¹, Masriani², Rody Putra Sartika³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Tanjungpura

Email : luhbetikarmia@student.untan.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menentukan kelayakan serta respon guru dan peserta didik terhadap media spidulit (spidol uji elektrolit) yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran kimia kelas X di SMAN Sukadana yang layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang merujuk pada tahapan model pengembangan ADDIE yang dibatasi hingga tahap development. Subjek penelitian ini adalah media spidulit yang dinilai oleh masing-masing 2 orang ahli materi dan media. Media spidulit diujicobakan pada guru kimia dan peserta didik di SMAN 1 Sukadana, SMAN 2 Sukadana, dan SMAN 3 Sukadana. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian kelayakan media spidulit serta lembar penilaian guru dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, media spidulit yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan aspek media dengan kriteria sangat tinggi. Media spidulit yang dikembangkan juga mendapatkan respon yang sangat baik dari guru kimia dan peserta didik di SMAN Sukadana dengan presentase masing-masing 100% dan 91,19%.

Kata Kunci: Media, Spidulit, Larutan Elektrolit, Larutan Nonelektrolit.

PENDAHULUAN.

Pendidikan saat ini memasuki era dunia media, di mana pada proses pembelajarannya guru dituntut mengurangi metode ceramah dan memperbanyak penggunaan media-media pembelajaran, lebih-lebih pada proses pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses sains dan active learning, maka kiranya peran media menjadi sangat penting baik dalam membawa pesan informasi maupun sebagai alat pembelajaran agar lebih efektif, mempercepat kegiatan belajar, meningkatkan kualitas belajar mengajar, mengkonkretkan yang abstrak hingga bisa mengurangi penyakit verbalisme (Tejo, 2011: 19).

Keterampilan proses adalah tujuan paling utama dalam dunia pendidikan. Keterampilan tersebut bukan hanya dipakai oleh para ilmuwan, akan tetapi oleh semua orang-orang yang hendak menjadi melek ilmiah. Dengan demikian dapat dikatakan keterampilan proses sains termasuk pengajaran ilmu pengetahuan. Pendekatannya dalam proses sains merupakan pendekatan belajar mengajar yang mengarah pada pengembangan kemampuan mental, fisik, dan sosial mendasar sebagai penggerak kemahiran. Keterampilan proses meliputi: mengamati, menggolongkan, mengukur, mengomunikasikan, menginterpretasikan data, memprediksi, menggunakan alat, melakukan percobaan, dan menyimpulkan (Purnamasari, 2018: 1-2).

Pembelajaran kimia memiliki ciri khas sebagai produk dan proses yang dikembangkan oleh ilmuwan melalui keterampilan proses sains. Dengan demikian pembelajaran kimia harus menjelaskan konsep-konsep dengan benar melalui pendekatan proses sains. Dalam pendekatan proses sains tersebut, pembelajaran kimia didasarkan pada anggapan yaitu kimia terbentuk dan berkembang akibat penerapan suatu proses metode ilmiah. Dalam kimia sangat penting diterapkan keterampilan proses sains karena peserta didik bisa menemukan sendiri fakta-fakta mengenai konsep-konsep, teori-teori, dan sikap ilmiah yang akhirnya dapat memberi pengaruh positif terhadap proses pendidikan maupun produk pendidikan (Purnamasari, 2013: 2).

Ilmu kimia adalah salah satu cabang ilmu sains yang tidak dapat dipahami dengan cara membaca, namun penguasaan konsep-konsep yang ada dalam kimia dibutuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif baik dalam pembelajaran atau eksperimen. Metode eksperimen (praktikum) pada pembelajaran kimia bisa memberikan pengalaman langsung pada peserta didik, karena mereka secara total dilibatkan dalam melaksanakan sendiri mengikuti suatu proses yaitu: mengamati, menganalisis, membuktikan, dan menarik simpulan (Purnamasari, 2013: 2).

Materi larutan elektrolit dan nonelektrolit kelas X merupakan salah satu konsep ilmu kimia yang mengharuskan adanya metode eksperimen (praktikum). Prasetyo, dkk (2015: 255) menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan metode praktikum dengan metode ceramah yang biasa digunakan guru. Metode eksperimen (praktikum) yang dipakai bisa memudahkan peserta didik memahami materi tersebut serta bisa menimbulkan keterampilan proses sainsnya karena bisa melakukan pengamatan secara langsung. Menurut Umi (2017: 67) pembelajaran dengan metode praktikum meningkatkan pemahaman dan hasil belajar menjadi baik. Media yang digunakan pada materi tersebut adalah alat uji elektrolit. Alat uji elektrolit adalah alat peraga kimia sederhana yang dapat mengantarkan arus listrik dalam suatu sampel larutan yang terdiri dari dua buah karbon yang dirangkai dengan kabel serta lampu pijar yang dihubungkan dengan baterai (Fithriyani, 2008:12).

Namun terdapat permasalahan yang sering dialami oleh peserta didik pada alat uji elektrolit yang digunakan. Sebanyak tiga sekolah di SMAN Sukadana yang diobservasi mengalami permasalahan pada rangkaian alat uji elektrolit. Permasalahan pertama adalah sambungan kabel dan baterai yang tidak tepat serta kabel yang mudah terlepas karena penyelotipan yang tidak benar. Kedua, pemasangan baterai yang tidak sesuai menyebabkan arus listrik tidak mengalir. Selanjutnya alat tidak dirangkai secara permanen serta tidak memiliki badan dan wadah penyimpanan menyebabkan rangkaian baterai, lampu, kabel, dan karbon sulit dibawa, disimpan, serta dipindahkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tiga SMAN di Sukadana, dapat disimpulkan bahwa sangat perlu dilakukan pengembangan alat uji elektrolit dengan mudah. Spidol uji elektrolit (spidulit) adalah media berbentuk spidol berukuran 25 cm yang terdiri dari komponen lampu LED kecil, baterai alkalin, karbon, dan penjepit buaya. Komponen-komponen tersebut dirangkai secara permanen sehingga peserta didik hanya cukup menyediakan larutan yang akan diuji. Media ini memiliki sistem kerja lampu menyala, redup, tidak menyala, dan timbul gelembung atau tidak jika diujikan pada larutan. Dengan demikian, media spidulit merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pada alat uji elektrolit karena dibutuhkan waktu sedikit untuk melihat hasilnya sehingga akan sangat menarik minat peserta didik untuk menggunakan metode praktikum untuk mencapai salah satu Kompetensi Dasar 4.8 yaitu peserta didik harus mampu membedakan daya hantar listrik melalui percobaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sangat penting dikembangkan media spidol uji elektrolit (spidulit) untuk mendukung pembelajaran kimia peserta didik kelas X di SMAN Sukadana. Penelitian mengenai media spidulit ini diharapkan dapat menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran kimia.

Bersumber pada latar belakang, dapat diformulasikan kasus riset ialah bagaimana kelayakan media spidulit yang dikembangkan?, bagaimana penilaian guru kimia dan peserta didik terhadap media spidulit yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit? Serta tujuan penelitian untuk menentukan kelayakan, penilaian guru kimia, dan peserta didik terhadap media spidulit yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran kimia kelas X di SMAN Sukadana.

METODE

Jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek penelitian yaitu media spidol uji elektrolit (*spidulit*) untuk mendukung pembelajaran kimia. Prosedur yang dipakai mengikuti tahapan-tahapan prosedural dari ADDIE yang dibatasi hingga tahap Development. Teknik pengumpul data yang dipakai berupa wawancara atau komunikasi langsung. Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian kelayakan oleh ahli dan lembar penilaian guru dan peserta didik. Lembar tersebut menggunakan skala likert dengan empat skala penilaian yaitu (Sangat Setuju), (Setuju), (Tidak Setuju), (Sangat Tidak Setuju). Jawaban setiap *item* tersebut mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif

Dalam penelitian ini digunakan 2 ahli. Untuk presentase perolehan respon digunakan rumus:

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

$\sum X$ = Jumlah perolehan skor tiap *item*

$\sum Xi$ = Jumlah skor ideal x jumlah penilai

Selanjutnya presentase kelayakan dan penilaian guru dan peserta didik secara keseluruhan dengan rumus:

$$V = \frac{\sum P}{n} \times 100\%$$

$\sum P$ = Jumlah keseluruhan skor tiap responden

n = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

(Riduwan, 2015)

Adapun tahap prosedur ADDIE yang dibatasi hingga tahap Development dalam penelitian ini adalah:

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan masalah serta solusi untuk memecah masalah yang ditemui dan dialami oleh guru pada dan peserta didik terkait alat uji elektrolit yang digunakan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan meninjau, mengobservasi, dan menganalisis permasalahan yang ditemui di sekolah yang diteliti. Permasalahan-permasalahan di sekolah diperoleh melalui wawancara atau komunikasi langsung dengan guru kimia kelas X di SMAN Sukadana yang mengajar materi tersebut. Analisis karakter peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana sikap, respon, dan tingkah laku peserta didik terhadap alat uji elektrolit yang digunakan dalam praktikum.

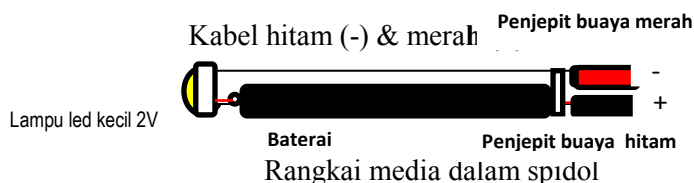
2. *Design (Perancangan)*

Tahap design dilakukan perencanaan mengenai media yang akan dikembangkan. Perencanaan ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik yang telah dilaksanakan pada tahap analisis. Perencanaan *spidulit* yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut.

1	2	3

Spidol 20 cm

1. Berisikan rangkaian lampu LED kecil 2V 1 buah dan kabel dinamo secukupnya.
2. Terdapat baterai alkalin 4 buah masing-masing 1,5V sebagai sumber arus listrik.
3. Berisikan penjepit buaya 2 buah, batang karbon, dan pipa paralon.



Spidulit memiliki sistem kerja yaitu lampu LED 2V akan menyala dan terdapat banyak gelembung jika media *spidulit* ini diuji pada larutan elektrolit kuat. Sedangkan larutan elektrolit lemah menimbulkan gejala lampu redup dan terdapat sedikit gelembung. Jika media *spidulit* tidak memberikan gejala apapun, jika larutan uji adalah larutan nonelektrolit.

Tahap design tersebut juga akan dilakukan penyusunan instrumen untuk menilai spidol uji elektrolit (*spidulit*) yang dikembangkan. Instrumen ini berupa lembar penilaian kelayakan oleh ahli dan lembar penilaian guru kimia dan peserta didik.

Tahap design ini juga dilakukan penentuan ahli, guru, dan peserta didik untuk menilai media spidol uji elektrolit (*spidulit*). Ahli dipilih berdasarkan keahlian terhadap aspek yang dinilai. Aspek kelayakan materi dan media dinilai oleh dosen pendidikan kimia dan dosen FMIPA kimia Universitas Tanjungpura. Guru yang akan dipilih adalah guru kimia kelas X di SMAN Sukadana. Peserta didik yang dipilih sebanyak 45 orang yang dibagi menjadi 2 tahapan yaitu, uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Peserta didik yang dipilih pada uji lapangan awal sebanyak 3 kelompok setiap kelompok beranggotakan 3 orang dari masing-masing SMAN di Sukadana. Peserta didik dalam satu kelompok dipilih berdasarkan hasil nilai ulangan materi larutan elektrolit dan nonelektrolit dengan masing-masing satu kelompok berkategori tinggi, sedang, rendah. Sedangkan peserta didik yang dipilih dalam uji lapangan utama sebanyak 12 kelompok dari masing-masing SMAN di Sukadana.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan realisasi produk yang telah direncanakan. Berikut pembuatan media *spidulit* yang dikembangkan.

a. Pembuatan Media (Pengembangan Produk Awal)

1) Badan Media

Badan media terdiri dari 2 batang spidol yang dihubungkan hingga beukuran 20 cm untuk melindungi komponen-komponen alat dari perubahan lingkungan. Badan media tersebut dimaksudkan menyesuaikan jumlah baterai yang digunakan. Jumlah baterai yang digunakan sebanyak 4 buah agar daya hantar listrik besar. Selain itu, dimaksudkan agar media lebih kecil, ringan, menarik, praktis, dan mudah untuk disimpan, digunakan, dan dipindahkan. Stiker pada badan media dimaksudkan memberikan identitas pada media agar

menambah daya tarik untuk menggunakan media. Gambar badan media dapat dilihat pada Gambar 1.

2) Penutup Media *Spidulit*

Penutup yang digunakan terbuat dari pipa paralon berukuran 2,5 cm. Penggunaan pipa paralon sebagai penutup dimaksudkan agar media mempunyai penutup yang tahan terhadap perubahan lingkungan yang lembab sehingga mampu melindungi penjepit buaya yang terhubung dengan rangkaian lainnya. Tutup spidol memiliki stiker yang berfungsi menambah daya tarik media. Gambar penutup spidol uji elektrolit (*spidulit*) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Badan dan tutup media *spidulit*

3) Kotak Media *Spidulit*.

Kotak media terbuat dari kardus berukuran (27 x 4 x 2) cm. Kardus sebagai bahan pembuatan kotak dimaksudkan agar kotak tidak berbahaya bagi peserta didik. Selain itu, kardus sangat mudah diperoleh dan dibentuk. Gambar kotak, stiker, dan Petunjuk penggunaan bisa dilihat Gambar 2.



Gambar 2. Kotak media *spidulit*

HASIL DAN PEMBAHASAN

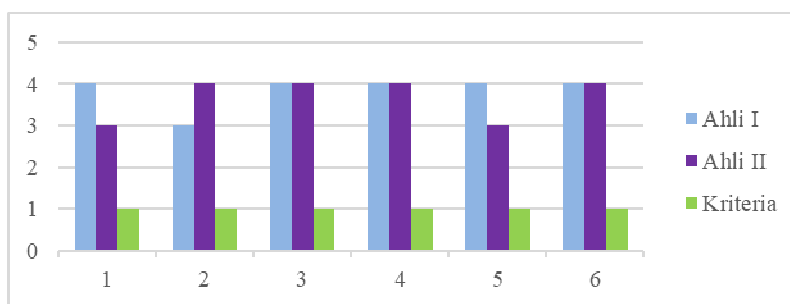
Uji kelayakan Media *Spidulit*

a. Aspek Materi dan Media

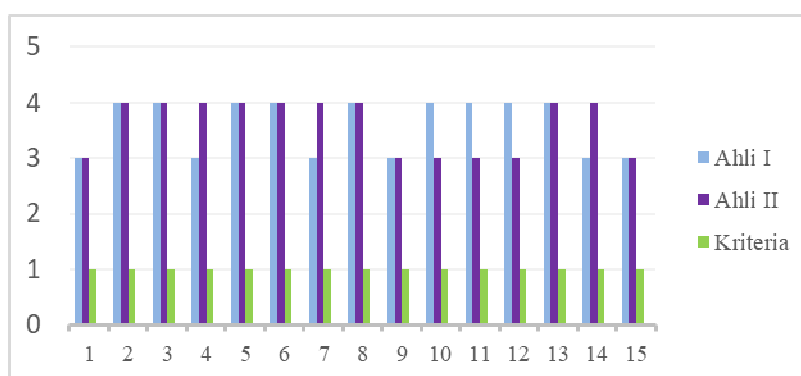
Aspek materi dan media dinilai atau divalidasi oleh dosen kimia dan FMIPA Universitas Tanjungpura. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat di Gambar 3-4.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan

0,00 - 19	: Sangat rendah
0,20 - 0,39	: Rendah
0,40 - 0,59	: Sedang
0,60 - 0,79	: Tinggi
0,80 - 1	: Sangat Tinggi



Gambar 3. Hasil validasi kelayakan media pada aspek materi.



Gambar 4. Hasil validasi kelayakan media.

b. Aspek Materi

Kedua ahli memberi skor 4 pada butir 3, 4 dan 6. Butir penilaian 1 memperoleh kriteria sangat layak. Hal ini dapat diartikan alat-alat uji elektrolit sesuai dengan materi tersebut. Penelitian yang dilakukan ini sesuai dengan Nodiyanto (2019) memperoleh kriteria sangat tinggi pada butir kesesuaian alat-alat praktikum dengan materi pada penelitian pengembangan KIT praktikum berbasis inkuiri. Butir 2 merupakan aspek mengenai kesesuaian *spidulit* dengan KD dan indikator pencapaian kompetensi. Butir tersebut memperoleh kriteria sangat tinggi. Hal ini dapat disimpulkan *spidulit* telah mencakup KD dan indikator pencapaian kompetensi. Hasil penilaian memperoleh kriteria sangat tinggi diperoleh juga pada butir 3. Butir penilaian 3 tersebut merupakan aspek kesesuaian *spidulit* dengan kebutuhan alat praktikum. Hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan *spidulit* sangat membantu praktikum uji daya hantar listrik. Butir penilaian 4 merupakan aspek kesesuaian *spidulit* dengan kebutuhan peserta didik. Butir tersebut memperoleh kriteria sangat tinggi. Hasil yang diperoleh dapat diartikan bahwa *spidulit* memudahkan belajar, praktikum serta memahami mater. Kriteria sangat tinggi dengan diperoleh pada butir penilaian 5. Butir tersebut merupakan aspek mengenai *spidulit* mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh diartikan bahwa *spidulit* mampu mengupayakan peserta didik fokus terhadap kegiatan praktikuma, merangsang rasa ingin tahu yang cukup besar dan aktif bertanya. Hasil tersebut sama dengan Nodiyanto (2019) yang memperlihatkan bahwa kemampuan alat

yang baik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu memperoleh kriteria sangat tinggi. Butir 6 merupakan aspek manfaat *spidulit* dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan. Butir ini mendapatkan kriteria sangat tinggi. Hasil ini dapat diartikan bahwa *spidulit* mudah digunakan pada pelaksanaan percobaan dan mudah dikelolah. Dengan demikian peserta didik dapat mencari pengetahuan baru untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

c. Aspek Media

Kedua ahli memberikan skor 3 pada butir penilaian 1, 10, dan 15. Hal ini karena *spidulit* masih perlu diuji ketahanannya untuk mengetahui berapa lama ketahanan *spidulit* terutama untuk penyimpanan dalam kondisi kering. Setelah dilakukan analisis ialah diketahui bahan karbon tidak dapat disimpan dalam kondisi kering. Karbon yang disimpan dalam kondisi kering menyebabkan daya hantar listrik akan melemah bahkan tidak memberi gejala.

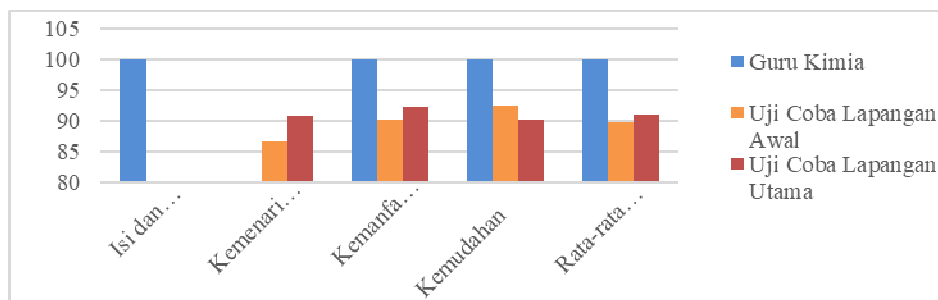
Pada proses revisi untuk uji ketahanan dalam kondisi kering *spidulit* hanya bertahan dalam waktu tujuh hari, sedangkan dalam kondisi lingkungan normal hanya bertahan dua belas hari. Kondisi ini menyebabkan *spidulit* tidak menimbulkan gelembung gas. Oleh karena itu, peneliti menambahkan penjepit buaya pada *spidulit*. Penambahan penjepit buaya dimaksudkan agar *spidulit* tersebut dapat bertahan lama dan juga dimaksudkan untuk menutupi kelemahan dari karbon yang rentan terhadap suhu lingkungan. Penambahan penjepit buaya bisa membuat karbon dapat diganti-ganti.

Tulisan media uji elektrolit pada badan *spidulit* yang terlalu besar dan bersambung antara badan dengan tutup media *spidulit* menjadi alasan mendapatkan skor 3. Hal ini karena media terlihat kurang menarik. Saran perbaikan yang diberikan adalah tulisan media uji elektrolit yang besar dan bersambung antara badan dengan tutup harus dijadikan satu pada badan *spidulit*. Hal ini dimaksudkan memudahkan membaca sehingga saat tutup dilepas atau hilang tulisan media uji elektrolit tetap dapat dibaca.

Instruksi cara penggunaan media yang terpisah pada badan kotak membuat ahli I dan II memberi skor 3. Untuk instruksi penggunaan seharusnya berada pada sisi yang sama. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mudah melihat dan membaca intruksi. Intruksi pada sisi yang berbeda dikhawatirkan hanya dibaca pembaca pada satu sisi. Intruksi penggunaan pada sisi yang sama juga dimaksudkan memudahkan pembaca melihat dan memahami isi intruksi.

Ahli I juga memberikan skor 3 pada butir penilaian 4, 8, 10, 14, dan 15, sedangkan butir 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13 memperoleh skor 4. Skor 3 diberikan karena keamanan, ketahanan *spidulit* dan kotak *spidulit* perlu diuji terlebih dahulu sehingga diketahui kelemahannya. Sedangkan ahli II memberikan skor 3 pada, 11, 12, 14 karena kotak dan ukurannya harus diperhatikan. Kotak yang memiliki sisi yang kosong harus diberikan tambahan pengaman agar *spidulit* aman, tidak bergerak, dan tidak terjatuh ketika akan diambil pada saat digunakan. Kotak harus ditambahkan penanda atas-bawah agar mudah disimpan dan terhindar dari kesalahan penyimpanan. Saran perbaikan dan kekurangan ini telah diperbaiki pada proses revisi produk.

Penilaian Guru dan peserta didik terhadap *Spidulit*



Gambar 5. Hasil penilaian guru kimia dan peserta didik terhadap media *spidulit* untuk mendukung pembelajaran kimia kelas X SMAN Sukadana.

a. Guru Kimia

Ada 3 aspek yang akan dinilai oleh guru dalam memberikan tanggapan terhadap media *spidulit* yang dikembangkan yaitu: aspek isi dan tampilan memperoleh kriteria sangat baik dengan presentase 100%. Aspek kemanfaatan memperoleh kriteria sangat baik dengan presentase 100%. Aspek kemudahan memperoleh kriteria sangat baik dengan presentase 100% sehingga dari hasil respon tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

b. Peserta Didik

1) Uji Coba Lapangan Awal

Pada uji coba terbatas, peserta didik yang dilibatkan sebanyak 9 orang dari masing-masing sekolah di SMAN Sukadana. Hasil respon peserta didik pada uji tahap awal dapat dilihat pada Gambar 5. Ada 3 aspek yang akan dilihat pada respon peserta didik yaitu: aspek ketertarikan, kemanfaatan, dan kemudahan. Berdasarkan tabel tersebut masing-masing aspek memperoleh kriteria sangat tinggi dengan presentase 86,80%, 90,20%, dan 92,59% dengan rata-rata sebesar 89,88% pada kriteria penilaian sangat baik.

2) Uji Coba Lapangan Utama

Pada uji coba yang dilakukan, peserta didik yang dilibatkan berjumlah 36 dari SMAN Sukadana. Hasil tersebut pada dapat dilihat bisa dilihat Gambar 5. Berdasarkan Gambar 5 diperoleh bahwa aspek ketertarikan sebesar 90,97%, aspek kemanfaatan sebesar 92,35%, dan aspek kemudahan sebesar 90,27% dengan rata-rata respon peserta didik sebesar 91,19% pada kriteria penilaian atau respon sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Media *spidulit* yang dikembangkan tersebut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran kimia peserta didik kelas X di SMAN Sukadana dari aspek materi dan media dengan kriteria sangat tinggi dan memperoleh respon yang sangat baik dari guru kimia dan peserta didik dengan presentase masing-masing 100% dan 91,19%.

Penelitian yang dilakukan ini dapat dikemukakan beberapa saran diantaranya adalah Tulisan media uji elektrolit yang besar dan bersambung antara badan dengan tutup harus dijadikan satu pada badan media. Instruksi penggunaan yang terjeda seharusnya sediakan

instruksi pada sisi yang sama. Media dan kotak media spidulit perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu sehingga diketahui kelemahannya. Kotak yang memiliki sisi yang kosong harus diberikan tambahan pengaman agar media aman, tidak bergerak dan tidak terjatuh ketika akan diambil pada saat digunakan. Spidulit masih perlu diuji ketahanannya untuk mengetahui berapa lama ketahanan media terutama untuk penyimpanan dalam kondisi kering. Spidulit harus dilakukan penggantian karbon setiap dilakukan uji larutan untuk menghindari kontaminasi larutan. Batang karbon yang digunakan sebaiknya lebih panjang sehingga saat dilakukan uji hanya batangnya yang tercelup, agar menghindari kontaminasi alat. Diharapkan kedepannya semakin banyak media yang dikembangkan atau dipatenkan sehingga mempermudah kami menggunakannya. Diharapkan dapat melaksanakan pelatihan pembuatan media untuk guru kimia dan IPA di Kayong Utara dan Sebaiknya menggunakan lampu dengan volt yang lebih tinggi pada media spidulit

DARTAR RUJUKAN.

- Arifin, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D: Bandung. Alfabet.
- Fithriyani. (2008). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kimia Sederhana Model, Uji Elektrolit terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di SMAN 1 Pemulung (Skripsi). Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nisa, Umi Mahmudatun. (2017). Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran. Jurnal Procceding Biology Education Conference. Vol 14: No 1 (67).
- Nodiyanto. (2019). Pengembangan Media KIT Praktikum Berbasis Inkuiri Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. Disertasi, tidak dipublikasikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8 : 20-24.
- Prasetyo, Heri. (2015). Pengembangan Media Interaktif Berbasis CAI (Computer -Asisted Intruction) Pada Mata Pelajaran Elektronika dasar. Jurnal Pendidikan Teknik elektro. Vol 04: Nomor 01.
- Purnamasari, Dwi .I. (2018). Pengembangan Penuntun Praktikum pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Kelas X SMA. Jurna Untan. 7(5): 1-2.
- Riduwan & Akdon (2013).Rumus dan Data dalam Analisis Statistika:Bandung: Alfabeta.

EFEKTIVITAS MEDIA BONEKA JARI DAN VIDEO SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA KETERAMPILAN BERBICARA MEMERANKAN ISI FABEL

Lus Antika Vinesia Virginia Chikita

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

Email: lus.antika.vvc@student.untan.ac.id

Abstrak

Pembelajaran di sekolah seharusnya menarik dan menyenangkan terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali “dipandang sebelah mata.” Guru sebagai tenaga pendidik harus dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan senang hati memahami materi pelajaran khususnya Bahasa Indonesia. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan proses belajar bahasa Indonesia yang lebih efektif khususnya pada keterampilan berbicara dalam memerankan isi fabel dengan menggunakan media boneka jari dan video sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, peneliti mendapati bahwa banyak peserta didik yang kurang memiliki keterampilan berbicara. Hal ini merupakan permasalahan penting karena keterampilan berbicara termasuk dalam satu di antara empat jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik jika ingin mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan kelebihan penggunaan media boneka jari dan video sebagai sumber belajar peserta didik yang diharapkan dapat menjadi penyelesaian masalah pada pembelajaran keterampilan berbicara khususnya dalam materi memerankan isi fabel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian yaitu deskriptif dengan pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan literatur-literatur yang berhubungan dengan topik penelitian sebagai subjek dengan jenis penelitian yaitu studi kepustakaan (library research). Teknik dan instrumen penelitian ini yaitu observasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media boneka jari dan video sebagai sumber belajar efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dalam memerankan isi fabel. Selain sebagai penilaian keterampilan berbicara peserta didik, penggunaan media boneka jari juga dapat digunakan sebagai penilaian produk serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik.

Kata Kunci: Media Boneka Jari, Sumber Belajar, Keterampilan Berbicara.

PENDAHULUAN.

Kita sedang berada pada abad pengetahuan atau yang dikenal dengan abad 21 di mana pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas menjadi faktor penentu dalam memperoleh ilmu pengetahuan, termasuk pula dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa dapat dikatakan sebagai lambang bunyi yang bersifat manasuka dan dapat digunakan oleh setiap orang untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, mengidentifikasi diri kepada orang lain, atau yang (Chaer, 2015:32). Bahasa memiliki banyak fungsi, namun bahasa memiliki fungsi utama sebagai sarana berkomunikasi antar penutur dan mitra tutur atau antar sesama manusia. Menurut Tarigan (2015:2) keterampilan berbahasa memiliki empat komponen yang saling berhubungan yaitu listening skills (keterampilan menyimak), listening skills (keterampilan berbicara), reading skills (keterampilan membaca), dan writing skills (keterampilan menulis). Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang peneliti fokuskan dalam penelitian ini.

Berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide, pikiran yang ada dalam diri dengan melibatkan orang lain dalam menyampaikan dengan

menggunakan kata-kata. Menurut (Saddhono & Slamet, 2014:50) berbicara merupakan sarana yang dapat digunakan oleh setiap orang untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan atau pikirannya yang telah disusun atau dikembangkan sedemikian rupa berdasarkan kebutuhan penutur dan mitra tuturnya. Keterampilan dalam berbicara termasuk dalam satu di antara empat keterampilan yang harus dikembangkan oleh peserta didik khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik harus memiliki keberanian berbicara di depan umum atau di depan temannya, bertanya, atau mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya secara lisan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki keterampilan dalam berbicara. Kurangnya keterampilan berbicara dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dan dapat menjadi penghambat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, peneliti mendapati bahwa banyak dari peserta didik yang kurang memiliki keterampilan berbicara. Peneliti menemukan adanya kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik ketika berbicara. Kendala-kendala tersebut yaitu (1) peserta didik kurang memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk berbicara atau menyampaikan pendapatnya di depan umum; (2) peserta didik kurang mampu mengungkapkan gagasan atau apa yang ada di dalam pikirannya secara lisan; (3), peserta didik merasa bahwa pendapatnya tidak penting untuk disampaikan sehingga peserta didik lebih memilih diam dan tidak menyampaikan gagasannya, namun jika diperhatikan lebih khusus maka pendapat atau gagasan peserta didik penting untuk diutarakan karena termasuk dalam keterampilan berbicara; (4) peserta didik mendapatkan gangguan dari teman-temannya yang menertawakan, mengejek dan lainnya ketika sedang berbicara atau menyampaikan pendapat; dan (5) ada pula peserta didik yang berani berbicara di depan temannya namun cara penyampaiannya kurang tepat, sehingga peserta didik yang lain mengalami kesulitan dalam memahami dengan jelas maksud dari yang ia kemukakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, alasan peneliti memilih keterampilan berbicara yaitu karena, pertama keterampilan berbicara termasuk dalam satu di antara keterampilan yang sulit untuk dikuasai peserta didik. Kedua, karena keterampilan berbicara merupakan satu di antara faktor penentu dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Ketiga, agar peserta didik terbiasa berbicara dihadapan orang lain dengan percaya diri tanpa merasa takut ataupun malu. Keempat, karena memiliki keterampilan berbicara yang baik akan memberikan dampak positif bagi masa depan peserta didik, baik itu peserta didik kelak menempuh pendidikan yang lebih tinggi atau ketika peserta didik memasuki dunia kerja.

Fokus dalam penelitian ini yaitu keterampilan berbicara pada materi pembelajaran memerankan isi fabel, khususnya pada tingkat SMP kelas VII semester genap yaitu pada Kompetensi Dasar 4.12 memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Fabel merupakan sebuah cerita fiktif yang menceritakan mengenai kisah hidup para binatang yang memiliki sikap dan perilaku yang menyerupai manusia. Dalam cerita fabel tokoh yang berperan yaitu binatang, namun walaupun demikian cerita fabel tidak semata-mata menceritakan mengenai kehidupan binatang saja, karena dalam cerita fabel terdapat pula kisah mengenai kehidupan manusia beserta semua sifat dan sikap yang seperti manusia. Dapat dikatakan bahwa, peran binatang yang memiliki karakter seperti manusia dalam cerita fabel, digunakan untuk memberikan pesan moral kepada manusia melalui karakter binatang.

Penelitian ini difokuskan pada materi pelajaran memerankan isi fabel. Role playing (bermain peran) merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara peserta didik berperan, melakonkan, atau menjadikan dirinya seperti tokoh yang ada dalam suatu cerita. Kegiatan memerankan isi fabel merupakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena peserta didik dapat menjadikan dirinya seperti tokoh binatang yang terdapat dalam cerita fabel serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam kegiatan bermain peran, peserta didik harus memerhatikan aspek-aspek penting agar penampilan peserta

didik menjadi lebih optimal. Namun, dalam proses pembelajaran peneliti menemukan adanya kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik ketika memerankan isi fabel. Kesulitan-kesulitan tersebut yaitu (1) kurangnya penguasaan terhadap alur cerita; (2) kurangnya penghayatan terhadap tokoh dan penokohan; (3) kurangnya kelancaran dalam berbicara; (4) kurangnya penguasaan terhadap intonasi, nada dan tempo berbicara; serta (5) penggunaan alat peraga yang kurang maksimal. Alasan dari pemilihan materi memerankan isi fabel karena pada saat memerankan tokoh dalam cerita fabel, selain harus mampu melakonkan tokoh dalam cerita, peserta didik diharuskan pula memiliki keterampilan berbicara. Selain itu, memerankan isi fabel dapat menjadi materi pelajaran yang menyenangkan, karena peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dan mendapatkan kesempatan untuk belajar menggunakan strategi yang baru dengan tidak hanya duduk diam di dalam kelas.

Permasalahan mengenai keterampilan berbicara dalam memerankan isi fabel, dapat disebabkan karena beberapa faktor, satu di antaranya yaitu kurangnya profesional guru dalam memilih metode, teknik, strategi, media dan sumber belajar yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencari solusi sebagai penyelesaian masalah dengan menawarkan pemanfaatan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan sumber belajar yang menarik guna memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya mengenai keterampilan berbicara dalam memerankan isi fabel. Media pembelajaran yaitu semua hal berupa alat atau bahan yang penggunaannya dimanfaatkan untuk memberi pengetahuan seperti smartphone, televisi, radio, buku, majalah, koran, atau yang lainnya. Media pembelajaran termasuk dalam satu di antara komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang akan digunakan selama proses belajar mengajar seharusnya menjadi hal yang diperhatikan secara khusus bagi tenaga pendidik, karena penggunaan media yang baik termasuk satu di antara cara untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Guru harus mampu menentukan media pembelajaran efektif sesuai dengan kondisi di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif pada hasil belajar dan tujuan pembelajaran. Semakin baik seorang tenaga pendidik menentukan media yang digunakan, maka tingkat keberhasilan yang diperoleh akan semakin besar pula.

Sumber belajar (*learning resources*) yaitu semua hal yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, baik itu berupa data, orang, ataupun wujud tertentu. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), sumber belajar terdiri atas enam jenis yang dapat dalam bentuk pesan, berupa alat atau bahan, berupa orang atau manusia, teknik dan latar lingkungan. 6 jenis sumber belajar ini memiliki hubungan antara satu sama lain dengan proses pembelajaran, artinya dalam setiap proses belajar mengajar di kelas keenam jenis sumber belajar ini harus selalu ada.

Penelitian ini menawarkan cara untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan penggunaan sumber belajar yang dapat digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara serta menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang selama ini menghalangi pengembangan ide peserta didik. Media pembelajaran yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu media boneka jari. Media boneka jari merupakan satu di antara media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan berbicara, menambah kosakata yang dikuasai peserta didik, serta menghilangkan rasa takut dan rasa malu peserta didik ketika berbicara. Penggunaan media boneka jari dapat digunakan pada materi pelajaran memerankan isi fabel.

Alasan peneliti memilih menggunakan media boneka jari yaitu (1) pemilihan boneka jari dipilih dengan tujuan agar dapat memberi motivasi pada peserta didik sehingga dapat belajar dengan semangat dan dapat berpikir kritis; (2) pemilihan boneka jari dipilih agar peserta didik mampu menuangkan ide-ide yang diperoleh dari sebuah cerita fabel yang selanjutnya akan ditransformasikan menjadi sebuah naskah drama yang menarik sesuai dengan imajinasi peserta

didik dengan menggunakan bahasanya sendiri; (3) boneka jari ini dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik agar senang dengan proses pembelajaran dan diharapkan dapat menjadi motivasi peserta didik sehingga dapat menciptakan hasil belajar yang lebih optimal; dan (4) untuk mengembangkan kemampuan berbicara, karena untuk dapat berbicara secara optimal maka peserta didik harus memiliki keberanian untuk berbicara, memiliki bahan yang akan dibicarakan, memiliki kemampuan penguasaan bahasa, serta menguasai intonasi dan ekspresi dalam berbicara.

Selain hanya menggunakan media pembelajaran yang menarik, penelitian ini juga menawarkan penggunaan sumber belajar. Media pembelajaran menarik yang dikolaborasikan dengan sumber belajar yang baik akan semakin memberi dampak positif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Di era modern seperti sekarang ini, pemanfaatan perkembangan teknologi dengan media elektronik sebagai sumber belajar peserta didik sudah menjadi hal yang lumrah dan umum di gunakan pada dunia pendidikan. Sumber belajar yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu video. Video termasuk dalam sumber belajar pada jenis bahan. Bahan adalah suatu program yang berisi bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar baik itu berupa media cetak seperti buku, koran, dan lainnya atau berupa media elektronik seperti radio, video, televisi, VCD dan yang lainnya. Video adalah sebuah bentuk perkembangan teknologi yang didalamnya terdapat unsur audio dan visual yang dapat digunakan untuk merekam, menampilkan, menunjukkan mengirimkan mengubah gambar bergerak sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Penggunaan video semakin berkembang seiring dengan berkembang pesatnya era globalisasi pada zaman sekarang ini, awalnya video hanya ditunjukan untuk jaringan video, namun sekarang video sudah tersedia dengan berbagai format sehingga dapat digunakan atau diakses di mana saja dengan lebih mudah. Contohnya melalui smartphone, laptop/komputer, atau tab.

Alasan peneliti menggunakan video sebagai sumber belajar yaitu (1) dalam pembelajaran, video dapat berfungsi untuk menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat lebih fokus dan lebih antusias ketika belajar; (2) penggunaan video sebagai sumber belajar dapat memudahkan guru ketika memberi materi pelajaran dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan; (3) adanya audio dan visual dalam video dapat menarik minat peserta didik dibanding dengan hanya melihat teks saja; (4) visual yang ditampilkan ketika menonton video dapat membuat peserta didik lebih fokus melihat apa yang ditampilkan; serta (5) adanya audio yang didengar saat pemutaran video dapat memudahkan peserta didik menangkap pesan yang ingin disampaikan dan memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran di kelas sehingga terciptanya pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, video menjadi satu di antara alternatif pilihan yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk mentransformasikan bahan ajar yang ingin diberikan selama proses pembelajaran..

METODE

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif yang berfokus dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:147) metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan dengan cara melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan dengan cara melakukan pendeskripsian dan penggambaran terhadap data tersebut sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini berorientasi pada pendekatan penelitian kualitatif (qualitative research). Ratna (2012:46—47) menjelaskan metode kualitatif merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menafsirkan kemudian menyajikan data yang dikumpulkan ke dalam bentuk deskriptif. Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat (Wijayanti dkk., 2013:222) yaitu berupa deskripsi kata-kata dengan bentuk penjabaran dalam bentuk paragraf terhadap data yang diperoleh dan dianalisis secara menyeluruh sesuai dengan aspek yang diteliti. Penelitian kualitatif digunakan untuk mencari/mengumpulkan data yang bersifat data kualitatif dan kemudian dianalisis dengan

langkah kualitatif yaitu menganalisis data berupa kata-kata dan bukan berupa angka. Peneliti memilih penelitian dekriptif kualitatif karena hasil penelitian yang diperoleh dideskripsikan menggunakan kata-kata untuk melihat efektivitas penggunaan media boneka jari dan video sebagai sumber belajar dalam keterampilan berbicara memerankan isi fabel pada peserta didik kelas VII khususnya di SMP Negeri 7 Pontianak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan (library research) yaitu jenis penelitian yang melakukan pengumpulan data dari literatur-literatur, buku-buku, karya tulis ilmiah, atau jurnal yang sesuai dengan tujuan dan masalah yang diteliti. Menurut M. Nazir (2013:93) studi kepustakaan merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan telaah-telaah terhadap hal-hal yang bersifat kepustakaan seperti jurnal, literatur, buku, catatan, karya ilmiah, atau yang lainnya berdasarkan tujuan dilakukannya penelitian. Subjek penelitian yang peneliti gunakan yaitu buku-buku, jurnal-jurnal atau literatur-literatur yang didalamnya terdapat hubungan atau kaitan dengan kelebihan-kelebihan dari penggunaan media boneka jari dan video sebagai sumber belajar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi sebagai teknik dalam melakukan pengumpulan data, dan pedoman observasi digunakan sebagai instrument penelitian. Observasi merupakan proses sistematis yang terdiri atas beberapa proses yang harus dilakukan yang bertujuan agar peneliti memperoleh data sesuai dengan fakta dan keadaan yang sebenarnya mengenai hal yang diteliti (Sugiyono, 2018:141). Kegiatan observasi bertujuan mengamati setiap keadaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi merupakan teknik yang akurat dalam pengumpulan data. Langkah-langkah yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu (1) memilah dan mengumpulkan aspek apa saja yang akan diteliti; (2) menemukan aspek yang diteliti pada literatur-literatur atau buku-buku yang sejalan dengan topik penelitian; (3) menentukan deskripsi data-data yang dibutuhkan dari sumber kepustakaan berdasarkan dengan masalah penelitian; (4) memperdalam data-data dari variabel yang diteliti dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan; (5) mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari menelaah literatur-literatur dan pengamatan langsung di lapangan ke dalam bentuk kata-kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap individu memerlukan keterampilan berbicara untuk dapat mengomunikasikan apa yang ingin disampaikan. Keterampilan berbicara perlu dikuasai untuk dapat melatih berpikir secara cerdas, kreatif, dan kritis (Permana dalam Rahman dkk., 2019:55). Berbicara merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan dan merangkai kata-kata sehingga menjadi suatu kalimat yang mampu dipahami dengan tujuan untuk menyampaikan gagasan, ide, atau hal yang ada di dalam pikirannya yang secara lisan. Keterampilan berbicara memiliki beberapa tujuan yaitu sebagai sarana komunikasi antar sesama manusia dan bertujuan persuasif yaitu bersifat mengajak atau memengaruhi lawan bicaranya agar dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh si pembicara. Menurut Arsjad (2010:17—19) dalam berbicara terdapat beberapa hal yang menjadi aspek pendukung dalam efektivitas berbicara, meliputi (a) kemampuan pengucapan lafal secara tepat; (b) kemampuan untuk menempatkan intonasi, nada, sendi, dan tekanan dengan tepat; (c) kemampuan memilih diksi (pilihan kata) yang tepat, jelas dan bervariasi; dan (d) kemampuan menentukan arah yang dibicarakan.

Menurut Abidin (dalam Rahman dkk., 2019: 62–63) ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara. Pertama, kepekaan terhadap fenomena. Kepekaan fenomena ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menjadikannya sebagai sumber ide. Kedua, kemampuan kognisi atau imajinasi. Kemampuan ini berkenaan dengan tujuan berbicara. Peserta didik yang diminta berbicara dengan tujuan

untuk menghibur, maka ia harus diberikan kesempatan untuk menggunakan daya imajinasinya untuk memikirkan tentang hal-hal yang lucu. Ketiga, kemampuan berbahasa yakni faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara dengan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan berbahasa tidak terlepas dari organ berbicara untuk menghasilkan bunyi yang dapat dipahami. Keempat, faktor kemampuan psikologis. Faktor ini berkaitan dengan faktor kejiwaan seperti keberanian saat berbicara. Kelima, kemampuan perfoma. Perfoma berkaitan dengan gaya peserta didik dalam menyampaikan tujuan berbicara. Semakin baik peserta didik menguasai aspek linguistik dan nonlinguistik, maka gaya berbicara peserta didik akan semakin meyakinkan. Hal ini dikarenakan penguasaan tersebut dapat membangun komunikasi yang interaktif.

Keterampilan berbicara harus dikuasai dan dikembangkan oleh masing-masing peserta didik khususnya pada kegiatan belajar mengajar agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Namun faktanya, banyak peserta didik yang kurang memiliki keterampilan dalam berbicara yang dapat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas, termasuk pula pada kegiatan memerankan isi fabel. Satu di antaranya yaitu penampilan peserta didik ketika memerankan isi fabel menjadi kurang optimal, peserta didik kurang lancar dalam berbicara serta kurang menguasai intonasi, nada dan tempo ketika berbicara. Oleh sebab itu, untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran maka kendala-kendala tersebut perlu diatasi. Penelitian ini menawarkan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sesuai, yaitu media pembelajaran boneka jari dan sumber belajar video. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan sumber belajar yang tepat pula akan semakin membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan persentase tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran boneka jari dan video sebagai sumber belajar ini diharapkan dapat menjadi jawaban terhadap permasalahan yang dialami peserta didik dalam keterampilan berbicara, khususnya ketika memerankan isi fabel.

Boneka merupakan suatu benda yang bentuknya dibuat dengan menyerupai bentuk binatang ataupun manusia (Daryanto, 2013:33). Dapat disimpulkan bahwa media boneka jari adalah media tiruan berbentuk boneka yang terbuat dari kain flanel sehingga menyerupai bentuk sesuai yang diinginkan, baik itu manusia, binatang, atau yang lainnya yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran tertentu. Menurut Arsyad (dalam Ananda, 2019:159) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana untuk mendukung proses komunikasi. Guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat di antaranya yakni dapat memotivasi minat peserta didik sehingga menjadi terangsang untuk melakukan suatu tindakan yang memengaruhi sikap dan emosinya. Selanjutnya, dapat menyajikan informasi berupa pengantar, ringkasan, atau dapat pula berbentuk hiburan. Selain itu, media berfungsi untuk tujuan instruksi yang diharapkan mampu melibatkan peserta didik dalam bentuk aktivitas nyata. Penggunaan media pembelajaran boneka jari memiliki beberapa kelebihan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru. Kelebihan-kelebihan tersebut yaitu.

1. Boneka jari merupakan mainan edukatif yang pembuatannya relatif mudah dengan bahan yang mudah didapatkan.

2. Boneka jari sangat cocok dimanfaatkan pada proses pembelajaran seperti berbicara, bercakap-cakap antara peserta didik, serta menceritakan dongeng.
3. Boneka jari dapat menarik minat serta perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar, karena umumnya orang suka dengan boneka.
4. Boneka jari memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari, hal ini dikarenakan objek tersebut ada dihadapan mereka.
5. Boneka jari membantu mengembangkan emosi, kreativitas, dan imajinasi peserta didik tanpa merasa takut ditertawakan atau diejek teman yang lain.
6. Menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan, lebih komunikatif, interaktif, kondusif dan peserta didik terlibat penuh dalam proses pembelajaran.
7. Media boneka jari dapat dimainkan di luar maupun di dalam kelas, karena tidak membutuhkan panggung yang besar sehingga lebih efisien dari segi waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
8. Ukuran boneka jari yang kecil memudahkan peserta didik dari segi pembuatan sehingga peserta didik dapat membuat lebih dari satu boneka jari sehingga alat peraga yang digunakan lebih optimal.
9. Selain sebagai penilaian keterampilan berbicara, boneka jari yang dihasilkan peserta didik juga dapat digunakan sebagai penilaian produk.

Selain penggunaan media boneka jari, penelitian ini juga menawarkan sumber belajar yang menarik yaitu video. Menurut Rohani (dalam Ananda, 2019:222) sumber belajar ialah bahan yang sengaja dibuat agar dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri. Karakteristik sumber belajar yakni harus mampu memberikan peran optimal dalam mencapai tujuan dan nilai instruksional yang dapat mengubah dan membawa perubahan sikap peserta didik untuk menjadi lebih baik. Sumber belajar juga memiliki ciri-ciri yang spesifik sesuai dengan media yang digunakan. Video adalah teknologi yang didalamnya memiliki unsur visual yang dapat mengirimkan sinyal dalam bentuk elektronik. Video merupakan suatu teknologi informasi yang terdiri atas gambar-gambar yang berurutan atau tersusun secara sistematis yang dapat menunjukkan unsur fantasi atau ilusi pada penglihatan secara digital. Pemanfaatan video dalam pembelajaran sebagai sumber belajar memberikan beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut.

1. Video membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada kegiatan praktik, penggunaan video dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan proses latihan dan menjadi lebih aktif.
2. Video dapat memberikan rangsangan visual dan audio secara bersamaan dan dapat menjangkau pemahaman yang lebih luas.
3. Video dapat menyajikan gambar yang mendekati keadaan sebenarnya/ menyajikan pengalaman langsung pada penonton.
4. Video menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan dan suatu proses yang jelas.
5. Video dapat diputar ulang atau ditonton kembali.
6. Pesan yang disampaikan dalam video lebih cepat dan lebih mudah diingat.
7. Video dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik serta membuat kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik dibanding hanya membaca teks di buku paket, serta dapat memberikan umpan balik pada peserta didik.

Berdasarkan telaah pada literatur-literatur yang berhubungan dengan media dan sumber belajar yang diteliti serta pengamatan di lapangan, maka hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan media boneka jari dan sumber belajar video efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui video cerita fabel yang ditampilkan, peserta didik menjadi lebih mudah memahami cerita fabel, dan langkah-langkah dalam memerankan isi fabel. Peserta didik dapat melihat langsung bagaimana cara bermain peran seperti yang ditampilkan dalam video. Saat pemutaran video suasana dalam kelas menjadi lebih kondusif, semua peserta didik melihat video yang ditampilkan dan tidak ada yang berbicara sendiri karena peserta didik fokus melihat dan mendengar apa yang ditampilkan. Pesan yang disampaikan dalam video lebih mudah diterima dan peserta didik dapat lebih mudah mengetahui apa yang harus dilakukan saat bermain peran. Lebih lanjut, video juga bisa menjadi sarana dokumentasi peserta didik saat memerankan isi fabel.

Penggunaan media boneka jari dalam kegiatan memerankan isi fabel dapat membuat peserta didik khususnya pada kelas VII di SMP Negeri 7 Pontianak lebih terampil dalam berbicara. Peserta didik tidak merasa malu dan takut saat memerankan tokoh dalam fabel karena mereka tidak tampil secara langsung melainkan melalui perantara boneka. Panggung yang lebih kecil membuat peserta didik lebih mudah mempersiapkan alat peraga yang digunakan. Hal ini dapat mengefisienkan waktu sehingga peserta didik lebih fokus berlatih menguasai alur, tokoh dan penokohan, serta berlatih keterampilan berbicara baik dari segi pelafalan, intonasi, dan tempo sehingga membuat penampilan peserta didik menjadi lebih optimal. Selain dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu penilaian keterampilan berbicara dan bermain peran, boneka jari yang dihasilkan dapat menjadi penilaian produk bagi peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Permasalahan dalam kegiatan berbicara menjadi masalah yang dialami oleh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar pada setiap materi pelajaran khususnya Bahasa Indonesia. Hal ini tergambar pula pada peserta didik di kelas VII SMP Negeri 7 Pontianak. Permasalahan tersebut membuat peneliti tertarik untuk menemukan solusi penyelesaian masalah berupa penggunaan media pembelajaran boneka jari dan penggunaan sumber belajar berupa video yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media boneka jari dan sumber belajar video ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat digunakan sebagai satu antara pilihan alternatif bagi tenaga pendidik dalam pengimplementasian di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran boneka jari dan video sebagai sumber belajar efektif digunakan dalam keterampilan berbicara memerankan isi fabel.

Saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai tenaga pendidik yang profesional, seorang pengajar harus dapat menentukan pendekatan, metode, teknik, media dan sumber belajar yang efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat bermanfaat baik itu bagi tenaga pendidik maupun peserta didik. Lebih lanjut, seorang tenaga pendidik tidak seharusnya bersifat statis atau diam ditempat dan tidak mau berkembang dengan “menutup mata” dari perkembangan teknologi untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Guru yang profesional harus mampu menemukan cara agar peserta didik memiliki rasa senang hati untuk belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari

DARTAR RUJUKAN.

- Ananda, Rusydi. (2019). Perencanaan Pembelajaran. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Ardyad, Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chaer, Abdul. (2015). Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Nazir, M.. (2013). Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rahman, dkk.. 2019. Menyimak & Berbicara Teori dan Praktik. Jatinangor: Alqaprint Jatinangor.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2012). Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saddhono, K., dan Slamet, Y. (2014). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Wijayanti, Sri Hapsari, dkk.. (2013). Bahasa Indonesia Penulisan dan Penyajian Karya Ilmiah. Jakarta: Rajawali Pers.

PENERAPAN MEDIA BELAJAR DAN SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH PERBATASAN (MAN 1 EMPANANG)

Miftahul Khairat

FKIP Untan (Email: miftahulkhairat33@gmail.com)

Abstract: *Learning sources mean that they contain messages or learning materials that are conveyed in accordance with the development of the times, which affect the development of education, therefore teachers are required to be able to provide media and learning resources that can increase knowledge in students so that they are able to keep up with current developments, but media Learning and Learning Resources at the Indonesia-Malaysia border schools which are very difficult to find, both Learning Media and Learning Resources. Learning media and learning resources at border schools require teachers to be more creative in carrying out the learning process in order to support learning media and learning resources, teachers are required to be more active in finding learning resources that make students motivated, students in one of the border schools with the media and learning resources that make students only receive lessons or knowledge delivered by the teacher, without trying to look for material outside of the library, which does not exist in school, even the books are previous books and border schools are far from adequate book references for that needed Learning media and sources learning that allows, to increase knowledge and produce quality and competitive education output. The media used is a medium for delivering material as a learning message and the goal of achieving a learning process must be verbalistic, to overcome the limitations of time, sensory power and energy in order to increase passion in studying, direct interaction with learning resources.*

Abstrak : Sumber belajar ialah mengandung pesan maupun bahan pembelajaran yang disampaikan Sesuai dengan perkembangan Zaman, yang berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan, dari itu guru diuntut agar bisa menyediakan Media dan Sumber Belajar supaya bisa menambah Pengetahuan pada Siswa agar mampu mengimbangi perkembangan zaman sekarang, tetapi Media Belajar dan Sumber Belajar di Sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia yang sangat sulit di dapatkan, Baik itu Media Belajar maupun Sumber belajar. Media Belajar dan sumber belajar di sekolah perbatasan mengharuskan Guru untuk lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran demi menunjang media belajar dan sumber belajar, guru dituntut untuk lebih aktif dalam mencari sumber belajar yang membuat siswa termotivasi, siswa yang ada di salah satu sekolah perbatasan dengan media dan sumber belajar yang ada membuat siswa hanya menerima pelajaran atau ilmu yang disampaikan oleh guru, tanpa berusaha untuk mencari materi di luar maupun di perpustakaan, yang tidak ada di sekolah bahkan bukunya merupakan buku terdahulu dan sekolah perbatasan jauh dari referensi buku yang memadai untuk itu dibutuhkan Media belajar dan sumber belajar yang memungkinkan, untuk menambah pengetahuan dan menghasilkan output Pendidikan yang berkualitas dan bisa berdaya saing. Media yang digunakan merupakan wadah penyampaian materi sebagai pesan pembelajaran dan mempunyai tujuan tercapainya suatu proses dalam pembelajaran harus verbalistik, untuk mengatasi keterbatasan waktu, daya indera dan tenaga agar menimbulkan gairah dalam menuntut ilmu, interaksi langsung dengan sumber belajar.

Kata-kata Kunci : Penerapan, Media Belajar, Sumber Belajar, Pelajaran Ekonomi

Berbicara kualitas Pendidikan di negara kita Indonesia tidak bisa kita sembunyikan kondisi Pendidikan yang cukup memprihatinkan, baik itu dalam pemerataan sarana maupun prasarana, media dan sumber belajar untuk menunjang kualitas Pendidikan di Indonesia, tidak semua sekolah bisa merasakan semua bantuan yang diberikan pemerintah untuk menunjang Pendidikan.

Sudah sangat jelas begitu besarnya perubahan kualitas Pendidikan baik itu media belajar maupun sumber belajar di daerah perbatasan maupun di kota besar, meskipun pemerintah sudah berupaya memberikan dana untuk menujkan kualitas Pendidikan di Kota maupun di Desa, akan tetapi nyata nya masih sangat jauh perbedaan Pendidikan di kota maupun di Desa lebih tepatnya di perbatasan yang jarang di perhatikan selain sarana dan prasarana untuk menuju sekolah yang ada di perbatasan sangat sulit dengan medan jalan yang rusak sulit untuk di tempuh, jangankan Media Belajar dan Sumber belajar bahkan tenaga pendidik sulit di dapatkan untuk mengajar di Daerah perbatasan. Permasalahan ini yang menjadi cukup rumit bagi Guru, salah satu Guru di perbatasan Malaysia yaitu Guru ekonomi yang merasa kesulitan dalam menerapkan media belajar dan sumber Belajar yang kurang memadai ditambah permasalahan sarana dan prasarana menuju desa tersebut cukup sulit untuk di tempuh karena jalan yang rusak.

Kecenderungan kreativitas pendidik dalam berbagai bidang yang akan ditantang mampukah mereka mengimbangi keterbatasan yang ada, ditambah lagi peliknya standar kompetensi yang harus dimiliki seorang Guru demi terwujudnya Pendidikan yang berkualitas berdaya saing, dan berkarakter. Dengan keterbatasan media belajar dan sumber belajar di sekolah perbatasan Guru dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi diri. Atas permasalahan inilah penulis merasa perlu melakukan pemikiran bagaimana media belajar dan sumber belajar di sekolah perbatasan perlu di perhatikan secara khusus demi pemerataan Pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing. Untuk itu penulis akan memaparkan penerapan sumber belajar dan media belajar disekolah perbatasan Kedua aspek media belajar dan sumber belajar merupakan akar permasalahan yang melahirkan kualitas Pendidikan yang berdaya saing dan berkarakter, Hal itulah yang menjadikan tugas berat bagi seorang Guru ketika melakukan pembelajaran agar tidak membosankan. Kesulitan dalam mengelola kelas banyak guru yang mengeluh, karena minimnya penunjang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran cukup sulit untuk di capai semaksimal mungkin. Dengan berbagai macam permasalahan yang ada bisa di atasi apabila guru memiliki kreativitas mengajar, namun Guru yang mengajar pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Empanang tidak linier dalam mengajar atau tidak sesuai dengan kuliah yang dia ampu saat menempuh pendidikan, yang menyebabkan Guru kesusahan dalam melakukan proses belajar mengajar, apa lagi di sekolah tersebut kurangnya Sarana dan prasarana Media belajar dan sumber belajar yang seharusnya diperhatikan sebagai hal yang paling utama dalam proses pembelajaran supaya mendapatkan hasil pendidikan yang berdaya saing dan berkualitas.

Beberapa penelitian yang menjadi perbandingan pentingnya Media Belajar Dan Sumber Belajar sehingga peneliti tertarik untuk meneliti Sumber belajar dan Media Belajar sesuai dengan permasalahan yang ada di SMAN 1 Empanang, yaitu terdapat hubungan Positif dan signifikan terhadap Media Belajar dan Sumber Belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, dan Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Di SMKN 3 Pontianak. internet (36,25%) sebagai sumber belajar akuntansi, memanfaatkan guru (65%), perpustakaan (42,5%), dan buku pelajaran (56,25%). Berdasarkan penelitian terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang menyesuaikan permasalahan yang ada di lapangan, Penerapan Media Belajar dan Sumber Belajar di Sekolah Perbatasan SMAN 1 Empanang.

PEMBAHASAN

Media Belajar dan Sumber Belajar

Media belajar, media merupakan proses pembelajaran yang di artikan sebagai, fotografis, alat grafis, memproses atau menangkap dan verbal atau menyusun informasi visual (Arsyad 2014:3). Media adalah pengantar pesan atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan, Musfiquon, 2012). Dan media pembelajaran ialah alat membantu proses belajar mengajar yang

berfungsi untuk memperjelas pesan yang di sampaikan dan makna yang bisa diterima agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang di inginkan, Bambang Sutjipto dan Kustandi Cecep (2013)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bisa di ambil kesimpulan yakni media belajar ialah proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat untuk menunjang pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun berada di luar kelas serta dapat memberi berbagai macam rangsangan belajar bagi siswa untuk tertarik dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan berbagai macam permasalahan yang di timbulkan akibat kurangnya fasilitas media belajar dan sumber belajar yang kurang memadai dapat mempengaruhi terhadap kualitas Pendidikan, apalagi disekolah perbatasan yang jarang mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah daerah maupun pemerintah pusat yang seolah-olah tidak mengetahui keadaan sekolah yang berada di perbatasan, apakah fasilitas yang ada disekolah tersebut bisa membantu menunjang proses pembelajaran, Guru dituntut lebih berpikir ekstra agar kurangnya fasilitas media belajar dan sumber belajar bisa membuat peserta didik betah dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah SMAN 1 Empanang, fasilitas media belajar dan sumber belajar kurang tersedia dapat membuat peserta didik kesulitan dalam belajar, serta dapat menimbulkan kurangnya motivasi maupun minat dalam belajar, sehingga Guru dituntut harus lebih ekstra untuk mencari cara bagaimana membuat peserta didik antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

Sumber Belajar ialah sumber daya meliputi manusia, materi pelajaran, alat, lingkungan dan teknik, dapat digunakan dalam mendukung tercapainya proses pembelajaran (Musfiqon 2012). sedangkan menurut pendapat para ahli yang lainnya sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran, Seels dan Richey (dalam Khotimah Nurul 2017 : 41). Sumber belajar adalah segala sumber daya (*resources*) yang meliputi materi pelajaran, manusia, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, (Musfiqon 2012: 129-130). Sedangkan menurut Association for Education Communication and Technology (AECT) (dalam Maharani 2014 :4) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi 6 yaitu : Pesan (Messages), Orang (People), Bahan (Materials), Alat (Devices), Teknik (Techniques), Lingkungan (Setting).

Berdasarkan pendapat diatas Sumber belajar bukan hanya dari manusia tetapi ada juga dari alam sekitar dan pengalaman dan lingkungan yang dibuat untuk mendukung efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Untuk menunjang ketercapaian keberhasilan belajar yang di inginkan ciri-ciri sumber belajar Secara garis sebagai berikut: Sumber belajar mampu memberikan tujuan pembelajaran yang dapat mencapai pembelajaran secara maksimal dan juga memberikan arahan yang sesuai dengan belajar mengajar yang di inginkan, Sumber belajar mempunyai nilai instruksional yang edukatif, dan dapat mengubah serta membawa perubahan yang baik terhadap berbagai tingkah laku yang baik dalam belajar dan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ada, Klasifikasi sumber belajar ciri-cirinya adalah; (1) tidak terorganisasi dan tidak sistematis baik di dalam bentuk juga maupun isi, (2) tidak adanya proses pembelajaran secara eksplisit, (3) digunakan dalam berbagai tujuan dan keadaan tertentu secara insidental, (4) dipergunakan dalam berbagai tujuan belajar dan pembelajaran.

Sumber belajar bisa dibuat serta mempunyai spesifik sesuai dengan ketersediaan media belajar dan sumber belajar baik itu secara sendiri ataupun terpisah serta dapat digunakan kombinasi atau gabungan, Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu: sumber belajar yang dirancang, serta sumber belajar yang tinggal pakai, Beberapa manfaat media pembelajaran dan prosesnya ialah : Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian berbagai informasi sehingga dapat meningkatkan dalam proses hasil belajar dan mengajar. Media pembelajaran bisa meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan interaksi, motivasi belajar, antara siswa d serta lingkungannya, Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu, Media pembelajaran bisa memberikan

pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan, dan interaksi langsung dengan masyarakat, guru, dan lingkungannya contohnya kunjungan ke kebun binatang, atau museum atau tempat karyawisata, Arsyad (2014:29).

Sumber belajar ialah rancangan dalam keperluan belajar, sedangkan sumber belajar tinggal pakai ialah sesuatu yang mulanya tidak dimaksudkan dalam kepentingan belajar, akan tetapi kemudian bisa dimanfaatkan untuk tujuan kepentingan belajar, (Musfiqon, 2012) Media belajar dan sumber belajar keduanya sangatlah penting untuk menunjang kualitas Pendidikan, pendidik juga harus punya kreatifitas untuk mencari cara agar siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar baik itu di dalam kelas maupun berada di luar kelas, dengan keterbatasan yang ada di sekolah SMAN 1 Empanang

Penerapan Media Belajar dan Sumber Belajar di Daerah perbatasan Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Empanang Kurang Optimal

Penerapan Media Belajar dan Sumber belajar yang di laksanakan oleh Guru di sekolah SMAN 1 Empanang Kurang maksimal, karena ketersediaan yang terbatas, di tambah lagi Guru yang mengajar pada mata pelajaran ekonomi bukan keahlian di bidangnya, mengajar dengan keterbatasan yang ada di sekolah tersebut membuat guru kurang berkreaitivitas dalam menunjang prose belajar mengajar sehingga siswa bosa di dalam kela smaupun di luar kelas. Seharusnya guru yang mengajar di seolah tersebut selalu mencari cara yang terbaik agar bisa melakukan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang di inginkan, meskipun sarana dan prasarana yang kurang dalam pembelajaran di tambah lagi jalan yang menuju sekolah tersebut rusak.

Selain media belajar dan sumber guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi adalah guru yang mengajar sejarah, tidak ada guru ekonomi yang mengajar pelajaran ekonomi, ini bisa menyebabkan kurangnya minat Guru untuk mengajar di sekolah perbatasan, sehingga guru yang mengajar di sekolah tersebut bukanlah di bagian bidangnya. Dengan Media Belajar dan Sumber belajar yang seadanya Guru di sekolah perbatasan tersebut menerapkan Media belajar dan Sumber belajar yang tersedia untuk menunjang proses belajar mengajar sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai, akan tetapi penerapan tersebut tidak dapat digunakan semaksimal mungkin, karena keterbatasan yang ada, hal inilah yang menyebabkan kurangnya minat belajar dan kurangnya prestasi belajar yang membuat adanya perubahan yang signifikan dalam belajar. Untuk itu butuh perhatian khusus dari pemerintah baik itu pemerintah pusat mauoun pemerintah daerah, serata bagaimana tindakan selanjutkan yang akan dilakukan oleh Guru-guru yang ada di sekoah SMAN 1 Empanang untuk melakukan perubahan minat, dan Motivasi siswa dalam belajar, yang kita sangat pahami pentingnya ketersediaan yang memadai Media Belajar dan Sumber belejar di setiap Sekolah meskipun

Kenyataan yang terjadi Di sekolah Perbatasan SMAN 1 Empanang

Agar dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran yang baik pada mata pelajaran Ekonomi, sumber belajar dapat digunakan sesuai dengan keadaan yang ada seperti, guru, perpustakaan, buku paket dan internet, serta alat peraga dan fasilitas yang berhubungan untuk menunjang keberhasilan belajar pada mata pelajaran Ekonomiakan tetapi dalam pemanfaatan media Belajar dan Sumber belajar tidak dimanfaatkan dengan maksimal, hanya guru sebagai media belajar dan sumber belajar yang utama serta tersedia buku paket yang kurang memadai dalam pembelajaran, sedangkan perpustakaan serta internet untuk sumber belajar sebagai tambahan yang tidak dimanfaatkan, hanya mengdandalkan Guru yang mengajar.

Kejadian yang seharusnya terjadi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan

Minimnya SDM Guru yang mau mengabdikan juga mempengaruhi Sumber Belajar yang paling utama, setelah Perpustakaan Buku Paket, dan Internet untuk menunjang proses belajar Mengajar Baik itu di dalam Kelas Maupun di luar kelas, kurangnya kreativitas yang Guru dan dalam memanfaatkan ketersediaan sumber Belajar dan media belajar yang ada, membuat anak-anak bosan dalam belajar, hal ini bukan berarti menyalahkan Guru akan tetapi Kurangnya perhatian dari pemerintah Daerah maupun pemerintah Pusat, yang seharusnya terjadi di sekolah ketersediaan Media Belajar dan sumber belajar di setiap sekolah juga bisa dirasakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah demi kualitas Pendidikan yang ada di perbatasan maupun demi kualitas Pendidikan di Indonesia, hal yang sederhana ini bisa diatasi dengan baik, akan tetapi jika tidak mendapatkan perhatian khusus maka, akan berdampak terhadap pengaruh kualitas pendidikan yang berdaya saing. Seharusnya Media belajar dan Sumber belajar bisa dirasakan di sekolah perbatasan demi meningkatkan kualitas Pendidikan, kedua hal tersebut haruslah merata di rasakan baik itu di sekolah perkotaan maupun di perdesaan.

KESIMPULAN

Media belajar dan sumber belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dengan ketersediaan media belajar dan sumber belajar di sekolah agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang diinginkan dan dapat menghasilkan Pendidikan yang berkualitas. Agar dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran yang baik pada mata pelajaran Ekonomi, media belajar dan sumber belajar dapat digunakan sesuai dengan keadaan yang ada seperti, guru, perpustakaan, buku paket dan internet, serta alat peraga dan fasilitas yang berhubungan untuk menunjang keberhasilan belajar pada mata pelajaran Ekonomi akan tetapi dalam pemanfaatan media Belajar dan Sumber belajar tidak dimanfaatkan dengan maksimal, hanya guru sebagai media belajar dan sumber belajar yang utama serta tersedia buku paket yang kurang memadai dalam pembelajaran, sedangkan perpustakaan serta internet untuk sumber belajar sebagai tambahan yang tidak dimanfaatkan dengan baik, hanya mengandalkan Guru yang mengajar.

Untuk itu butuh perhatian khusus dari pemerintah Daerah dan pemerintah Pusat untuk sekolah di perbatasan yang juga bisa dirasakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah, demi kualitas Pendidikan yang ada di perbatasan maupun demi kualitas Pendidikan di Indonesia, hal yang sederhana ini bisa diatasi dengan baik, akan tetapi jika tidak mendapatkan perhatian khusus maka, akan berdampak terhadap pengaruh kualitas pendidikan yang berdaya saing.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maharani. 2014. "Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Di SMKN 3 Pontianak". Pontianak. FKIP Untan
- Khotimah Tri Satiti Nurul. 2017. "Hubungan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali". FKIP UNNES.

**PODCAST: MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA BERBASIS AUDIO PADA ERA DIGITAL**

Muhammad Galih Prasidi

FKIP Untan (Email: muhammadgalih@student.untan.ac.id)

Abstract: *The development of internet technology plays an important role in communication in modern times. When everyone positions themselves as communicators through their respective media such as blogs, YouTube or internet radio. One of the internet radio that is being loved by millennial children now is Podcast. Podcasts are internet radio which must be downloaded first. In the Indonesian language learning process using podcast media, teachers freely distribute interactive audio content so that it can be heard by all students anytime and anywhere. The purpose of this study is to describe and apply the role of podcasts as a medium for learning Indonesian. The results show the role of podcasts, including as a digital-based learning supplement media in education, as an alternative to distance learning, and to enrich students' learning experiences.*

Abstrak: Perkembangan teknologi internet memegang peranan penting dalam komunikasi di zaman modern ini. Saat semua orang memposisikan diri sebagai komunikator melalui media masing-masing seperti blog, youtube atau radio internet. Salah satu radio internet yang sedang digandrungi anak milenial sekarang yaitu Podcast. Podcast merupakan radio internet yang harus diunduh terlebih dulu. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media podcast, pengajar dengan leluasa menyebarkan konten audio interaktif sehingga dapat didengar oleh seluruh siswa kapanpun dan dimanapun. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan dan mengaplikasikan peran podcast sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peran podcast diantaranya sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital di bidang pendidikan, sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kata-kata Kunci : podcast, pembelajaran, media, bahasa, audio

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat, baik individu, institusi, maupun pemerintah ikut melakukan berbagai upaya untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini. Bahkan dalam dunia pendidikan, sudah saatnya memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Teknologi informasi dan komunikasi ini dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut siswa untuk lebih menguasai keterampilan menyimak dan berbicara. Berkaitan dengan hal ini kebutuhan informasi sangat tinggi semua nya penggunaan teknologi mudah di dapatkan di sekolah. Semua akan lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Peran teknologi informasi dapat sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai perantara untuk menunjang keberhasilan belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan siswa dan sumber belajar baik berupa guru maupun sumber belajar lainnya. Yudhi Munadi (2013:7) mendefinisikan media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Suryani, dkk. (2018:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Senada dengan pendapat

Yudhi Munadi serta Suryani, dkk menurut Azhar Arsyad (2002: 12) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena teknologi ini merupakan teknologi yang akrab dengan pembelajar masa kini yang sering disebut dengan generasi milenial.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, telah memunculkan adanya sebuah media baru. Menurut Miarso (dalam Suryani, dkk., 2018:7), media pembelajaran baru ini perlu diperhatikan karena telah mengubah sistem pendidikan secara menyeluruh karena pesan dan informasi dapat disajikan melalui media yang setiap orang dapat memilih sendiri informasi yang dibutuhkan. membayar tagihan, mencari pekerjaan dan terutama hiburan. Internet juga berperan sebagai media atau fasilitas penyampaian pesan atau berkomunikasi, contoh bentukbentuk manfaat internet dalam membantu berkomunikasi dapat kita temui di situs jejaring sosial, email, chatting, blogging dan lain lain. Bahkan internet mampu mengalahkan kecepatan media konvensional biasa seperti televisi, radio atau surat kabar dalam aktualitas. Kecepatan internet sebagai media dalam menyampaikan berita dikarenakan internet melewati proses-proses produksi yang harus dilalui media konvensional seperti editing, transfer video, pencetakan, distribusi. Media juga memegang peranan penting dalam komunikasi dengan menjalankan fungsinya yaitu pendidikan.

Di dalam era teknologi seperti ini khalayak dapat memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan atau karakter masing-masing individu. Khalayak dapat mengakses informasi sebagai pendidikan bagi individu melalui teknologi informasi yang serba lengkap dan cepat, contohnya di internet kita dapat menemukan banyak online school, online course dan bentuk-bentuk lainnya. Jaman ini semua orang dapat berposisi sebagai komunikator, melalui medianya sendiri seperti blog, youtube atau radio internet. Marshal McLuhan mendefenisikan Radio internet sebagai kaca spion dengan inovasi dari isi audio melalui teknologi internet (Hartley, 2010:254). Pada prinsip dasarnya terdapat dua jenis radio internet menjadi dua yaitu radio streaming yaitu siaran radio yang kita jika ingin mendengarkannya kita harus tersambung internet (online) maka dengan maraknya koneksi internet personal belakangan ini, kita bisa menggunakan teknologi radio streaming untuk mendengarkan radio kesayangan kita melalui software di komputer atau laptop kita. Menggunakan fasilitas radio streaming kita bisa mengakses informasi.

Salah satu radio internet yang sedang digandrungi anak milenial sekarang yaitu Podcast. Podcast merupakan radio internet yang harus diunduh terlebih dulu. Istilah podcast sendiri berasal dari istilah iPod dan broadcasting. Memang pada mulanya podcast dikembangkan oleh jenama Apple yang memproduksi iPod untuk memutar musik. Dalam perkembangannya juga tersedia di aplikasi berbasis Android, sehingga menjadi semakin populer. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media podcast, pengajar dengan leluasa menyebarkan konten audio interaktif sehingga dapat didengar oleh seluruh siswa kapanpun dan dimanapun, namun, belum banyak guru yang memanfaatkan podcast sebagai media pembelajaran. Hal tersebut didasari oleh beberapa faktor: (1) kurangnya referensi penggunaan media pembelajaran di era sekarang sehingga belum mengenal media pembelajaran podcast (2) Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media digital sehingga membuat guru tetap menggunakan cara konvensional; (3) Kurangnya pemahaman dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media.

Untuk membantu guru di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apakah peranan internet sudah memadai. Salah satu bentuk media yang dapat dijadikan rujukan adalah Podcast. Masalah yang ingin diketahui bagaimanakah peran dan pengaplikasian podcast saat ini, apakah sudah dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah?

Bagaimanakah penggunaan podcast sebagai media pembelajaran sudah efektif dan efisien? Tujuannya untuk dapat mendeskripsikan peran dan pengaplikasian podcast di dalam menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Permasalahan ini begitu penting untuk diperhatikan karena pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Guru sebagai orang yang memiliki peran penting di dalam pembelajaran tidak boleh ketinggalan dalam pemanfaatan teknologi dari siswa. Manfaatnya sebagai masukan bagi lembaga yang berwenang untuk dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media podcast.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian berikut ini diorganisasikan menjadi dua topik yang meliputi (1) peran podcast dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) pengaplikasian podcast dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Peran Podcast dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia podcast memegang peranan penting sebagai media pembelajaran yang salah satu fungsinya memudahkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini beberapa peran podcats dalam pembelajaran Bahasa Indonesia:

a. Sumber Informatif dan Kreatif

Dalam pembelajaran Tradisional menitikberatkan pada konsep pembelajaran yang terus menerus menjadi standar dalam pembelajaran. Meski demikian, tidak semua pengajar mampu mengunci fokus pebelajar yang mudah “zone out” setelah beberapa menit. Podcast yang bersifat informatif tersusun dengan baik dengan langkah cepat dan menghibur, dapat menangkap perhatian dan imajinasi pebelajar. Hal ini bukan berarti pengajar harus membuat podcast sendiri dan bisa menggunakan podcast gratis yang tersedia. Banyak sumber berupa aplikasi yang ambil misalnya iTunes, Spotify, Google Music, dan lain-lain.

b. Sarana melatih kemampuan berbicara

Siswa dapat membuat podcast sendiri untuk berbagi pengalaman belajar mereka satu sama lain dan juga dengan siswa lain dari sekolah lain. Dengan cara tersebut siswa juga melatih kemampuan berbicaranya baik dari segi penggunaan Bahasa Indonesia dan teknik dalam berbicara yaitu intonasi, artikulasi, diksi, tempo dan lain sebagainya. Selain itu podcast juga dapat menunjang pembelajaran pada aspek keterampilan berbicara. Podcast sebagai media yang menghubungkan tugas yang diberikan guru kepada siswa berkenaan dengan keterampilan berbicara pada kondisi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini.

c. Ditujukan untuk meningkatkan pemahaman

Podcast memiliki peran dimasa depan yaitu sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Pada proses pembelajaran pebelajar lebih mudah menyerap informasi melalui menyimak. Hal tersebut dapat mendorong proses terjadinya diskusi dan mendorong cara berfikir kreatif dan pengajar dan pebelajar lebih terbuka dalam komunikasi

d. Meningkatkan hubungan dengan pebelajar

Dengan meningkatnya penggunaan teknologi, ada semacam jarak yang memisahkan pebelajar dengan pengajar. Pebelajar akan merasa pengajarnya tidak memahami dunia mereka. Namun dengan menggunakan podcast di kegiatan pembelajaran, pengajar dapat ‘masuk’ ke dunia pebelajar yang menggemari teknologi.

e. Menstimulasi kemampuan berpikir kreatif

Podcast juga dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif, kritis dan talenta artistik. Salah satunya dengan cara memberikan beberapa podcast tentang berpikir kreatif dan mengimplementasikannya ke dalam sebuah project.

f. Sebagai media pembelajaran jarak jauh

Pada masa pandemi covid-19 dimana siswa harus menjalani pembelajaran jarak jauh, penggunaan podcast seharusnya mulai digunakan. Cara podcast yang dapat diakses kapan dan dimanapun dapat membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh untuk mengelola waktu mereka secara efisien. Oleh karena itu hendaknya pendidik di masa sekarang lebih memperhatikan lagi penggunaan podcast sebagai media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh ini dan dapat dipakai selain dalam bidang bahasa.

2. Pengalokasian Podcast dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Podcast sangat cocok digunakan untuk pembelajaran dalam keterampilan berbicara. Sehingga bisa diaplikasikan ke dalam salah satu Kompetensi dasar di silabus kelas X. Contoh materi dari silabus kelas XI semester 1 kompetensi dasar yaitu Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat. Salah satu dari IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) nya adalah peserta didik menyampaikan teks ceramah yang telah dibuat dalam bentuk lisan dengan memerhatikan teknik ceramah (intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh) yang baik dan sesuai. Berdasarkan KD tersebut, peserta didik dituntut untuk bisa menyampaikan isi dari teks ceramah dalam bentuk lisan dengan intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh yang baik dan sesuai. Untuk itu, tugas yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah berceramah melalui Podcast, yang bisa dibuat melalui aplikasi Anchor. Anchor adalah jaringan sosial dengan banyak potensi, anchor cara termudah untuk membuat podcast. Anchor merupakan aplikasi untuk membuat podcast, bisa memulai podcast, melakukan hosting online, mendistribusikannya ke platform, meningkatkan jumlah pendengar semuanya dari ponsel atau tablet. Dalam aplikasi tersebut peserta didik dapat mengunggah rekaman suaranya saat berceramah, tanpa perlu menunjukkan wajahnya. Setelah itu, dengan menggunakan podcast Anchor, peserta didik juga bisa berkreasi menambah latar suara dan gambar sesuai selera mereka. Jika sudah selesai mereka bisa mendengarkan dan mereview kembali rekaman mereka. File audio yang sudah diunggah, dapat dibagikan kepada guru dan peserta didik yang lain melalui berbagai media sosial, untuk diberi masukan dan penilaian. Itulah salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berbicara. Dengan media ini, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara secara percaya diri dan mandiri, dengan cara yang efektif dan efisien.

Selain digunakan dalam keterampilan berbicara podcast juga bisa digunakan pada keterampilan menyimak. Pengaplikasian pada materi teks editorial di dalam silabus 3.3 yaitu menganalisis teks berita baik melalui lisan maupun tulisan. Salah satu dari IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) nya adalah peserta didik menemukan struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Podcast yang digunakan bisa berupa aplikasi podcast yaitu podcast anchor bentuknya guru dapat mengunduh dan install aplikasi Anchor dari play store. Jalankan dan daftarkan akun terlebih dahulu menggunakan akun google, Setelah login, Anda diberi beberapa pilihan lanjutan. Jika ingin langsung merekam podcast baru Lanjutkan dengan men-tap tombol *Record*. Guru rekaman membaca berita sesuai dengan materi pembelajaran Jika sesi rekaman dianggap sudah selesai, tap Stop kemudian akan diperlihatkan dengan panel pratinjau di mana Anda bisa mendengarkan kembali hasil rekaman atau menambahkan suara latar. Jika sudah selesai rekaman membaca berita tap tombol save untuk menyimpan audio podcast. Sampai di sini, podcast masih berstatus draf. Untuk menerbitkan podcast, tap tombol Publish. Beri judul episode podcast dan deskripsi singkatnya. Beri juga urutan episode dan musim berdasarkan urutan podcast Anda. Isian ini akan mempermudah Anchor mengurutkan podcast, dan juga membantu pendengar mengidentifikasi setiap episode. Jika sudah terisi semua, tap tombol Publish Now atau Change publish date jika ingin menjadwalkan penerbitan podcast. lalu file tersebut dapat diunggah lalu di terbitkan. Hasil rekaman guru membaca berita dapat di dengar

melalui aplikasi podcast anchor dan siswa bisa langsung menerapkan keterampilan menyimak dengan menyimak audio tersebut dan menentukan struktur dan kebahasaan teks.

KESIMPULAN

Dari paparan di atas mengenai peran dan pengaplikasian podcast sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital ditarik kesimpulan bahwa peran podcast dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu: (1) Sumber informasi yang kreatif; Podcast yang informatif, disusun dengan baik, langkah cepat dan menghibur, dapat menangkap perhatian dan imajinasi pebelajar (2) Sarana melatih kemampuan berbicara. siswa juga melatih kemampuan berbicaranya baik dari segi penggunaan Bahasa Indonesia dan teknik dalam berbicara yaitu intonasi, artikulasi, diksi, tempo dan lain sebagainya (3) Ditujukan untuk meningkatkan pemahaman. Peran dari podcast di masa depan yakni meningkatkan keterampilan pemahaman melalui menyimak. (4) Meningkatkan hubungan dengan pebelajar. podcast di kegiatan pembelajaran, pengajar dapat 'masuk' ke dunia pembelajar yang gemar teknologi. (5) Menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Podcast juga dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif, kritis dan talenta artistik (6) Sebagai media pembelajaran jarak jauh. podcast yang dapat diakses kapan dan dimanapun dapat membantu siswa dalam pembelajaran jarak jauh untuk mengelola waktu mereka secara efisien.

Selain peran podcats juga terdapat pengaplikasian podcast dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Podcast digunakan untuk pembelajaran dalam keterampilan berbicara melalui aplikasi Anchor Dalam aplikasi tersebut peserta didik dapat mengunggah rekaman suaranya saat berceramah, tanpa perlu menunjukkan wajahnya. Setelah itu, dengan menggunakan podcast Anchor, peserta didik juga bisa berkreasi menambah latar suara dan gambar sesuai selera mereka. Jika sudah selesai mereka bisa mendengarkan dan mereview kembali rekaman mereka. File audio yang sudah diunggah, dapat dibagikan kepada guru dan peserta didik yang lain melalui berbagai media sosial, untuk diberi masukan dan penilaian. Selain digunakan dalam keterampilan berbicara podcast juga bisa digunakan pada keterampilan menyimak menggunakan aplikasi podcast Anchor. Hasil rekaman guru membaca berita dapat di dengar melalui aplikasi podcast anchor dan siswa bisa langsung menerapkan keterampilan menyimak dengan menyimak audio tersebut dan menentukan struktur dan kebahasaan teks.

Menghadapi era digital yang menuntut harus bisa menguasai teknologi tenaga pendidik dan lembaga pendidikan harus lebih peka dalam memanfaatkan media berbasis teknologi yang bisa digunakan dalam pembelajaran di era ini. Podcast adalah salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi. Semoga podcats tidak hanya berfungsi menjadi media hiburan tapi podcas mejadi media yang edukatif dan bisa di manfaatkan sebagai sumber belajar semua mata pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hartley, John. (2010). *Communication, Cultural and Media Studies (Konsep Kunci)*. Yogyakarta : Jalasutra
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putra. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.

CERPEN LOKALITAS KALIMANTAN BARAT SEBAGAI MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH

Musfeptial

Balai Bahasa Kalimantan Barat

Email: musfeptial@gmail.com

Abstrak

Kajian ini mendeskripsikan cerpen bernuansa lokal Kalimantan Barat sebagai media dan sumber pembelajaran sastra di sekolah. Teori yang dipakai pada kajian ini adalah tentang media pembelajaran sastra. Satu diantara media pembelajaran sastra tersebut adalah media cetak. Penelitian ini juga didukung dengan metode deskriptif analisis. Sastra dengan nuansa lokalitas merupakan genre sastra cetak yang menarik dalam pembelajaran sastra. Cerpen penulis dengan nuansa lokalitas harusnya mampu menjadi bahan media pembelajaran sastra di Sekolah. Cerpen *Antu Bengkek* yang ditulis oleh Saipun Arif Kojeh yang memiliki latar Ketapang dan tergambar pola lokalitas. Budaya Antu Bengkek kembali diangkat dapat rangka pengenalan budaya lokalitas. Antu Bengkek merupakan hantu yang dipercayai oleh sebagian masyarakat sebagai hantu jahat yang biasa memakan anak manusia. Begitu juga halnya dengan Cerpen Dukun Tuba karya E. Widiyanto yang berkisah tentang budaya menuba ikan pada masyarakat tradisional. Tidak sembarang waktu orang bisa menangkap ikan. Akan tetapi, harus dimulai dulu dengan ritual menuba oleh dukun tuba dengan bahan akar kayu sebagai tuba. Setelah itu, baru masyarakat bisa beramai-ramai menangkap ikan. Dengan pola pendidikan kurikulum berbasis kompetensi, maka cerpen lokalitas menjadikan anak lebih dekat dengan lingkungan dan budaya yang ada di sekitarnya. Teks cerpen akan mudah dipahami oleh anak dari segi struktur dan makna teks.

Kata Kunci: cerpen, lokalitas, media pembelajaran sastra.

PENDAHULUAN

Sastra memiliki dimensi estetis dan nasihat. Dimensi estetis berkaitan erat dengan nilai hiburan yang ditreima oleh penikmat karya sastra. Artinya, ada nilai menikmati karya sastra dengan nuansa keindahan. Sementara itu, kaitannya nilai nasihat dalam karya sastra erat kaitannya dengan nilai yang didapat penikmat setelah menikmati karya sastra. Kedua dimensi tersebut tentu tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling berkaitan dalam karya sastra. Karena karya sastra yang baik dan ideal tentu memiliki nilai hiburan dalam ranah estetis dan bermanfaat sebagai nasihat atau pendidikan bagi penikmat karya sastra. Rohana (2020; 45) menjelaskan bahwa nilai dalam karya sastra akan membantu pembaca dalam mempelajari karakter pribadi atau dapat menjadi alat evaluasi diri.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa dan sastra, karya sastra menjadi hal yang penting dalam penanaman nilai kepada siswa. Hal ini dimungkinkan karena karya sastra mengandung banyak nilai. Menurut Rampan (dalam Rohana, 2020: 47-48) bahwa karya sastra setidaknya mengandung lima nilai, antara lain: 1) Hedonis, yang dimaknai sebagai nilai yang membahagiakan kepada pembaca; 2) Artistik. Artistik bermakna bahwa karya sastra memiliki nilai estetis yang ada pada karya sastra dan mampu dinikmati oleh penikmat karya sastra; 3) Kultural. Kultural dapat dimaknai sebagai budaya yang ada pada karya sastra. Nilai budaya merupakan esensi budaya yang ada pada karya sastra. Tentunya nilai budaya dalam arti yang luas dalam karya sastra; 4) Etis. Yang bermakna nilai moral dan nilai agama yang terkandung dalam karya sastra; 5) Esensi praktis. Nilai praktis dalam karya sastra. Nilai ini sangat bermanfaat dalam kehidupan yang praktis.

Dari uraian di atas dapat dimaknai bahwa karya sastra menjadi wahana yang penting dan menarik dalam pembelajaran sastra di sekolah. Tentunya dimenasi sastra lokalitas menjadi hal yang penting dalam pembelajaran sastra di sekolah. Hal ini selaras dengan pendapat Arifa, dkk., (2017: 224, kandai) bahwa pengarang biasanya memberikan gambaran tentang kehidupan masyarakat melalui karya sastranya. Tanaka (dalam Imam, 2016: 234 prosiding Yogya) menjelaskan bahwa untuk memahami karya sastra secara proporsional diperlukan pemahaman terhadap lingkungan penghasil karya sastra. Hal ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang budaya lokalitas kepada siswa. Selain itu, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami budaya tersebut karena budaya sangat dekat dengannya. Bahkan, itu bisa jadi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan budayanya.

METODE

Penelitian ini merupakan model penelitian kualitatif pada dimensi sastra. Pendekatan deskriptif dalam ranah kualitatif dimaknai sebagai upaya mengungkap gambaran yang utuh tentang data dan fakta yang unik, khas dari objek penelitian (Yunuarti, 2014: 1). Selain itu, penelitian ini menggunakan teori tentang media pembelajaran sastra. Satu diantara media pembelajaran sastra tersebut adalah media cetak. Edgar Dale (dalam Endraswara, 2005: 81) menjelaskan bahwa alat bantu pengajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Alat bantu media tersebut berfungsi untuk memperlancar pencapaian tujuan pendidikan. Sumber data pada penelitian ini adalah cerpen pengarang Kalimantan Barat yang bernaungsa lokalitas. Adapun cerpen yang bernuansa lokalitas tersebut antara lain Cerpen Antu Bengkek karya Saifun Arif Kojeh dan Dukun Tuba karya E. Widianoro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerpen yang ditulis oleh Saifun Arif Kojeh yang berjudul Antu Bengkek yang terhimpun dalam Antologi Cerpen Kalbar Berimajinasi (selanjutnya disingkat KB) yang diterbitkan oleh STAIN Press tahun 2012. Saifun Arif Kojeh merupakan satu di antara sekian banyak penulis potensi Kalimantan Barat. Cerpen ini sangat menarik untuk dicermati dari berbagai aspek kesastraan. Baik dari struktur yang membangun cerpen Antu Bengkek, seperti alur, tema, penokohan, latar maupun aspek dialektika dalam cerpen tersebut. Cerpen Antu Bengkek secara struktur memiliki alur maju. Artinya, gerak cerita dimulai dari diolag antara tokoh rekaan ibu dengan ayah sekembali ia dari ladang Alur naik ketika ibu menanyakan kepada ayah, kenapa ayah pulang tidak bersama dengan Ita, anak mereka. Alur mulai naik ketika keluarga tersebut merasa anaknya hilang. Bahkan orang kampung meyakini bahwa ita telah diambil oleh antu bengkek. Keyakinan orang kampung akan antu bengkek tersebut telah menggarakkan keingintahuan tokoh rekaan aku untuk mengetahui cerita antu bengkek. Hadirnya tokoh aku dalam cerita tidak serta merta pada bagian awal. Akan tetapi, tokoh aku baru hadir pada seperempat cerita, ketika konflik pada cerita sudah mulai bergerak. Keingintahuan tokoh aku membuahkan hasil ketika ia bertemu dengan Wak Andak Onget dan Pak Mok Adan.

Gaya penceritaan yang digunakan oleh Saifun Arif Kojeh sebenarnya lebih mengikuti gaya penceritaan kebanyakan penuli cerpen. Gaya tersebut adalah dengan terlebih dahulu mengenalkan tokoh dengan suasana tertentu. Tanpa ada konflik di awal cerita. Pada cerpen ini Saifun Arif Kojeh memulai cerita dengan rangkain beberapa kalimat yang sesungguhnya itu adalah gaya pengarang untuk mengawali cerita dengan pengenalan tokoh. Hal tersebut seperti kutipan berikut.

“Wak dolah melepaskan letih sehabis bekerja merakit kayu. Dia melonjorkan kakinya yang pegal. Sekilas matanya memandang pintu rumahnya yang sedikit tertutup. Sese kali tangannya memijit kakinya yang kepenatan. Kemudian terdengarlah jeritanny memanggil istrinya.

"Bu Itaaaa, ambilkan air putih.

Aku haussssssssssssssssssssssss.

"Ya Pak!" sahut istrinya dari dalam.

Wak Dolah menunggu air putih yang dibawakan istrinya. Istri yang ditunggunya memunculkan diri juga dari balik pintu rumah dengan membawa secerek air putih besar beserta gelasnyanya (KB: 9)

Gaya penulisan ini tentu akan menjadi berbeda ketika kita membandingkan dengan cerpen lain yang ada dalam KB (sekadar membandingkan), seperti karya Dedy Ari Asfar yang berjudul *Agik Idp Agik Ngelaban* yang lebih memunculkan konflik (permasalahan) pada awal cerita. Seperti kutipan berikut.

Suara senso meraung membabat satu per satu batang kayu temawai Rumah Panjang Sungai Besi. Krak...krak...krak suara pohon bertumbangan. Kegaduhan senso di temawai yang berjarak 200 meter dari rumah panjang ini sontak mengejutkan para penduduk. (KB: 29)

Atau cerpen *Kamar 9 B* karya Pradono yang juga memulai cerita dengan memperkenalkan konflik kepada pembaca. Gaya Saifun Arif Kojeh seperti itu tentu sah-sah saja dalam dunia sastra karena seorang pengarang dengan pengarang yang lainnya tentu memiliki gaya bercerita yang berbeda.

Gaya penceritaan alur yang mengalir pada cerpen ini membuat pembaca dengan mudah dapat mengikuti urutan cerita. Tentu dengan cara begini akan mudah bagi pembaca untuk mengikuti plot berikutnya dalam cerita dan pembaca akan dengan mudah dapat mengetahui akhir cerita. Dengan kalimat yang sederhana kita dapat mengatakan bahwa bagi pengarang yang terpenting baginya adalah bagaimana pesan yang ada pada cerita dapat disampaikan kepada pembaca.

Secara substansi isi cerita, sesungguhnya pengarang dalam cerita ingin mengungkapkan kegelisahannya tokoh rekaan aku tentang cerita antu bengkek dan berusaha menemukan sosok tersebut. Dari cerita dua tokoh, yaitu, Wak Andak Onget dan Pak Mok Adan ia mendapat gambaran tentang itu. Antu bengkek merupakan hantu yang menyerupai anak manusia yang suka mengambil semangat dan memakan manusia.

Dalam pencariannya, di bagian akhir cerita dikisahkan bahwa seorang penduduk desa melapor kepada Pak Mok Adan bahwa mereka telah bertemu dengan antu bengkek. Seketika Pak Mok Adan ikut mengejar antu bengkek. Pada saat hantu tersebut melompat ke sungai, Pak Mok Adan berhasil melemparkan buluh kuning ke bagian tubuh antu bengkek. Seketika ia mengaduh dan menghilang dalam sungai. Kemudian, yang keluar dari dalam sungai hanya cairan biru. Bagian cerita ini dapat dimaknai bahwa sebagai seorang pengarang Saifun Arif Kojeh menyadari bahwa antu bengkek tetaplah hantu yang sesungguhnya susah digambarkan wujudnya. Hal ini terlihat pada bagian akhir cerita, walaupun sebelumnya pengarang berusaha memaparkan wujud antu bengkek tersebut tetapi Saifun Arif Kojeh juga menyadari keterbatasan manusia untuk memahami wujud makhluk gaib tersebut.

Kejelian lain dari Saifun Arif Kojeh yang menjadi kelebihan cerpen Antu Bengkek ini adalah kesadaran pengarang dalam mengangkat nuansa lokal dalam cerpen. Lokalitas bagi Saifun Arif Kojeh dalam cerita ini tidak hanya pada sisi tertentu saja. Jauh dari itu. Hampir semua elemen di cerpen ini bernuansa lokalitas. Ide cerita misalnya, kepercayaan tentang Antu Bengkek mungkin hanya ada di Tanah Kayong dan itu telah mengilhami pengarang untuk berbicara tentang antu bengkek. Lokalitas lain yang diyakini dengan sadar dilakukan oleh Saifun Arif Kojeh adalah nama tokoh dalam cerita, seperti Wak Dolah, Wak Andak Onget, Pak

Mok Adnan. Selain itu, adanya istilah daerah seperti *bekeraong*, *dimpik*, *dikerenahkan*, *anak kampung* dan sebagainya jelas telah menambah nuansa lokalitas dalam cerpen ini.

Akan tetapi, ada hal lain yang sesungguhnya perlu juga dicermati dari cerpen ini. Hal ini tidak bermaksud mencari kelemahan karya Saifun Arif Kojeh. Akan tetapi, jauh dibalik itu adalah ingin memberi masukan kepada penulis tentang kritik atas karyanya demi kemajuan dunia sastra Kalimantan Barat. Tentu kita mengetahui dan sepaham bahwa setakat ini belum pernah kita membedah karya sasstra dari dua aspek yang berimbang, *pertama* kelebihan dari karya sastra tersebut dan *kedua* titik lemah yang perlu dicermati. Setelah mengungkap kelebihan cerpen karya Saifun Arif Kojeh seperti yang saya uraikan di atas, berikut ini saya berusaha mengurai hal yang perlu dicermati oleh penulis dalam karya sastra.

Pertama ada pilihan kata yang sebenarnya sangat mengganggu pada cerpen ini. Karena pilihan kata yang kurang tepat maka maknanya pun menjadi agak kurang pas. Pemakaian kata *jeritan* (kata dasar jerit) pada paragraf awal sedikit mengganggu pemaknaan. Kata *jeritan* benar dapat dimaknai teriakan, pekikan, atau jerit (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Akan tetapi, kata *jeritan* lebih bernuansa takut, marah, atau kesal.

Kemudian terdengarlah jeritannya memanggil istrinya. (KB, 2012)

Kita bisa bandingkan dengan kata *jerit* yang juga digunakan oleh Saifun Arif Koje
"Tidakkkkkkkkkkkkkkk" jerit Ibu Beng ketika terbangun dari tidurnya (KB, 2012)

Kedua, ada ketidakkonsistenan Saifun Arif Kojeh dalam bercerita. Ada paragraf ketika dicermati sangat bertentangan. Ini sangat mengganggu pembaca. Hal ini bisa dicermati pada halaman 17 dan 23. Pada halaman 17 ada kalimat:

Aku menarik gelas kopi yang tersedia di atas meja. Menghirup pelan-pelan. Terasa kehangatan mengalir tenggorokan. Tanganku tidak ketinggalan menjemput ubi rambat rebus dalam piring yang terletak di atas meja (KB, 17)

Pada halaman 23 ada kalimat yang sebenarnya nalarnya sangat berbeda dengan nalar pada paragraf di halaman 17 seperti yang dikutip di atas.

Tapi malam ini seperti malam sebelumnya. Aku tidak disuguhkan ubi rambat rebus. Tapi hanya air putih saja (KB: 23).

Ketidakkonsistenan juga terlihat pada kalimat

Hampir saja dia meninggal. Kalau saja Ibu Beng tidak membuang Beng ke laut (KB:20).

Kalimat di atas harus dimaknai bahwa Beng menjadi selamat ketika dibuang ke laut. Akan tetapi, nyatanya lain, ketika Ibu Beng membuang anaknya ke laut, Beng tidak pernah muncul lagi ke permukaan air laut. Bahkan Ibu Beng menyesal telah mengikuti wangsit dari seseorang dalam mimpinya, tiga malam berturut-turut bahwa Beng akan sembuh dari sakitnya setelah dibuang ke laut. Seperti kutipan cerita.

Setelah Beng dibuangnya ke laut, Beng tidak muncul-muncul lagi. Membuat Ibu Beng meraung-raung menangisi kepergian Beng (KB, 20)

Begitu juga dengan cerpen *Dukun Tuba* karya E. Widiyanto. Pada cerpen dikisahkan bahwa untuk menangkap ikan di sungai di wilayah Desa Tanjung Nipah haruslah terlebih dahulu dimulai dengan ritual oleh dukun tuba. Setelah itu barulah masyarakat boleh menangkap ikan di sungai. Artinya, lokalitas yang demikian haruslah menjadi media pembelajaran bagi siswa di sekolah. Dengan media pembelajaran yang bernuansa lokalitas siswa akan merasa dekat dengan teks sastra. Selain itu, siswa akan menjadi paham dengan budaya yang ada di sekitar

lingkungannya.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat dibuat dan dikemukakan pada bagian akhir makalah ini sebagai berikut. Dengan teks sastra yang bernuansa lokalitas maka siswa akan mendapatkan dua aspek sekaligus. Pertama, siswa menjadi paham dengan teks sastra sebagai media pembelajaran sastra. Kedua, siswa sekaligus paham dengan budaya yang ada di sekitar mereka, yang sesungguhnya siswa harus paham dan mengerti dengan budaya yang ada di sekitarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Yunuarti, Sri Ayu. 2014. *Tari Cokek d Sanggar Sinar Betawi* Padepokan Taman Mini Jakarta. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Asfar, Dedy Ari dan Yusriadi. 2012. *Kalbar Berimajinasi: Antologi Cerpen Sastrawan Kalbar*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.

VIDEO SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA MASA PANDEMI COVID 19

Nurmila Sari Djau, Winda Istiandini, Imma Fretisari
FKIP Untan (Email: nurmilasari.djau@fkip.untan.ac.id)

Abstrac: *The COVID-19 pandemic has exerted influence on almost all sectors of life. Not only has the pandemic impacted on the health and economic sectors, it has also heavily impacted the education sectors. The study from home policy issued by the Minister of Education and Culture causes pros and cons. Parents and teachers agree with this policy; the students can learn from home and they will thus be safe from infection. However, on the other hand, teachers and parents are still confused on how to implement effective learning at home. Meanwhile, learning outcomes need to be maintained. Art education is an aesthetic subject taught from elementary (SD) to secondary school (SMA) level. The goal of art education is to educate students to appreciate and practice art as a form of aesthetic experience in the work of art. During the pandemic, teachers and parents face many challenges in conducting teaching and learning activities, especially in art. They need to overcome both internal and external challenges. Teachers and parents are thus required to change their mindsets, expand and deepen the material, be creative, and be able to use appropriate learning methods and media. They should also adjust the learning load with the expected results in order to achieve learning objectives. Videos are one of the learning media that can be used to solve the problems in teaching cultural arts. Through using instructional videos as the learning media, the teaching and learning activities can be carried out scientifically and can be observed more authentically and thoroughly.*

Abstrak: Pandemi COVID-19 memberikan dampak perubahan hampir terjadi di seluruh sektor kehidupan. Tidak hanya sektor kesehatan dan ekonomi, sektor pendidikan juga mendapat pengaruh besar akibat pandemi Covid 19 ini. Kebijakan belajar dari rumah yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menuai pro dan kontra. Para orang tua dan guru sepakat belajar dari rumah agar terhindar dari penularan, namun di sisi lain guru dan orang tua masih bingung melaksanakan pembelajaran yang efektif di rumah, agar hasil belajar terjaga kualitasnya. Pendidikan Seni Budaya merupakan mata pelajaran bersifat estetis yang diajarkan dari SD-SMA. Pendidikan Seni lingkup capaiannya adalah siswa mampu mengapresiasi dan mempraktikkan seni sebagai bentuk pengalaman estetis berkarya seni. Dimasa pandemi, banyak tantangan yang dirasakan oleh guru dan orang tua dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya seni. Tantangan tersebut berupa tantangan internal maupun eksternal, sehingga guru dan orang tua dituntut untuk dapat merubah pola pikir, memperluas dan memperdalam materi, kreatif, mampu mengaplikasikan metode dan media belajar yang sesuai, serta mampu menyesuaikan beban belajar dengan hasil yang diharapkan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu pemecahan permasalahan dalam pencapaian terpadu dalam pembelajaran seni budaya. Kelebihan penggunaan video pembelajaran sebagai media adalah pembelajaran dilaksanakan secara saintifik, pengamatan secara autentik dan menyeluruh.

Kata-kata Kunci : Pandemi Covid-19, Video, Pembelajaran Seni Budaya

Pendidikan merupakan salah satu bentuk dari proses kegiatan yang panjang dan berkelanjutan dalam rangka mendistribusikan pengetahuan, nilai, dan keterampilan dari seseorang ke lainnya dalam bentuk pengalaman seseorang, agar menjadi manusia yang

bermanfaat bagi dirinya, sesama, dan segenap alam semesta. Dalam ranah pendidikan, pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik menjadi tujuan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang mencakup ketiga aspek tersebut adalah Seni Budaya. Seni Budaya sebagai bagian dari pendidikan seni masuk dalam lingkup mata pelajaran estetis dimana dalam lingkup tersebut siswa dilatih untuk memiliki kepekaan rasa serta pengalaman berkarya seni. Namun perubahan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 membawa dampak signifikan bagi mata pelajaran Seni budaya.

Keputusan untuk belajar dari rumah yang dikeluarkan oleh Kemendikbud dalam surat edaran menteri No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19 membuat para guru berpikir keras untuk melaksanakan metode pembelajaran yang terbaik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin. Salah satu keputusan yang diambil oleh pemerintah dalam rangka memaksimalkan proses belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh adalah melaksanakan proses pembelajaran secara daring dan luring. Dalam pembelajaran daring salah satu media yang ditawarkan adalah pembuatan video pembelajaran atau penggunaan video lainnya terkait materi yang akan disampaikan. Sehingga untuk merespon hal tersebut, tidak sedikit guru membuat video pembelajaran untuk disebar luaskan kepada para peserta didik. Berdasar dari hal tersebut, tulisan ini bertujuan untuk memberikan pandangan penulis terhadap kebermanfaatan media pembelajaran berupa video dalam proses pembelajaran jarak jauh seperti yang dilaksanakan pada masa pandemi Covid 19 ini khususnya bagi mata pelajaran Seni Budaya.

PEMBAHASAN

Tantangan Pendidikan Seni pada Masa Pandemi Covid 19

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, definisi pendidikan adalah Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kalimat di atas merupakan definisi pendidikan dan tujuan pendidikan berdasarkan perspektif pemerintah. Namun ditengah pandemi seperti ini, makna pendidikan dan tujuan pendidikan seolah terpinggirkan. Bencana pandemi covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia membawa dampak buruk hampir semua aspek kehidupan. Salah satu aspek yang mendapat pengaruh besar adalah pendidikan. Penyebaran covid-19 yang terhitung singkat menyebabkan Mendikbud harus mengambil keputusan terkait sistem pendidikan nasional yaitu tentang penyesuaian pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19, serta dalam Surat Edaran Sekjen Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat penyebaran Covid 19. Dalam surat edaran tersebut Mendikbud serta Sekretaris Jendral Pendidikan Tinggi mengambil beberapa kebijakan terkait pencegahan Covid 19 yaitu sebagai berikut:

1.1 Pembatalan UN

Pembatalan ujian nasional. Kebijakan ini juga menui pro dan kontra dari berbagai pihak, banyak pihak yang bingung bagaimana asesmen penilaian dalam menetapkan lulus tidaknya peserta didik jika tidak melaksanakan UN. Hal tersebut kemudian direspon oleh pemerintah dalam surat edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 yang beredar pada laman resmi

Kemendikbud. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa kriteria kelulusan UN didasarkan pada penilaian 5 semester terakhir. Selain itu, penilaian untuk ujian akhir semester didasarkan pada penilaian portofolio nilai rapor, prestasi lainnya sebelumnya, atau bisa juga melalui penugasan, tes daring atau bentuk tes lainnya yang bisa dilaksanakan jarak jauh.

1.2 Belajar dari Rumah

Kedua Perubahan proses kegiatan belajar mengajar juga dialami oleh para guru dan orang tua. Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka langsung, berubah menjadi belajar dari rumah. Tetapi tidak, sejak kemunculannya pada awal Maret di tanah air, sejumlah sekolah maupun perguruan tinggi terpaksa ditutup dan mengubah metode belajar menjadi daring dan luring namun tetap belajar dari rumah. Selain itu, perubahan capaian kompetensi juga tidak menitikberatkan pada penuntasan kurikulum pendidikan, namun fokus pembelajaran jarak jauh/ belajar dari rumah ditekankan pada kecakapan hidup peserta didik. Sehingga dalam menyusun rancangan proses pembelajaran, sudah sepatutnya pemerintah perlu mereview kembali rencana pembelajaran sebelumnya untuk disesuaikan dengan kondisi saat pandemi ini, agar dalam pelaksanaannya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

1.3 Pemanfaatan Dana Bos

Selain pembatalan UN dan kebijakan belajar dari rumah, Kemendikbud juga merilis kebijakan baru atas perubahan dunia pendidikan di tengah pandemi corona, yakni fleksibilitas terhadap bantuan operasional (BOS) dan BOP. Kebijakan ini telah ada dalam Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 yang beredar pada laman resmi Kemendikbud. Dalam surat tersebut dijelaskan bila sekolah dapat menggunakan dana BOS untuk pembiayaan langganan daya dan jasa, yang mana penggunaannya tidak lagi dibatasi dari sisi persentase. Penggunaan dana BOS juga diperbolehkan untuk membeli barang-barang yang dapat mencegah penyebaran pandemi Covid 19 seperti masker, hand sanitizer, internet, dan lainnya.

Mata pelajaran Seni Budaya mempunyai lingkup bidang yang luas didalamnya termasuk bidang seni musik, tari, dan rupa yang tujuan pembelajarannya diharapkan siswa mampu mengapresiasi dan berkreasi dalam bidang seni. Pada masa pandemi ini, seluruh pembelajaran diselenggarakan dari rumah termasuk mata pelajaran seni budaya. Dengan dilaksanakan pembelajaran dari rumah, banyak tantangan yang dihadapi oleh guru, siswa maupun orang tua dalam proses pembelajarannya. Tantangan tersebut berupa tantangan internal maupun eksternal. Tantangan internal yang dihadapi oleh guru, siswa maupun orang tua adalah terkait kebijakan yang diambil pemerintah dalam surat edaran No 4 yaitu pertama tentang pembatalan UN. Kebijakan pembatalan UN dalam situasi pandemi seperti ini adalah guru mengalami kesulitan dalam menentukan tingkat keberhasilan bagi siswa yang kurang menguasai materi pelajaran, selama 5 semester sebelum pandemi. Permasalahan ini muncul karena masih ada persepsi siswa yang menganggap mata pelajaran Seni Budaya adalah mata pelajaran hiburan semata, sehingga dalam proses pembelajarannya siswa tidak mengikuti dengan sungguh-sungguh. Kedua, tantangan yang dihadapi guru, murid, dan orang tua terkait belajar dari rumah. Dalam proses pembelajaran Seni Budaya dari rumah, guru pada umumnya mengalami kesulitan memberikan materi pembelajaran, khususnya untuk materi praktik berkesenian. Dalam proses pembelajaran jarak jauh ini, materi praktik seni tidak dapat diajarkan hanya dengan uraian kata-kata yang ditulis namun harus ada pemanfaatan media lainnya. Oleh karena itu dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dalam menyusun strategi belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Strategi ini mencakup di dalamnya menyusun rancangan pembelajaran jarak jauh atau daring, penguasaan pemanfaatan media teknologi, memahami arah penguatan capaian pembelajaran peserta didik pada masa pandemi, kemudian memotivasi siswa agar semangat belajar mandiri di rumah.

Adapun tantangan proses belajar dari rumah ini tidak hanya terjadi pada guru namun juga berlaku bagi siswa. Adapun tantangan yang dihadapi oleh siswa dan orang tua adalah siswa dituntut untuk mampu belajar mandiri dari rumah tanpa bimbingan langsung oleh guru. Dalam pembelajaran Seni Budaya ada materi yang membutuhkan pendampingan dalam pembelajaran, seperti materi praktik. Sehingga apabila tidak dicarikan solusi maka pembelajaran ini tidak dapat dilaksanakan semaksimal mungkin. Kemudian siswa juga dituntut untuk memiliki jaringan atau sinyal internet yang kuat, serta media yang membantu pembelajaran jarak jauh atau daring yang berupa hp dan laptop. Adapun kurangnya minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah, membuat orang tua juga dituntut untuk melakukan pendampingan serta pembimbingan kepada anaknya, namun yang terjadi di lapangan tidak semua orang tua siswa mampu mendampingi dan membimbing setiap waktu dikarenakan orang tua siswa bekerja. Selain itu dalam mendampingi siswa belajar keterbatasan pengetahuan orang tua juga mempengaruhi pemahaman siswa sehingga menyebabkan rendahnya nilai siswa.

Selain tantangan internal, terdapat juga tantangan eksternal. Tantangan eksternal ini berupa adanya kesenjangan fasilitas sarana dan prasarana, serta teknologi yang terjadi antara sekolah yang satu dengan yang lain, baik di kota besar atau di daerah terpencil, sehingga pemerataan belajar dari rumah tidak bisa dilaksanakan oleh sebagian sekolah yang tidak memiliki fasilitas. Selanjutnya pembagian kuota gratis yang diberikan oleh pemerintah belum merata ke segala lapisan masyarakat, sehingga siswa menyediakan kuota internetnya sendiri. Dari identifikasi masalah yang dihadapi para guru, siswa dan orang tua, maka dirumuskanlah kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, siswa, dan orang tua. Kompetensi tersebut antara lain yaitu, 1) Kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, 2) kemampuan memanfaatkan media serta teknologi yang ada sebaik mungkin dan semaksimal mungkin, 3) kemampuan berkomunikasi dengan baik, 4) rasa peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan, 5). kemampuan mengembangkan bakat dan minat secara mandiri.

Media audio Visual Sebagai Sarana Pembelajaran Seni Budaya dalam masa Pandemi Covid 19

Pembelajaran jarak jauh memaksa para guru, siswa bahkan orang tua untuk selalu aktif agar kualitas belajar mengajar dan hasil yang ingin di tuju dapat tercapai secara maksimal. Salah satu cara untuk memaksimalkan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media video. Pemanfaatan video belajar ini juga dianjurkan oleh kemendikbud dalam surat edaran Sekjen no 15 tahun 2020. Berdasarkan anjuran tersebut, tidak sedikit para guru membuat video pembelajaran dengan tujuan agar materi dapat tersampaikan secara langsung oleh guru kepada siswa namun tanpa tatap muka. Pemanfaatan video pembelajaran sebagai media ini dirasa dapat meningkatkan mutu belajar mengajar. Selain itu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, video bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Kemudian variasi video yang atraktif dan bervariasi, diharapkan dapat menarik perhatian bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

Menurut Arsyad (2002: 36), video merupakan serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video pembelajaran mampu menayangkan pesan pengajar secara realistik, memiliki perangkat (features) yang sangat bermanfaat untuk digunakan saat belajar. Salah satunya adalah slow motion, mampu memperlambat gerakan yang bergerak cepat ataupun mengulang kembali pemutaran video sehingga siswa mudah mempelajari dan mengulang kembali pembelajaran yang disampaikan guru melalui video

pembelajaran. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk disampaikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya. Hal ini akan membuat pembelajaran semakin menarik perhatian peserta didik.

Dalam pembelajar seni budaya pemanfaat media video dirasa sangat menunjang pembelajaran jarak jauh. Hal ini diungkapkan penulis berdasarkan pengalaman penulis dan perbincangan penulis dengan guru lainnya. Pemanfaatan video dirasa menarik untuk menjelaskan materi baik teori, terlebih untuk materi praktik berkesenian, karena siswa dapat melihat secara langsung cara atau teknik dalam memperagakan wujud seni tersebut. Dalam pemanfaatannya ada dua macam video sebagai media pembelajaran. Pertama, video yang sengaja di buat atau di desain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran guru dalam mengajar. Video semacam ini dapat menghemat energi untuk menyampaikan materi secara lisan, guru berperan sebagai fasilitator saja. Kedua, video yang didesain tidak secara langsung untuk pembelajaran, namun dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalkan video tutorial membuat kreasi dari barang bekas. Dengan video ini siswa dapat melihat dengan jelas bagaimana model memberikan contoh tahap demi tahap. Contoh lain adalah video daur air, siswa dapat melihat lebih detail dan konkret dibandingkan hanya menggunakan media gambar saja. Namun, video ini membutuhkan peran guru sebagai penyambung informasi untuk memberikan penjelasan lebih lanjut.

Penggunaan video pembelajaran ini sejalan dengan program pemerintah yang menggulirkan Program Belajar dari Rumah Bersama TVRI. Tayangan video pembelajaran yang disiarkan TVRI sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, guru juga dapat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran daring dari program tersebut dan melakukan kegiatan tindak lanjut apabila ada kompetensi yang belum dicapai siswa. Berkaitan dengan Program Belajar bersama TVRI, guru juga harus bisa membuat sendiri video pembelajaran untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar daring pada tahun ajaran baru. Dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi, membuat video tidak lagi menjadi hal yang rumit karena harus menyiapkan berbagai peralatan seperti handycam, microphone, dan perangkat perekaman lainnya. Hanya berbekal ponsel pintar (smartphone), seseorang dapat dengan mudah merekam semua kegiatannya. Jadi, guru saat ini bisa membuat sendiri video pembelajarannya, kemudian membagikan video pembelajaran tersebut ke berbagai media sosial baik WhatApps (WA), Facebook (FB), Instagram (IG), Youtube dan media sosial lainnya yang terhubung dengan peserta didiknya dengan mudah sehingga kegiatan belajar mengajar di masa pandemi Covid-19 tetap bisa berlangsung dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Guru harus lebih kreatif dalam membuat video pembelajaran yang tidak monoton dan menarik perhatian siswa untuk menyimak video pembelajaran yang disajikan dari awal sampai akhir. Dengan video pembelajaran yang dibuat, guru bisa menyampaikan materi sesuai dengan tujuan dan Kompetensi Dasar yang sudah disesuaikan di masa pandemi Covid-19 ini dan dapat pula mengevaluasi pembelajaran, sehingga hambatan ruang dapat teratasi. Harapannya tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan baik dan pembelajaran daring tetap berlangsung secara efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad Azhar, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Hanson, J. (1987). *Understanding Video Applications, Impact, and theory*. California: SAGE Publications, Inc
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press
- Kemendiknas, 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendiknas
- Lowther, D. L, Russell, J. D, Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Terjemahan. Edisi Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Masunah, Juju dan Tati Narawati. 2003. *Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung: P4ST UPI

PERAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMIC COVID-19

Nurul Ramadhaniati

FKIP Untan (Email: nurulramadhaniati28@gmail.com)

Abstract: *Since the Covid-19 pandemic spreads the world, which is the resulted in face-to-face teaching and learning process being severely hampered, therefore supporting media and learning resources are needed during Covid-19 pandemic, so that the learning process can be continue. Covid-19 virus is a very dangerous virus and it is very easy to transmit to a litter. The transmission of the covid-19 virus is by direct contact with sufferers, so it is very impossible to carry out face-to-face learning at school because it can pose risks to students and educators. In this case, the government strictly implements the learning process from home. Following up on this, during this pandemic the educational units made great use of information technology in carrying out the teaching and learning process, namely e-learning. This is also felt by the writer as an educator at Mts Al Irsyad Pontianak. Which is, the authors use madrasah E-learning in online learning through an online system. Various kinds of madrasah e-learning features are available that can be used. Through e-learning madrasah the teachers can support and activate students and students to keep learning anytime and anywhere. This e-learning madrasah is a web-based e-learning that can be used via a computer, laptop or android supported by the internet network. Meanwhile, the goal of this papaer is to know the role of e-learning as an online teaching media.*

Abstrak: Semenjak Pandemic covid-19 meluas yang mengakibatkan proses belajar mengajar tatap muka sangat terhambat, maka dengan itu diperlukannya media dan sumber belajar pendukung dimasa pandemi covid-19, agar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung. Virus covid-19 merupakan virus yang sangat berbahaya dan sangat mudah menularkan kepada seksama. Penularan virus covid-19 adalah dengan cara kontak langsung kepada penderita, maka sangat tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka disekolah karena dapat beresiko terhadap peserta didik maupun tenaga pendidik. Dalam hal ini pemerintah dengan tegas menerapkan proses pembelajaran dari rumah. Menindaklanjuti hal tersebut, dimasa pandemic ini satuan pendidikan sangat memanfaatkan teknologi infomasi dalam menjalankan proses belajar mengajar, yaitu e-learning. Hal ini juga yang dirasakan penulis selaku tenaga pendidik di Mts Al Irsyad Pontianak. Dimana penulis menggunakan E-learning madrasah dalam pembelajaran daring melalui system online. Berbagai macam fitur e-learning madrasah yang tersedia yang dapat digunakan. Melalui e-learning madrasah ini guru-guru dapat mendukung dan mengaktifkan siswa dan siswi untuk tetap belajar kapanpun dan dimanapun. E-learning madrasah ini merupakan e-learning berbasis web yang dapat digunakan melalui komputer, laptop atau android yang didukung oleh jaringan internet. Dengan demikian, tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui peran e-learning sebagai media pembelajaran online.

Kata-kata kunci: Peran E-learning, Pembelajaran Daring, Media Pembelajaran Online

Semenjak virus covid-19 menyebar didunia, yang dimana covid-19 merupakan virus berbahaya yang dapat menyebabkan infeksi pernapasan pada manusia. Penyebaran virus tersebut dapat dengan cepat menyebar melalui kontak langsung dengan penderita. Wabah virus covid-19 yang sudah melanda dunia ini termasuk Indonesia yang menjadi salah satu negara yang terpapar virus covid-19. Adanya virus covid-19 yang mulai masuk ke Indonesia pada bulan Maret, 2020. Didukung oleh pernyataan Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus selaku

direktur World Health Organization atau lebih dikenal dengan WHO yang menetapkan wabah virus corona sebagai pandemic global, 12 Maret 2020.

Pandemic covid-19 ini menyebabkan system pendidikan di Indonesia menjadi terhambat yang dapat merugikan segala sisi. 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Ini adalah bukti bahwa satuan pendidikan dengan tegas telah mengambil sikap untuk tetap menjaga system belajar mengajar tetap berlangsung meskipun dalam situasi darurat seperti ini. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan harus terus berjalan. Perubahan system pendidikan yang berbeda dalam proses belajar mengajar juga terlihat nyata. Dari pembelajaran tatap muka disekolah menjadi dalam jaringan (daring) dirumah saja.

Pembelajaran daring yang didukung oleh jaringan internet yang menjadi fenomenal sebagai variasi belajar mengajar yang baru selain itu menjadi pilihan tepat dimasa pandemic covid-19. Daring adalah pembelajaran jarak jauh dimana kegiatan pembelajaran berlangsung secara online tanpa tatap mata. Peserta didik tidak diharuskan dan tidak diwajibkan untuk datang kesekolah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Mereka dapat mengakses bahan ajar dan tugas sekolah dari rumah dengan jaringan internet yang lancar sebagai sarana teknologi informasi dan komunikasi pendukung. (Nadiah, 2020), "Saran dan prasarana dalam pembelajaran jarak jauh tersebut tidak dapat dihindari kan lagi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini".

Berbagai macam fitur platform e-learning pendukung pembelajaran daring tersedia seperti aplikasi seperti zoom, google meet, google classroom, whatsapp, edmodo, moodle yang dapat didownload pada android peserta didik dan ada juga fitur platform base web seperti google form dan elearning madrasah. Semua platform elearning tersebut dapat digunakan selama masa pandemic covid-19 ini, sesuai dengan kebijakan yang dipilih oleh sekolah. Selain itu para orangtua peserta didik juga dapat memantau atau memonitoring perkembangan belajar anak-anaknya dirumah.

Berdasarkan atas apa yang telah disampaikan diatas, maka penulis ingin dan merasa perlu untuk mengetahui lebih jauh tentang peran elearning sebagai media pembelajaran online dimasa pandemic covid-19. Terkait hal ini, penulis memutuskan untuk memilih elearning madrasah sebagai media pembelajaran online jarak jauh. Hal ini berdasarkan dari pengalaman penulis dalam menggunakan elearning madrasah dan berbagai hal lain yang penulis pikir masih perlu didalami.

Pengertian E-learning

E-learning adalah elektronik learning yang merupakan system pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Menggunakan e-learning siswa dapat berperan aktif dalam mencari informasi terkait pembelajaran atau pengetahuan-pengetahuan baru. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan mengguakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).

E-Learning berbicara pada penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Intinya menekankan pada penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat E-Learning itu sendiri. Istilah “E” atau singkatan dari Elektronik dalam E-Learning digunakan untuk menggambarkan segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha yang lewat teknologi internet. Sejalan dengan pandangan di atas E-Learning adalah kegiatan belajar yang berbasis pada perangkat elektronik. Konsep E-Learning membawa pengaruh yang signifikan dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (konten) maupun sistemnya

Sehingga siapa saja sangat memungkinkan untuk bisa menggunakan E-Learning sebagai media dalam pembelajaran. Beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media E-Learning adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan tugas yang diberikan secara online. Penggunaan E-Learning sebagai media pembantu pembelajaran pada masa pandemik COVID-19 ini sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan E-Learning sebagai media pembelajaran anak-anak hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan E-Learning. Faktanya, dimasa pandemic covid-19 ini e-learning sangat membantu satuan pendidikan untuk terus aktif dalam pembelajaran terutama guru dan siswa.

Peran E-Learning

Seiring berjalannya waktu dimana teknologi komunikasi dan informasi berkembang semakin pesat, menjadikan kebutuhan sebuah konsep sdan mekanisme pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan dari teknologi tersebut yang telah menjadi satu kesatuan. Ini yang kemudian dikenal sebagai e-learning yang membawa pengaruh yang besar terjadinya transformasi dari pembelajaran konvensional kedalam pembelajaran system digital. E-learning merupakan learning management system yang dimanfaatkan sebagai pendukung dalam pembelajaran (Ratnasari, 2012) “LSM adalah learning management system sering disebut dengan platform e-learning. atau learning content management system (LCMS). LSM secara umum memiliki fitur-fitur standar pembelajaran elektronik yang mendukung untuk pembelajaran”.

Pengiriman materi pembelajaran dimedia elektronik seperti internet, CD Room dan computer based training (CBT). Penggunaan e-learning ini sungguh sangat membantu dalam perkembangan satuan pendidikan. Implementasi penggunaan e-learning yang ada saat ini pun sangat bervariasi, semua itu didasarkan pada prinsip atau konsep bahwa e-learning yang dimaksud sebagai upaya untuk mempermudah guru dan siswa untuk tetap dapat melakukan kegiatan belajar mengajar. Seperti contoh, e-learning dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan bahan ajar atau material pembelajarandimasa pandemic covid-19. Selain itu, interaksi siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Siswa dapat saling berbagi informasi terkait materi pembelajaran dan guru juga dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus siswa kerjakan ditempat tertentu dalam web untuk diakses oleh siswa sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa e-learning sangat bermanfaat sebagai penunjang satuan pendidikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Daring

Dimasa pandemic covid-19 sudah sangat tidak mungkin untuk dilakukan untuk mencegah penularan virus covid-19, maka dari itu dilakukan pembejaran dalam jarring atau

yang lebih dikenal dengan istilah daring. Pembelajaran daring yang mulai dilakukan sejak bulan Maret 2020 sebagai pengganti pembelajaran tatap muka disekolah. Kenyataannya, pembelajaran daring bukanlah suatu pembelajaran yang baru namun sudah dilakukan sebelum masa pandemic seperti contoh halnya Universitas Terbuka atau UT yang sudah terlebih dahulu menggunakan pembelajaran daring kepada mahasiswanya. Dimasa pandemic covid-19 ini telah diterapkan pembelajaran daring dari rumah saja pada seluruh satuan pendidikan. Hal ini dilakukan agar pendidikan dapat terus terlaksana dimasa pandemic covid-19 dan juga untuk mencegah penyebaran covid-19.

Selain itu, konsep model pembelajaran daring seperti melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta secara penuh. Siswa melakukan pembelajaran daring dengan mengakses dan mempelajari seluruh bahan ajar, mengerjakan lembar kerja, dan berdiskusi dengan guru. Selama proses pembelajaran, siswa difasilitasi secara daring penuh oleh guru sesuai jam yang telah dijadwalkan atau ditentukan. Saat ini, tidak sedikit guru yang mengimplementasikan dengan cara-cara beragam belajar di rumah, dari perbedaan belajar itu basisnya tetap pembelajaran secara daring. Ada yang menggunakan konsep ceramah online, ada yang tetap mengajar di ruangan tetapi divideokan kemudian dikirim ke aplikasi. Menurut Putra Wijaya dalam (Suryawan, 2020) belajar dirumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah ada didukung sistem daring. Jadi proses pembelajaran bisa terjadi di rumah, di sekolah maupun di masyarakat.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran daring bisa berjalan dengan baik, dengan dukungan fasilitas seperti internet sebagai system pendukung.

Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. (Hamid, Arnesi:2015) "Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna (user) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna". Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) media pembelajaran pun ikut berkembang dari masa ke masa.

Salah satunya adalah media pembelajaran online yang didukung oleh jaringan internet. Adapun keistimewaan penggunaan media pembelajaran online adalah system belajar yang bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, sehingga lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi pendukung yang semuanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, meng-update isi, mengaploud materi pembelajaran, berkomentar pada forum diskusi yang memanfaatkan ruang chat, hingga link video konfrensi untuk berkomunikasi langsung baik guru dan siswa.

Media pembelajaran online seperti itu dapat diakses melalui web contohnya e-learning madrasah. E-learning madrasah ini adalah suatu e-learning dibawah naungan Kementrian Agama yang dapat digunakan pada madrasah diseluruh Indonesia. Keunggulan e-learning madrasah inilah yang menjadikan pembelajaran online menjadi lebih mudah, seperti contoh adanya bahan ajar yang dapat dibagikan kepada siswa, penugasan dalam bentuk computer based training (CBT), selain itu guru juga dapat memasukan kompetensi dasar dan kompetensi inti dalam setiap penugasan yang diberikan kepada siswa, pemilihan jenis tugas yang bervariasi, mengatur batas waktu pengerjaan, menyimpan soal dibank soal dan mengunduhnya.

Berdasarkan penjelasan diatas terkait dengan media pembelajaran online dapat disimpulkan bahwa e-learning madrasah adalah salah satu e-learning yang dapat digunakan pada siswa madrasah dimasa pandemic covid-19.

KESIMPULAN

Dalam situasi pandemic covid-19, pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan e-learning sangat membantu satuan pendidikan untuk tetap menjalankan proses pembelajaran. Dampak ini sangat dirasakan oleh guru dan siswa, yang mana guru tetap terus dapat menjalankan kewajibannya sebagai pendidik untuk menyampaikan bahan ajar atau materi kepada siswa dan siswa juga dapat tetap mendapatkan haknya yaitu pembelajaran. Pandemic covid-19 sungguh sangat membuat dunia pendidikan menjadi terhambat, padahal pendidikan tetap harus berlangsung terus menerus dalam keadaan apapun. Sehingga pembelajaran jarak jauh melalui daring e-learning ini sangat bermanfaat.

Pembelajaran daring e-learning ini salah satunya adalah dengan menggunakan e-learning madrasah. E-learning madrasah ini di khususkan untuk pengguna sekolah dibawah naungan kementrian agama. Sebagai seorang pendidik, penulis sangat merasakan manfaat dari e-learning madrasah ini. Melalui e-learning madrasah penulis dapat menentukan KD dan KI pembelajaran secara langsung pada soal-soal penugasan siswa, pembuatan soal dengan fitur yang bervariasi, menyimpan bahan ajar atau materi pembelajaran pada bank soal, video konfrensi, absen hadir dan guru juga dapat melihat atau mengecek anak murid yang sedang online atau tidak pada e-learning madrasah.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamid, Arnesi (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19).
- Nikmawati, Ika Syukrun. (2014). Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Durenan Trenggalek. Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Agama Islam, IAIN Tulungagung. Dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/607/3/BAB%20II.pdf>.
- Putri, Setyvani, 2020. "WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid -19 sebagai Pandemic Global. <http://www.kompas.com>. Diakses pada tanggal 13 Maret 2020.
- Ratnasari, A. 2012. Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keakrifan Mahasiswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012) Yogyakarta, 15-16 Juni 2012.
- Suryawan, O. (2020). Guru Diminta Aktif Awasi Pembelajaran Daring Agar Siswa Fokus. BBALIPUSPANEWS.COM.
- Wena, Made. (2014). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.

PENERAPAN MODEL *E-LEARNING* BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Panggah Ridho Barrakaalahu

FKIP Untan Email: panggah.ridho92@gmail.com

Abstrak

Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Dalam penelitian yang dilakukan tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui aksesibilitas pengguna e-learning; mengetahui aktivitas pembelajaran e-learning, dan efektivitas model e-learning pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model e-learning berbasis TIK di SMA Negeri 3 Sungai Kakap. Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ASSURE. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu: validasi ahli media dan uji coba pada pengguna (siswa). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan berupa dokumentasi dan angket. Teknik analisis data untuk validasi ahli media dan uji coba pengguna menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pada aplikasi e-learning ini sangat menunjang aktivitas pembelajaran serta membuat siswa dapat belajar kapan dan dimana pun dengan mengakses sumber belajar yang telah tersedia.

Kata Kunci : Aplikasi, ASSURE, E-learning, ICT, Penerapan, TIK

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa atas dasar komunikasi dua arah yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu dari pembelajaran. Perkembangan pandangan tentang proses pembelajaran mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini terbukti dengan adanya pembaruan-pembaruan dalam bidang teknologi. *Information and Communication Technology (ICT)* dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern (Rusman, Kurniawan, dan Riyana 2011: 87). Dalam hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam meningkatkan kompetensi, peranan dalam pendidikan, serta tugas pokok sebagai pendidik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fadli (2014) bahwa model *e-learning* perlu mempertimbangkan kebutuhan yaitu: 1).berpusat pada siswa; 2).belajar dengan berbuat; 3).belajar sepanjang hayat; 4).kolaborasi; 5).pemecahan masalah; 6). kreativitas; 7). kemandirian.

Konsep *e-learning* dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *E-learning* adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, baik berupa alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan pelaksanaan implementasi pembelajaran, atau seperangkat materi maupun pembelajaran yang disusun secara sistematis, sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1).Mengetahui aksesibilitas pengguna *e-learning*; 2).Mengetahui aktivitas pembelajaran *e-learning*; 3).Efektivitas model *e-learning* pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Borg & Gall (2003:569) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk yang berguna bagi guru dan siswa dalam pembelajaran. Tahapan penelitian dan pengembangan dimulai dari tahapan analisis tujuan pembelajaran, desain materi pembelajaran, desain media pembelajaran, implementasi produk, dan evaluasi produk di sekolah. Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah berupa web *e-learning* berbasis TIK yang digunakan untuk pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ASSURE (*Analyze learners, State objectives, Select methods, Media and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*).

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk memberikan penilaian validitas uji coba ahli media dan siswa, yaitu: angket ahli media dan angket uji coba lapangan. Angket ahli media dan angket siswa terdiri dari empat aspek yaitu aspek aksesibilitas pada *e-learning*, aspek tampilan pada *e-learning*, aspek aktivitas pembelajaran *e-learning*, dan aspek interaktif *e-learning*, dan efektivitas pembelajaran *e-learning*.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan kriteria kelayakan *e-learning* berbasis TIK. Kualitas *e-learning* berbasis TIK yang diperoleh dari pengguna (siswa) sebagai responden melalui kuesioner dengan skala *Likert* kemudian dianalisis secara statistik nonparametrik dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Pengumpulan data kasar, (2) Penskoran data analisis statistik, (3) Pengkonversian data menjadi nilai dengan skala lima. Pengkonversian data menjadi nilai dengan skala lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun temuan desain penerapan model *e-learning* berbasis TIK pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan dalam penelitian ini adalah: 1).Tahap analisis tujuan pembelajaran model *e-learning* berbasis TIK adalah mengidentifikasi kesesuaian materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru serta metode dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas *e-learning*, sehingga tujuan pembelajaran tepat sasaran dan sesuai dengan model *e-learning*; 2).Tahap desain materi pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah model *e-learning* berbasis TIK, sebab dalam aplikasi *web online* ini apa dikerjakan dan dilakukan guru, seperti membuat bahan ajar, soal, dan pekerjaan rumah, pembelajaran berbasis online, termasuk dengan aktivitas pembelajaran seperti menu forum diskusi, chat antar user, pembagian bahan ajar atau materi, serta menu penilaian; 3).Tahap desain media pembelajaran peneliti melakukan berbagai macam jenis file multimedia interaktif di dalam materi pembelajaran yang akan ditampilkan pada *e-learning*, serta merancang konten materi dari berbagai macam format file, seperti video, audio, gambar dan animasi flash; 4).Tahap implementasi produk merupakan tahap penerapan web *e-learning* berbasis TIK. Penerapan model *e-learning* berbasis TIK pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang telah selesai dirancang, terlebih dahulu kita registrasi akun admin ke penyedia *domain* dengan tujuan untuk dapat diakses secara *online* oleh pengguna. Nama *websites* untuk melakukan akses tersebut adalah “moodle.dikbudkalbar.center”. *E-learning* diterapkan berupa media *online* agar saat dijalankan mudah untuk diakses baik dimanapun dan kapanpun oleh admin, guru dan siswa. Dalam proses pengembangan sebuah produk, pengembang memilih *website* sebagai sistem utama *web e-learning*; 5).Evaluasi merupakan tahap mengadakan tes oleh peneliti sebelum di uji validitas *e-learning* berbasis TIK. *E-learning* berbasis TIK diuji coba lapangan pada siswa SMA Negeri 3

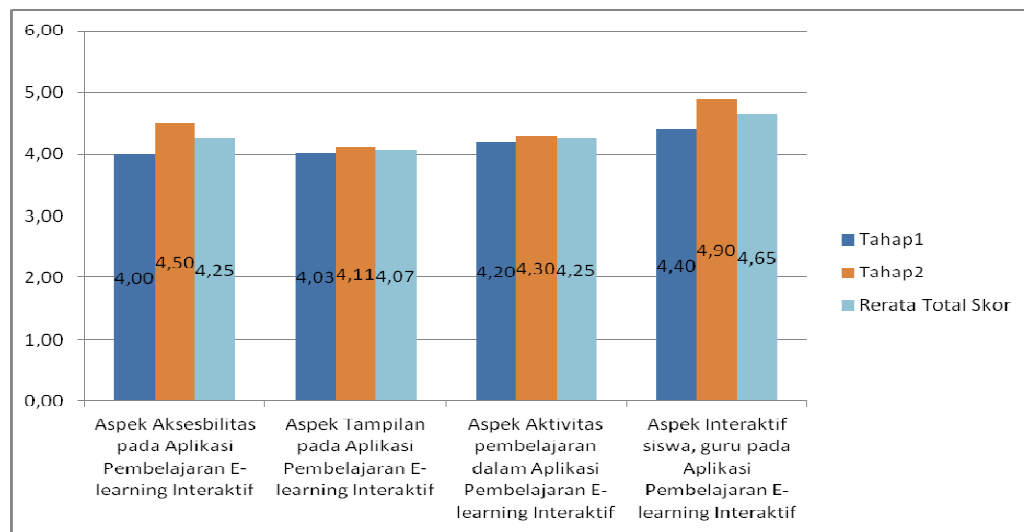
Sungai Kakap dalam menilai validitas pada *e-learning* berbasis TIK dari aspek aksesibilitas pengguna (siswa) dalam *e-learning*, aspek aktivitas Pembelajaran *online* dalam *e-learning*, aspek efektivitas siswa menggunakan *e-learning* berbasis TIK.

Validasi oleh Ahli Media

Data yang diperoleh dari validasi ahli media dianalisis dan dijadikan acuan untuk melakukan revisi produk model *e-learning* berbasis TIK yang dikembangkan. Aspek aksesibilitas pada *e-learning* interaktif pada validasi penilaian tahap I dan II oleh ahli media dengan hasil rata-rata 4,25 dalam kategori “Sangat Baik”.

Tabel 2. Kualitas Produk *e-learning* berbasis TIK Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I dan II

Tahap 1					
No	Aspek Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Rerata Total Skor	Keterangan
1	Aspek Aksesibilitas pada E-learning	3,50	4,50	4,00	Baik
2	Aspek Tampilan pada E-learning	3,61	4,44	4,03	Baik
3	Aspek Aktivitas pembelajaran dalam E-learning	3,90	4,50	4,20	Sangat Baik
4	Aspek Interaktif siswa, guru pada E-learning Interaktif	4,20	4,60	4,40	Sangat Baik
Kesimpulan Ahli Media		3,80	4,51	4,16	Baik
Tahap 2					
No	Aspek Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Rerata Total Skor	Keterangan
1	Aspek Aksesibilitas pada E-learning	4,25	4,75	4,50	Sangat Baik
2	Aspek Tampilan pada E-learning	4,11	4,11	4,11	Baik
3	Aspek Aktivitas pembelajaran dalam E-learning	4,30	4,30	4,30	Sangat Baik
4	Aspek Interaktif siswa, guru pada E-learning Interaktif	4,80	5,00	4,90	Sangat Baik
Kesimpulan Ahli Media		4,37	4,54	4,45	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Validasi tahap I dan II oleh Ahli Media

Dari hasil analisis data diatas menunjukan bahwa ahli media menyatakan produk yang telah dikembangkan dilihat dari empat (4) aspek yaitu: aspek aksesibilitas pada *e-learning* interaktif, aspek tampilan pada *e-learning* interaktif, aspek aktivitas pembelajaran dalam *e-learning* interaktif, aspek interaktif siswa, guru pada *e-learning* interaktif, sehingga menghasilkan penilaian pada tahap I dan II dengan rata-rata 4,30 dengan kategori “Sangat Baik”.

Uji coba pada Pengguna

Pada uji coba ini, model *e-learning* berbasis TIK akan melakukan uji coba lapangan dengan sampel 40 orang peserta didik yang terdiri dari siswa di jenjang kelas XI pada ketiga aspek yaitu: 1).aspek aksesibilitas pengguna (siswa) dalam web; 2).aspek aktivitas pembelajaran *online*; 3).aspek efektivitas siswa menggunakan aplikasi web *e-learning* terhadap penerapan model *e-learning* berbasis TIK dapat dilihat pada tabel 3, tabel 4, tabel 5 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba lapangan pada Aspek Aksesibilitas Pengguna (siswa) dalam web

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria Predikat
1	Kemudahan login pada Aplikasi pembelajaran	182	4,55	Sangat Baik
2	Ketersedian Petunjuk Penggunaan	166	4,15	Baik
3	Kemudahan penggunaan aplikasi	180	4,50	Sangat Baik
4	Aktifkan pengguna untuk mengakses aplikasi	182	4,55	Sangat Baik
5	Kemudahan informasi pelaporan nilai Tugas/PR secara online	157	3,93	Baik
ΣRata-rata Skor			21,68	Sangat Baik
Rerata Skor keseluruhan			4,34	

Tabel 4. Hasil Uji Coba lapangan pada Aspek Aktivitas Pembelajaran Online

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria Predikat
1	Diskusi siswa dengan guru	175	4,38	Sangat Baik
2	Kelengkapan materi setiap mata pelajaran	174	4,35	Sangat Baik
3	Aktivitas penyelesaian tugas/PR yang diberikan guru ke siswa	176	4,40	Sangat Baik
4	Keter-downloadan Bahan ajar oleh siswa	159	3,98	Baik
5	Informasi tugas dari guru	159	3,98	Baik
6	Kemudahan dalam memilih mata pelajaran	174	4,35	Sangat Baik
7	Aktivitas UTS dan UAS berbasis online	192	4,80	Sangat Baik
8	Aktivitas belajar online	180	4,50	Sangat Baik
9	Ketersediaan Bahan ajar (PDF dan Video)	160	4,00	Baik
10	Aktivitas Penyajian latihan soal	172	4,30	Sangat Baik
11	Aktivitas Informasi pelaporan nilai dari aplikasi	177	4,43	Sangat Baik
12	Aktivitas Jadwal pertemuan harian	163	4,08	Baik
ΣRata-rata Skor			51,53	Sangat Baik
Rerata Skor keseluruhan			4,29	

Tabel 5. Hasil Uji Coba lapangan pada Aspek Efektivitas siswa menggunakan aplikasi web e-learning

No	Indikator	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria Predikat
1	Waktu Belajar dimana saja dan kapan saja	186	4,65	Sangat Baik
2	Tanpa menggunakan berkas	187	4,68	Sangat Baik
3	Kemudahan menyelesaikan Tugas/PR	187	4,68	Sangat Baik
4	Kemudahan siswa mengikuti evaluasi pembelajaran	184	4,60	Sangat Baik
5	Kemudahan siswa mendapatkan informasi penilaian	170	4,25	Sangat Baik

6	Kemudahan Informasi dari pihak sekolah kepada siswa	172	4,30	Sangat Baik
ΣRata-rata Skor			27,15	Sangat Baik
Rerata Skor keseluruhan			4,53	

Kesimpulan berdasarkan hasil uji coba lapangan pada aspek aksesibilitas pengguna berupa guru dan siswa dalam web dengan rata-rata 4,34 dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek aktivitas pembelajaran *online* dengan rata-rata 4,29 dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek efektivitas siswa menggunakan aplikasi web *e-learning* dengan rata-rata 4,53 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan dengan rata-rata 4,38 dengan kategori “Sangat Baik” menunjukkan bahwa model *e-learning* berbasis TIK sangat membantu siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran dimana saja dan kapan saja menggunakan teknologi sehingga dapat dijadikan model *e-learning* berbasis TIK untuk pembelajaran di kelas *online*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,30 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga *e-learning* berbasis TIK yang diterapkan ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran *e-learning*, dan hasil penilaian siswa mengenai kualitas produk yang diterapkan pada aspek aksesibilitas pengguna dengan skor 4,32 dengan kategori “Sangat Baik”, pada aspek aktivitas pembelajaran *e-learning* dengan skor 4,23 dengan kategori “Sangat Baik”, serta pada aspek efektivitas pembelajaran dengan skor 4,35 dengan kategori “Sangat Baik”. yang dihasilkan melalui uji coba lapangan dengan rata-rata skor 4,43 dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa: 1).Aksesibilitas pengguna *e-learning* sangat mudah diakses dimana saja maupun kapan saja oleh guru dan siswa baik setelah diakses melalui alamat *website*: <https://moodle.dikbudkalbar.center/> bagi admin, guru, pengawas; 2).Aktivitas pembelajaran menggunakan *e-learning* sangat memudahkan guru dalam menyelesaikan tugas seperti perangkat ajar tersimpan dalam sistem aplikasi, proses pembelajaran tidak berfokus pada kelas melainkan dimana saja dan kapan saja, segala tugas dapat dibuat guru tanpa ada batasan, guru dapat mengoreksi tugas/PR dimana saja dan kapan saja, guru dapat melakukan evaluasi dimana saja dan kapan saja karena soal yang dibuat guru berbentuk pilihan ganda yang sudah terkoneksi langsung kepada setiap siswa, serta siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran, seperti: mengerjakan PR, latihan soal, belajar online, UTS online, UAS online dan siswa mengetahui nilainya; 3).Efektivitas pembelajaran menggunakan model *e-learning* pelajaran prakarya dan kewirausahaan sangat efektif karena guru mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran seperti: perangkat ajar yang diupload guru, bahan ajar, soal/kuis, pekerjaan rumah (PR), soal MID/UAS, diskusi, hasil nilai siswa tidak lagi memerlukan kertas, sedangkan untuk siswa sangat menunjang aktivitas pembelajaran serta membuat siswa dapat belajar kapan dan dimana pun dengan mengakses sumber belajar yang telah tersedia.

Saran menggunakan model *e-learning* berbasis TIK pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan guru harus menguasai minimal penggunaan internet dalam pembelajaran, *microsoft office* dan *stakeholder* sebagai pengontrol (*punishment*), serta dibutuhkan *reward* dari guru sebagai bentuk timbal balik dari hasil penilaian yang dicapai oleh guru maupun siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Fadli (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Web untuk Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 16 No.1, 13-23.

- Borg, W.R., & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An introduction (edisi ke-8)*. New York: Longman.
- Khaerunnisa (2014). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Siswa Memanfaatkan TIK terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 16 No.1, 24-35.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sulistiyarini, D. & Sabirin, F. (2018). Analisis Perancangan Sistem Informasi Administrasi Program Studi (Siap) Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 2 (1), 22-29.

PEMANFAATAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA

Pauziah

FKIP Untan (Email: pauziah16@gmail.com)

Abstract: *Communication and information technology makes it easy for teachers to deliver learning material to students. Like the use of smartphones which nowadays almost everyone has, including students, apart from being a communication tool, smartphones are also useful as electronic-based learning media. During the Covid-19 pandemic, learning has been carried out online since March 2020. This policy was made by the Ministry of Education and Culture by prioritizing the health and safety of students and teachers. Various electronic media are being used, including using smartphones owned by students. Students can study from home online with the internet network. But the problem is, what if students experience boredom in the online learning process with smartphones, considering that this has been done since March. So teachers as facilitators are required to be able to manage online classes to make them more creative, interesting, and fun for students. The teacher must also understand the smartphone facilities that students have, because not all students have a sophisticated smartphone. No less important is that online learning is not boring, teachers can take advantage of platforms that can upload and download learning materials such as YouTube and e-learning applications, which are currently widely available for free, can also be an alternative choice for teachers to use in the online learning process.*

Abstrak: Saat ini semakin beragamnya media yang digunakan oleh para guru dalam pembelajaran. Teknologi komunikasi dan informasi memudahkan para guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Seperti penggunaan *smartphone* yang pada masa sekarang hampir dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali siswa, selain sebagai alat komunikasi *smartphone* juga bermanfaat sebagai media belajar berbasis elektronik. Dimasa pandemic Covid-19 ini pembelajaran dilakukan secara *online* sejak Maret 2020. Kebijakan ini dibuat oleh Kemendikbud dengan mengutamakan kesehatan dan keselamatan siswa serta guru. Berbagai media elektronik mulai digunakan, termasuklah memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki oleh siswa. Siswa dapat belajar dari rumah secara *online* dengan jaringan internet. Namun menjadi permasalahannya, bagaimana jika siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran *online* dengan *smartphone* mengingat hal ini sudah dilakukan sejak bulan Maret. Maka guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat mengelola kelas *online* agar lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. guru juga harus memahami fasilitas *smartphone* yang dimiliki siswa, karena tidak semua siswa memiliki *smartphone* yang canggih. Tidak kalah penting adalah agar pembelajaran *online* tidak membosankan, guru bisa memanfaatkan *platform* yang dapat mengunggah dan mengunduh materi pembelajaran seperti *youtube* dan aplikasi *e-learning* yang saat ini sudah banyak tersedia secara gratis juga dapat menjadi alternative pilihan untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran *online*.

Kata Kunci : Smartphone, Media, Dan Pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks akan dilakukan sepanjang kehidupan manusia untuk menuntut ilmu disekolah maupun dimasyarakat. Pembelajaran dapat berlangsung karena terbentuknya kegiatan berkomunikasi antara guru atau pengajar dan siswa atau peserta didik dalam sekolah atau pun dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan cara jarak jauh dengan menggunakan media *smartphone*. Dapat ditandai oleh perilaku bahwa seorang siswa sudah mengikuti pembelajaran

dengan adanya bertambahnya pengetahuan tentang teknologi dalam pembelajaran dan kegiatan sekolah secara *online*. Pembaruan manfaat penggunaan media teknologi dalam belajar pengajar atau para pendidik diharapkan mampu memfasilitasi atau mengkoordinasi para siswa dalam menggunakan media *smartphone* dalam pembelajaran secara *online* dan untuk menyesuaikan dengan perkembangan serta tuntunan dalam dunia pendidikan. Guru bisa memanfaatkan media yang mudah serta efisien yang bersejajar dengan menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru juga dituntut untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran bagi siswa serta keterampilan dalam mengajar dengan memanfaatkan media yang sudah tersedia.

Pemanfaatan media tentu harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran jarak jauh ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media jenis, tujuan serta respon yang dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai, serta konteks keaktifan dan karakteristik siswa. Adapun demikian, adalah fungsi utama dari media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* merupakan sebagai sebuah alat bantu ajar secara tidak langsung dapat mempengaruhi lingkungan yang ditata dan dibuat oleh guru itu sendiri, serta iklim dan kondisi didalam pendidikan pemanfaatan *smartphone* sebagai alat dalam media berguna untuk memperlancar dalam belajar *online* dalam rangka mengefisiensi komunikasi secara virtual pengajar dan siswa. Pada saat belajar jarak jauh dengan di bimbing para gurunya, walaupun media *smartphone* merupakan alat bantu dalam belajar disekolah yaitu yang menggunakan media sarana *smartphone* dengan pengalaman yang berupa visual pada siswanya, memotivasi, mempermudah dan mengefisiensi dalam belajar, dan mempertinggi daya serap dalam pembelajaran di sekolah.

Hakikat pembelajaran yaitu adalah suatu interaksi yang berupa penyampaian informasi dari bermacam sumber metode yang di bawa oleh seseorang atau salah satunya menggunakan *smartphone* sebagai media ke penerima informasi tersebut. Indonesia merupakan salah satu negara yang perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat cepat, pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mulai masuk ke jenjang pendidikan membuat pembelajaran mulai beralih ke pembelajaran *daring* untuk belajar. Tapi dengan kondisi seperti ini, pelaksanaan pembelajaran yang mulai berbasis teknologi salah satunya media *smartphone* yang didukung dengan alat-alat elektronik, pendidik memilih *smartphone* dapat dipakai sebagai penunjang siswa karena hampir semua siswa memiliki *smartphone*. Namun dalam pembelajaran menggunakan *smartphone* sebagai media dapat dihindarkan membuat siswa merasa bosan maka dibuatlah pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat dengan adanya pemberian pembelajaran melalui *youtube*, *platform*, *video conference*, dan lain sebagainya untuk meningkatkan minat belajar walaupun tanpa bertemu langsung. Pembelajaran jarak jauh menggunakan media *smartphone* bisa dimanfaatkan guru dan siswa sebagai bentuk interaksi secara *online* dan kedepannya supaya dapat berkembang dengan baik dan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran jarak jauh sebagai media pembelajaran sosiologi di SMA.

Tapi apakah dengan menggunakan media *smartphone* dalam pembelajaran *online* sepenuhnya membuat peserta didik menikmati, apakah siswa merasa kejenuhan pada saat pembelajaran? Mengingat pembelajaran yang sekarang sudah beralih ke teknologi media *smartphone*, membuat siswa merasa kurang nyaman tidak mempunyai teman, tidak berinteraksi secara langsung dengan guru-guru atau siswa merasa capek dengan teknik pengajaran guru yang masih konvensional. Maka untuk membuat siswa merasa nyaman saat belajar guru di tuntut untuk menjadi fasilitator bagi siswa saat pembelajaran. Tidak kalah penting adalah agar pembelajaran *online* tidak membosankan, guru bisa memanfaatkan *platform* yang dapat mengunggah dan mengunduh materi pembelajaran seperti *youtube* dan aplikasi *e-learning* yang saat ini sudah banyak tersedia secara gratis juga dapat menjadi alternatif pilihan untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran *online*.

Siswa di disediakan oleh guru fasilitas-fasilitas dalam belajar seperti membuka aplikasi-aplikasi, *youtube*, *platform* dll sebagai alternative belajar sosiologi selama masih dalam pengawasan guru, untuk mengerjakan tugas atau untuk melihat contoh-contoh dalam pembelajaran sosiologi lainnya, siswa diberikan alamat web untuk melihat dan mencari informasi yang tersedia dialamat tersebut biasa media yang digunakan seperti *google*, *youtube*, *platform* dan aplikasi *e-learning*. Kegiatan belajar dengan menggunakan *smartphone* para peserta didik dapat memulainya dengan yang paling sederhana kegiatannya dapat dimulai dengan mengoptimalkan pemanfaatan internet yang bisa mengakses *google* dalam mencari materi dan tugas yang mengkondisikan siswa untuk browsing di internet untuk referensi belajar dan mendiskusikan topic pembelajaran. *Smartphone* yang digunakan sebagai media tentu nya yang bisa untuk mengakses internet yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan *smartphone* dalam proses belajar pembelajaran sosiologi secara *online* sangat membantu para siswa dan guru pada saat sekarang ini. Menggunakan media *smartphone* dalam pembelajaran, siswa dengan mudah bisa membuka berbagai macam informasi yang berguna dan dapat memberikan wawasan untuk siswa itu sendiri selama masih dalam pengawasan guru-gurunya.

Smartphone sebagai media *online* supaya mempermudah guru maupun siswa untuk belajar khusus nya menggunakan layanan berinternet sudah menjadi kebutuhan yang berguna disekolah maupun dilingkungan, adapun juga dalam penggunaan *smartphone* tidak semua diperbolehkan menggunakannya dan memiliki alasan tersendiri tanpa pengawasan guru dan guru sebagai fasilitator saat belajar, penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran sosiologi yang dilakukan secara *online* merupakan hal yang sudah biasa disemua kalangan termasuk siswa.

Terlebih dimasa sekarang ini sudah adanya ruang belajar dari internet yang menggunakan *classroom*, *meet google*, *telegram* dan *zoom meeting* makin memudahkan para guru dan siswa dalam berkomunikasi di dunia maya, berbagi informasi serta dalam belajar dan siswa juga sudah bisa mengakses sendiri dibantu dengan *smartphonenya* masing-masing. Tujuan dalam penulisan gagasan ini, penulis ingin membahas tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran sosiologi di SMA dengan pembelajaran *online* seperti sekarang ini.

PEMBAHASAN

1. *Smartphone*

Smartphone (telepon pintar) adalah suatu alat yang hampir menyerupai computer yang dengan mudah dapat dibawa kemana pun pergi mudah digunakan oleh siapapun baik dari kalangan atas, menengah smpai kalangan bawah. Bagi seseorang yang menggunakannya, telepon pintar dengan informasi serta system dan operasinya yang terdapat didalamnya mempunyai ikatan standar pengembang aplikasinya. Sedangkan menurut orang yang juga menggunakan *smartphone*, *smartphone* atau telepon pintar hanyalah sebagai alat yang dapat memberikan layanan serta fitur. Yaitu, email, *internet*, *Whatsap*, *facebook*, *instagram*, *google*, *e-book* dan terdapat papan ketik. Dan *smartphone* atau telepon adalah alat kecil yang hampir mirip dengan computer pada umumnya yang digunakan tapi mempunyai kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki oleh computer salah satu nya *smartphone* bisa dibawa kemana-mana tapi. Ponsel cerdas merupakan ponsel dan alat perangkat komputasi bergerak multi guna.

Menurut Jazi Eko Istiyanto,(2013:1) dalam Ruziana (2018) “*Smartphone* (telepon pintar) adalah bentuk dari wujud realisasi (ubicomp) yang dapat memungkinkan suatu progress penggunaan dapat terintegrasi pada aktifitas keseharian para pengguna *smartphone* tidak adanya batasan jangkauan jaringan pada wilayah dalam suatu area tersebut.”

Menggunakan media untuk belajar secara *online* adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan *smartphone* baik dengan teknologi maupun bantuan media lainya guru dapat menggugah secara *online* materi pembelajaran di laman yang sudah disediakan untuk para siswa

serta guru harus mengevaluasi, menjalin interaksi, berkomunikasi dan mendukung dalam aspek pembelajaran lainnya. Manfaat *smartphone* untuk belajar secara *online* akan dikembangkan untuk system pendidikan tatap muka yang akan dilakukan secara konvensional.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan belajar melalui alat-alat yang berupa media yang nantinya bisa dikondisikan untuk pengetahuan, perubahan sikap, serta memberikan keterampilan pada setiap manfaatnya. Pembelajaran yang menggunakan Media yang dapat mengubah cara belajar siswa serta menitik beratkan terhadap proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran *smartphone* yang bisa untuk mengakses internet, bisa membuka *google*, *browser* dan lain sebagainya untuk mencari info-info serta mencari materi untuk tugas dari guru, manfaat pembelajaran dengan menggunakan media *smartphone* yang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran atau yang didesain atau tidak. Pembelajaran tetap dipakai supaya bisa memberikan pengetahuan, memberikan keterampilan pada siswa serta membentuk sikap. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran dengan membuat kegiatan-kegiatan sengaja dirancang terdapat pesan yang berarti sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh penggunaannya.

Pada saat era teknologi dan ilmu pengetahuan khususnya ketika ilmu pengetahuan belum seperti sekarang ini serta teknologi belum sepenuhnya berkembang kegiatan belajar mengajar masih dalam bentuk konvensional atau masih tatap muka dalam suatu ruangan atau kelas serta pada waktu dan tempat yang sudah ditentukan untuk melakukan interaksi dalam bentuk pembelajaran merupakan suatu kegiatan komunikasi antar pengajar dan peserta didik melalui tatap muka, komunikasi langsung serta menggunakan bahasa verbal sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi ke peserta didik. Menurut Gerlach dan Ely (1980) dalam (Wina Sanjaya 2012:59) “bahwa pandangannya terhadap media pembelajaran bukan sekedar alat atau bahan. Tapi, suatu hal yang dapat memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang didapat dengan menggunakan media dalam pembelajaran”. Selanjutnya Gerlach dan Ely menyatakan “pandangan yang secara umum media (pembelajaran) yaitu meliputi peralatan yang dipakai, bahan yang diperlukan serta adanya orang yang terlibat dalam kegiatan untuk menciptakan kondisi pengetahuan yang akan didapat, keterampilan yang diperoleh dan sikap para siswa terhadap media yang dipakai dalam pembelajaran itu sendiri”.

a. Media

Adalah bahasa latin yang merupakan bentuk jamak (*medium*) yang berarti pengantar atau perantara atau (*medoe*) pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gagne dalam (Arief S. Sadiman, 1970:6) menyatakan “merupakan media sebagai salah satu bentuk komponen yang ada di sekitar siswa yang memberikan efek merangsangnya supaya ingin belajar”. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat “media merupakan salah satu bentuk alat dan fisik sebagai pemberi pesan serta menyajikan berbagai layanan bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran *smartphone* adalah salah satu contohnya”, penggunaan Media dapat didengarkan serta dibaca. batasannya memiliki persamaan antar batasan merupakan media yang dapat menyalurkan pesan ke penerima dapat mengubah minat, perhatian, fikiran dan perasaan dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Pada mulanya media merupakan sebuah alat yang dipakai untuk membantu guru dalam mengajar misalnya gambar, model, objek, dan alat lainnya yang bisa memberikan kegiatan konkret dalam bentuk pengalaman, serta mempertinggi dan memotivasi siswa. Pemanfaatan Media khusus nya *smartphone* dalam pembelajaran sosiologi secara *online* didalam pendidikan merupakan sumber pembelajaran untuk menyalurkan pesan untuk mengatasi hal yang sudah dipaparkan diatas. Pemanfaatan media yang digunakan dengan *smartphone* dalam pembelajaran serta perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau jarak

geografis dapat diatasi dengan menggunakan media *smartphone* untuk mempermudah guru dan peserta didik.

Disekolah pembelajaran secara *online* menjadi sangat penting selain memudahkan para guru dan siswa juga bisa mempersingkat waktu pembelajaran yang belum tercapai. Media pembelajaran yang digunakan guru untuk siswanya berupa internet, yang dapat mengakses berbagai macam aplikasi untuk mencari informasi-informasi dan untuk mengerjakan tugas sekolah lainnya sehingga membuat siswa merasa tidak jenuh atau bosan selama pembelajaran berlangsung guru sebagai fasilitator maka disediakanlah Berbagai fasilitas yang dapat membuka segala aplikasi-aplikasi seperti *internet, google, browser* lain sebagainya. itu merupakan media yang sering disediakan sebagai fasilitas dari para guru untuk siswanya.

Jadi media adalah sebagai bentuk fasilitas yang diberikan guru kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar supaya siswa tidak merasa bosan yang disediakan aplikasi *e-learning, youtube, video* dan lainya karena guru dituntut agar lebih kreatif dalam pembelajaran *online* dengan *smartphone*.

b. Pembelajaran online

Guru diharapkan mampu menyusun perencanaan pembelajaran secara *online* yang harus disesuaikan dengan model maupun media pembelajaran dan kebutuhan serta keterbatasan siswa apalagi sekarang masih dalam masa pandemic covid-19 semua pembelajaran beralih menggunakan pembelajaran secara *online*. Pada kegiatan pengejaran yang dalam konteks antar guru dan murid didalam kelas secara formal. Maka jika secara *online* dengan tatap muka dari pembelajaran jarak jauh tapi menggunakan *smartphone* dalam pembelajarannya. Menggunakan Media *smartphone* untuk menginformasi pada peserta didik dengan melalui perantara media *smartphone* hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret. Menurut Nen Nurhemah dalam (Mulyasa, 2015: 55) “Dengan adanya perkembangan teknologi istilah pembelajaran dapat diasumsikan sebagai kegiatan membantu siswa belajar melalui beragam sumber belajar dan media pembelajaran seperti radio, televisi, berbagai macam film pembelajaran, bahan-bahan, internet, audio, dsb.” Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas “Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut (Sumiati dan Asra : 2007) “Sementara itu Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet dan *audio conferencing*.” Jadi pembelajaran *online* memanfaatkan atau menggunakan bantuan perangkat elektronika secara langsung.

Karena pembelajaran *online* menggunakan media elektronika, sehingga pembelajaran ini dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar. Oleh karena pembelajaran dapat dilaksanakan dengan media elektronik, *platform* yang menarik bagi siswa. Saat ini banyak sekali *platform* yang menyediakan fasilitas pendidikan untuk guru dan siswa. Katakanlah seperti *youtube, google classroom, Edmodo, zoom*, dan lain-lain sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran yang menggunakan media *smartphone*.

c. Manfaat Smartphone

Smartphone sebagai tambahan dalam pembelajaran misalnya seorang guru sosiologi memberikan contoh tentang multicultural didalam kelas jika siswa belum jelas dengan penjelasan guru siswa bisa mengakses internet melalui *smartphone* nya dengan membuka google dengan link-link yang sudah direkomendasikan oleh guru untuk mencari materi tersebut, sebenarnya sifat ini tidak diwajibkan hanya jika di perlukan saja oleh siswa untuk tambahan ilmu maka siswa di anjurkan untuk menggunakannya. *Smartphone* juga bisa sebagai penunjang media pembelajaran dan sebagai pendukung serta media alternative pembelajaran.

1. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media siswa dapat bertanya dengan guru melalui media sosial.

2. Guru dapat dengan mudah memberikan konsultasi ke siswanya
3. Siswa bisa dengan mudah mengakses informasi diinternet
4. Guru bisa menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran
5. *Smartphone* sangat interaktif bagi guru dan siswa nya.

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Wina Sanjaya,2012:72) “Manfaatnya dalam menggunakan (*smartphone*) pada saat pembelajaran sebagai media.”

1. Penyampaian pesan pembelajaran yang lebih terstandar setiap pelajar yang melihat atau mendengarkan penyaji melalui media menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan misi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah kearah yang positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

Menurut saya penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran sah-sah saja karena selain sebagai kebutuhan dalam pembelajaran juga bisa memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, dan juga untuk mendukung kinerja guru selain itu dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai media juga bisa lebih membuat siswa bersemangat belajar atau membuat anak merasa tidak bosan tapi dengan aplikasi yang berupa *e-learning*, *youtube*, *video conference*, *platform* dan lain-lain, selain *smartphone* sebagai alat untuk berkomunikasi juga sebagai sumber informasi yang tidak terbatas. Serta bisa menghemat waktu pembelajarannya.

Karena guru yang mengajar sudah dituntut untuk lebih kreatif dengan perkembangan teknologi maka guru memberikan alternative untuk memudahkan belajar maka di berikan kemudahan dengan Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran secara *online* Tidak kalah penting adalah agar pembelajaran *online* tidak membosankan, guru bisa memanfaatkan *platform* yang dapat mengunggah dan mengunduh materi pembelajaran seperti *youtube* dan aplikasi *e-learning* yang saat ini sudah banyak tersedia secara gratis Tapi perlu kita ketahui pemanfaatan *smartphone* juga tidak semua dapat diakses bagi para siswa atau guru yang bertempat tinggal didaerah pelosok karena kurang jaringan sinyal untuk internet menjadi hambatannya.

Informasi yang disampaikan adalah berupa isi ajaran atau pendidikan yang ada didalam kurikulum, pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajran sosiologi di SMA mempunyai keuntungan-keuntungan yaitu bisa lebih mengefektivitaskan peserta didik sehingga siswa lebih giat lagi dalam pembelajarannya jika itu tadi dibarangi dengan dukungan para guru serta memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia di*smartphone* selama pembelajaran *online*.

Untuk itu *smartphone* sebagai media pembelajaran online dalam sosiologi di SMA yang bisa mencari sumbernya dari berbagai aplikasi selain dari buku juga untuk mempersingkat waktu belajar terbatas disekolah.

KESIMPULAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak semakin beragamnya teknologi informasi termasuk dalam dunia pendidikan salah satunya para praktisi pendidikan yaitu guru. Teknologi komunikasi dan informasi memudahkan para guru memberikan pelajaran tanpa harus bertemu langsung hanya saja harus tatap muka tapi dengan media *smartphone*. Seperti penggunaan *smartphone* pada masa sekarang hampir dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali siswa, selain sebagai alat komunikasi *smartphone* juga bermanfaat sebagai media belajar berbasis elektronik. *Smartphone* sendiri hanya sebagai alat media perantara yang dipakai untuk memudahkan pembelajaran. Perkembangan zaman teknologi dan informasi berpengaruh pada pendidikan mulai dari meningkatnya pengguna *smartphone* sampai dengan berubahnya sistem pendidikan, semakin maju teknologi semakin berkembang pula kebutuhan dalam pendidikan, seperti penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran disekolah untuk memudahkan siswa dan guru berkomunikasi, berbagai media elektronik mulai digunakan, termasuklah memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki oleh siswa. Siswa dapat belajar dari rumah secara *online* dengan jaringan internet tanpa harus bertatap muka di sekolah. Maka guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat mengelola kelas *online* agar lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. guru juga harus memahami fasilitas *smartphone* yang dimiliki siswa, karena tidak semua siswa memiliki *smartphone* yang canggih. Tidak kalah penting adalah agar pembelajaran *online* tidak membosankan, guru bisa memanfaatkan *platform* yang dapat mengunggah dan mengunduh materi pembelajaran seperti *youtube* dan aplikasi *e-learning* yang saat ini sudah banyak tersedia secara gratis juga dapat menjadi alternatif pilihan untuk pembelajaran *online*. yang didalamnya untuk mencari tugas dari guru atau mencari penjelasan yang lebih jelas dengan bantuan *smartphone* menggunakan layanan internet yang bisa diakses dari google atau browser.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad. 2012. Edisi Revisi. Media Pembelajaran. Jakarta :PT RajaGrafindo Persada.
- Ruziana. 2018. *Analisis Penggunaan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sman 1 Teluk Keramat*. Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan Pontianak
- Sadiman. S Arief, Dkk. 2006. Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,
- Sumiati., Asra. *Metode pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima. 2007
- I kadek suartama dan I dewa kade tastra. Cetakan pertama. 2014. E-lerning berbasis moodle. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Nen Nurhemah, Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Kelas Virtual Terhadap Pengetahuan Konseptual Dan Kemandirian Belajar Siswa Sma Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
- Wina sanjaya. 2012. Cetakan ke 1. Media komunikasi pembelajaran.jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MATAKULIAH PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK MATERI PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA

¹Purwanti, ²Awanis Hidayati

¹FKIP UNTAN

²UNU Kalbar

¹Email: purwantibusri@gmail.com

²Email: awanishidayati@gmail.com

Abstrak

Tujuannya adalah mengembangkan media animasi dalam menaikkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah perkembangan peserta didik tentang perkembangan emosional remaja pada mahasiswa Prodi Fisika FKIP UNTAN Pontianak. Riset ini memakai tata cara Research and Development (R&D) dengan memakai 5 sesi. Model ADDIE ialah singkatan dari Analisis Design Development Implementation serta Evaluation. Wujud eksperimen dalam riset ini posttest only design. Riset ini memakai semua populasi digunakan sebagai sampel ialah Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UNTAN sebagai kelas ujicoba, Prodi Fisika kelas A reguler sebagai kelas eksperimen dan kelas reguler B sebagai kelas kontrol. Teknik untuk mendapatkan informasi menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Hasil riset menunjukkan bahwa Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media animasi telah menghasilkan media animasi dalam mata kuliah perkembangan peserta didik materi perkembangan emosi remaja dalam bentuk video pembelajaran animasi. Hasil akhir video ini berformat *mp4* dan dapat dijalankan pada aplikasi pemutar video seperti *Media Player Classic*. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media animasi. Kurang baik. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi, dengan nilai cukup baik. Hasil perbedaan nilai yang diperoleh dari kelompok penelitian memperlihatkan bahwa media animasi yang dikembangkan lebih efektif untuk mendapatkan peningkatan nilai pembelajaran.

Kata kunci: Animasi, media, Perkembangan emosi, model ADDIE

PENDAHULUAN

Banyak media yang digunakan diantaranya media animasi, yang merupakan contoh pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pendidikan. Media ini bisa membangkitkan semangat serta perhatian mahasiswa dalam belajar, sehingga kendala dalam kelas bisa diminimalisir, demikian pula untuk mahasiswa yang mengantuk, dapat membuat antusias mencermati pelajaran. Animasi pada dasarnya merupakan rangkaian foto membentuk suatu gerakan mempunyai keunggulan dibandingkan media lain, semacam foto statis ataupun bacaan. Animasi membuat perhatian mahasiswa terfokus sehingga menguatkan motivasi, umumnya berbentuk tulisan ataupun foto yang bergerak-gerak, animasi lucu, aneh yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Seperti yang dikemukakan oleh Lowe (2004), *"suggested that animations have the potential to serve both affective function and cognitive function. Affective function refers to portraying things in a humorous, spectacular, or bizarre way so that learners will be attracted to pay additional attention on the learning materials and motivated to learn"*. Keunggulan animasi dalam perihailah ini foto yang bergerak merupakan kemampuannya buat menarangkan sesuatu peristiwa secara sistematis dalam masing-masing waktu pergantian. Perihailah ini sangat menolong dalam menarangkan prosedur serta urutan peristiwa. Media animasi sanggup menampilkan sesuatu proses abstrak sehingga mahasiswa bisa memandang pengaruh

pergantian sesuatu variabel terhadap proses pergantian tersebut. Amir dan Ishak (2011: 2) menerangkan, "media animasi bisa berbentuk film, video, yang bisa disisipkan foto, tulisan serta gambar." Media pembelajaran berbentuk animasi ialah salah satu media yang menarik yang bisa digunakan oleh dosen untuk menjelaskan bahan pelajaran kepada mahasiswa. Menunjukkan foto bergerak serta suara terhadap sesuatu peristiwa. Media animasi bisa digunakan pada mata kuliah perkembangan peserta didik.

Penelitian ini akan difokuskan pada pembuatan media animasi pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik pada materi perkembangan emosi remaja. Alasan dari pembuatan media ini adalah penulis sebagai dosen di Prodi Fisika dalam mengembangkan mata kuliah tersebut masih terlihat ketika proses pembelajaran masih ada mahasiswa yang kurang perhatian dan hasil yang diperoleh pada semester ganjil 2018 kurang memuaskan bagi peneliti. Dari hasil evaluasi pada mata kuliah tersebut hanya 19 dari jumlah 55 mahasiswa yang mendapatkan nilai "A" dan yang lainnya mendapat nilai "B" (Hasil Nilai akhir dapat dilihat pada lampiran 9) Penggunaan media animasi yang akan peneliti kembangkan diharapkan dapat lebih meningkatkan minat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan meningkatkan hasil belajarnya yaitu lebih banyak yang mendapatkan nilai "A" dan tidak ada yang mendapat nilai "C".

Penulis meyakini bahwa media animasi ini dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil pembelajaran mahasiswa karena ada beberapa penelitian yang menyatakan hal tersebut diantaranya, Riset oleh I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi serta IGA. Agung Sri Asri pada tahun 2014 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul Pengaruh Model Pendidikan Scramble Berbantuan Media Foto Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus YOS Sudarso Denpasar. Hasil riset menampilkan kalau, ada perbandingan yang signifikan pada hasil belajar IPA. Model pendidikan scramble berbantuan media foto animasi mempengaruhi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. Riset Purnami (2017) pemakaian media pendidikan animasi pada materi area hidup serta penanggulangannya lebih efisien dari pada pembelajaran yang konvensional tidak memakai media pembelajaran. Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Surakarta.

Penelitian lain yang dilakukan di China oleh Hwang I, et al (2012:376) menemukan bahwa

Experience tended to show that animations are good supplementary learning materials for students particularly for learning of complicated concepts. Our effort in Stage 2, however, seemed to indicate that animations, with close integration with extended readings, can be good in facilitating learning (e.g. better understanding, sparking students' interest of learning) of the subject matter as well.

Pendapat dari Yusuf dkk (2017:256) menyatakan

By utilizing the animation video student can assess materials independently, this can be an advantage for schools that do not have a laptop facility for every student, and economically this learning material is cheaper and affordable for most schools in Indonesia. As an independent learning material, students can use this resource without limited space and time by entering animation video on laptop or gadget. For students, the availability of easily accessible and interesting learning materials will be able to be a positive motivation to continue learning in everyday life.

Sejalan dengan pendapat Yusuf, Xiao (2013:288) menjelaskan:

As a complementary learning approach, animation always stimulates students' interest in learning. The key point is to integrate the animation content into the teaching activities in the classroom. Realistic feeling, immersiveness and interactivity are always regarded as the criteria of choosing animation content in teaching activities.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan penulis akan mengembangkan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar dan minat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan perkembangan peserta didik pada materi perkembangan emosi remaja.

Riset ini akan mengembangkan media animasi pada pembelajaran mata kuliah perkembangan peserta didik materi perkembangan emosi remaja dapat meningkatkan hasil belajar dan minat mahasiswa. Sub masalahnya yaitu:

- 1) Langkah-langkah apa yang dilakukan dalam pengembangan media animasi materi perkembangan emosi remaja.
- 2) Bagaimanakah hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media animasi.
- 3) Bagaimanakah hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok eksperimen.
- 4) Bagaimanakah efektifitas penggunaan media animasi pada hasil pembelajaran materi perkembangan emosi remaja?

Secara umum tujuan penelitiannya yaitu memperoleh hasil informasi dan mendeskripsikan masalah keefektifan media animasi untuk pembelajaran materi perkembangan emosi remaja pada mahasiswa Prodi Fisika FKIP UNTAN Pontianak. Secara khusus tujuan penelitian dari sub masalahnya yaitu untuk memperoleh informasi dan kejelasan serta mendeskripsikan keefektifan :

- a) Langkah-langkah pengembangan media animasi pada materi perkembangan emosi remaja.
- b) Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media animasi.
- c) Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok eksperimen.
- d) Efektifitas penggunaan media animasi pada hasil pembelajaran materi perkembangan emosi remaja.

Pertumbuhan dunia animasi computer saat ini telah sangat pesat, terlebih semenjak diciptakannya animasi berbasis 3 ukuran(3D Animation) yang memiliki dimensi panjang, lebar, serta besar(Z- axis) hingga objek serta pergerakannya nyaris mendekati realitas aslinya. Cuma saja objek tersebut terbuat dunia maya(Virtual reality). Pertumbuhan ini pula dilengkapi dengan bermacam fitur lunak yang menunjang semacam misalnya Macromedia flash, GIF animation serta corel Rave bagaikan aplikasi– aplikasi pendukung animasi 2 ukuran sebaliknya 3D MAX Studio, Alias Wave Front AMA, Light Wave, serta cinema 4D, bagaikan aplikasi–software inti populer pendukung animasi 3 ukuran.

Animasi bisa dimaknai bagaikan film yang berupa rangkaian lukisan ataupun foto yang satu dengan yang yang lain, yang cuma berbeda sedikit sehingga kalau diputar hendak bergerak. Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia,(2018: 70) melaporkan,” media animasi ialah rangkaian foto ataupun lukisan yang digerakkan buat memicu, perasaan, atensi dan minat siswa guna menggapai tujuan pengajaran yang efisien serta efektif.” Media animasi dipaparkan oleh Susilana, Rudi serta Riyana, Cepi(2009: 20) merupakan,” perlengkapan bantu pembelajaran yang bisa memvisualisasikan pembelajaran” Dengan media animasi proses pembelajaran lebih interaktif sebab media menunjukkan foto yang dapat bergerak serta memunculkan suara.

Rieber dalam Arsyad,(2009: 170).” animasi mempunyai 3 manfaat dalam pembelajaran ialah mengambil atensi, presentasi, serta latihan. Animasi buat menarik atensi dimaksudkan supaya siswa bisa memilah anggapan identitas tampilan tertentu dikala informasi ditaruh serta diproses dalam memori jangka pendek.” Lebih lanjut Hamzah(2012: 55) melaporkan kalau,” animasi yang terdapat membuat siswa lebih mengingat modul lebih lama, gambar- gambar yang

terdapat bisa memperjelas modul yang belum dimengerti.” Komentar kedua pakar tersebut ditunjang oleh Shabrina,(2012: 20). menarangkan kalau,“ proses pembelajaran bisa lebih mengasyikkan, animasi pula bisa membuat siswa lebih lama mengingat materi serta gambar-gambar yang ditampilkan sehingga bisa memperjelas siswa dalam menguasai materi yang diberikan.” Media pendidikan animasi bisa digunakan buat menggambarkan pembelajaran yang tidak nampak oleh mata manusia. Manfaat lain dari media animasi menurut *institute-of-progressive-education-and-learning*.(2015) antara lain:

- 1) Meningkatkan Keterampilan dan kemampuan mempelajari hal-hal kompleks
- 2) Mahasiswa lebih mudah memahami, dan menjadi lebih senang terhadap pembelajaran saat menggunakan animasi.
- 3) Peserta didik lebih banyak terlibat dalam pembelajaran
- 4) Fleksibilitas dan Keamanan
- 5) Motivasi
- 6) Menghilangkan frustrasi
- 7) Kepraktisan
- 8) Konsisten
- 9) Umpan Balik Segera
- 10) Menarik dan Memegang Perhatian
- 11) Menampilkan Desain Prototipe
- 12) Membuat model data
- 13) Menampilkan Proses atau Hubungan yang Tidak Terlihat
- 14) Mengisolasi Tindakan Khusus dalam Urutan Kompleks

Tujuh prinsip dasar animasi itu dapat dikuasai dari suatu gerak secara berurutan. Diantara adalah:

- a) Pose serta gerakan antara 9 Pose- To- Pose and Inbetween)
- b) Pengaturan waktu (Timing)
- c) Gerakan sekunder (secondary Action) gerakan sekunder tidak boleh melebihi gerakan utama.
- d) Akselerasi(Ease In and Out)
- e) Prediksi(Anticipation)
- f) Gerakan lanjutan serta perbandingan waktu gerak(Follow Through and Overlapping Action)
- g) Penjiwaan Karakter

Langkah- Langkah Membuat Media Animasi

1. Siapkan Ilham Cerita
2. Buat cerita dalam Story Board
3. Membuat Story Board kedalam animasi
4. Langkah berikutnya barulah kita berkreasi buat memperoleh hasil yang memuaskan.

Calon guru sebaiknya mempunyai pengetahuan perkembangan peserta didik, sebab nantinya calon guru hendak berfungsi dalam mewujudkan kepribadian anak. Calon guru wajib menguasai serta peka terhadap permasalahan yang dialami peserta didik. Guru ditekankan menguasai pada umur berapa pesertadidik sanggup berfikir abstrak. Tidak hanya itu calon guru wajib sanggup menguasai tiap tingkah laku peserta didik baik dari segi positif ataupun negatif serta sanggup menguasai tiap keadaan psikologi peserta didik. Perihal ini butuh dicermati sebab berpengaruh terhadap proses belajarnya. Pembelajaran ini bisa menolong calon guru dalam mengambil tindakan dikala peserta didik mengalami permasalahan. Calon guru bisa memanfaatkan metode yang dapat digunakan dalam menuntaskan masalah yang kerap mencuat

pada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam mata kuliah ini pula di jelaskan tentang prinsip- prinsip perkembangan peserta didik baik dalam segi perkembangan ataupun pertumbuhannya. Dipaparkan pula buat mengenali yang menghambat perkembangan peserta didik dari aspek lingkungan masyarakat, aspek keluarga, ataupun aspek sosial dari peserta didik. Minimnya pengetahuan calon guru mengenai perkembangan peserta didik hendak menyulitkan mereka dikala mengajar di kelas nanti, karena terdapat ketidaksesuaian dalam penyampaian pembelajaran dengan keahlian berfikir serta tingkatan peserta didik dalam menangkap pelajaran yang diberikan. Dalam mata pelajaran ini juga di jelaskan mengenai prinsip- prinsip perkembangan peserta didik baik dalam segi pertumbuhan maupun perkembangan.

Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik merupakan mata kuliah dasar kependidikan pada program S 1 kependidikan. Selesai mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan dan mengaplikasikan dalam pendidikan tentang: Mata kuliah PPD ini mempelajari konsep perkembangan secara umum dan hubungannya dengan perkembangan peserta didik, teori perkembangan, prinsip-prinsip perkembangan manusia, serta mempelajari perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial dan moral dengan implikasinya pada pendidikan. Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik di FKIP UNTAN Pontianak merupakan mata kuliah wajib dengan bobot tiga SKS. Berbagai strategi telah dilakukan dosen agar hasil yang diperoleh mahasiswa memuaskan dan hasilnya belum begitu memuaskan sehingga penulis akan membuat media animasi untuk lebih meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Materi yang akan penulis kembangkan adalah perkembangan emosi remaja.

Tanpa mengabaikan aspek- aspek perkembangan lain yang terjalin pada masa anak remaja, salah satu aspek perkembangan yang berarti buat dikaji merupakan perkembangan emosi. Mengingat dominasi aspek tersebut pada masa remaja, Identitas masa anak muda dini dikemukakan Al- Mighwar(2011: 45),” tidak stabilnya emosi, lebih menonjolnya perilaku serta moral, mulai sempurnanya keahlian mental serta kecerdasan, membingungkannya status, banyaknya permasalahan yang dialami.” Berartinya anak muda dalam meningkatkan kecerdasan emosional, bisa menolong dirinya lebih tegar dalam menempuh kehidupan, berjiwa optimis, gampang berteman, cenderung produktif serta efisien pada tiap aktivitas, dan bisa meminimalisir kenakalan anak muda. remaja, sebagaimana diungkapkan. Sikap kurang baik pada remaja, bisa dicegah dengan memperbaiki kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional mempunyai tempat yang strategis dalam upaya mendidik anak buat bisa tumbuh cocok dengan tingkatan pertumbuhan pribadinya. Oleh karena itu sekolah guru serta konselor memiliki andil yang besar dalam mendidik anak menggapai pertumbuhan kecerdasan emosional yang maksimal bukan cuma dilatih buat mengasah kecerdasan intelektualnya saja. Manizar,(2016: 16) berkata: mengatakan:

Emosi yang positif, dapat dihasilkan dengan cara, mengarahkan nilai- nilai budaya dimana anak itu tinggal, meningkatkan serta mengasah emosi anak yang menonjol, menghadirkan kepada anak tentang emosi dengan metode verbal serta non verbal, disiplin yang tidak berubah- ubah, ajarkan kepada anak ekspresi emosi yang bisa diterima oleh orang disekitarnya, menampilkan perilaku yang baik bisa dicontoh secara langsung serta memupuk rasa empati terhadap orang

Uraian di atas mengidikasikan pentingnya kecerdasan emosional diberikan pada para mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mendeteksi kecerdasan emosional yang dimiliki oleh peserta didiknya kelak ketika mereka melakukan PPL (Praktek pengalaman lapangan) dan ketika mereka telah menjadi guru.

METODE PENELITIAN

Riset yang digunakan merupakan Research and Development(R&D). Sugiyono (2009: 407) berpendapat tata cara riset Research and Development(R&D) merupakan tata cara riset yang digunakan buat menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk

tersebut. Model ADDIE ialah singkatan dari Analisis Design Development Implementation serta Evaluation. ADDIE timbul pada tahun 1990- an disebarkan oleh Reiser serta Mollenda. Salah satu peran ADDIE ialah jadi pedoman dalam membangun fitur serta infrastruktur program pelatihan yang efisien, dinamis serta menunjang kinerja pelatihan itu sendiri. Model pengembangan yang jadi acuan periset dalam meningkatkan media video animasi pendidikan ini ialah ADDIE model. Penyebab periset memakai model pengembangan ini, disebabkan mempunyai keunggulan yang dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis dimana tiap langkah yang hendak dilalui senantiasa berpedoman pada langkah yang telah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efisien. Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam riset serta pengembangan media video animasi pembelajaran.

ANALISIS--DESIGN---- DEVELOPMENT ---- IMPLEMENTATION---- EVALUATION

Mengukur keefektifan media video animasi pembelajaran yang dibuat. bersumber pada bagan diatas, hasil dari sesi analisis deskripsi pendidikan, tugas yang wajib di pelajari serta tujuan instruksional disajikan bagaikan input (masukan) pada sesi desain, dimana deskripsi serta tujuan tersebut diganti jadi khusus/ pengkhususan buat pendidikan. Berikutnya, khusus desain tersebut disajikan bagaikan sesi input pada sesi pengembangan, serta hendak digunakan buat menuntun pada pemilihan ataupun pembuatan modul serta aktivitas dalam pendidikan. Pada sesi pelaksanaan terlebih dulu dicoba ujicoba produk sehabis divalidasi oleh para pakar, dalam riset ini ialah pakar modul serta pakar media. Sesi uji coba dibutuhkan buat memandang tingkatan keefektifan produk yang dibesarkan. Sesi ujicoba pada siswa memakai angket serta tes buat ket dan tes untuk membuktikan keefektifan media video animasi pembelajaran yang dibuat.

Tahap-tahap yang dilaksanakan yaitu:

1. Analisis deskripsi pembelajaran
- Materi yang akan dibuat animasi adalah perkembangan emosi remaja dengan sub materinya.

- a) Pengertian emosi dan kecerdasan emosi
- b) Bentuk-bentuk emosi
- c) Hubungan antara emosi dan tingkah laku
- d) Karakteristik perkembangan emosi remaja
- e) Faktor-faktor yang mempengaruhi emosi remaja
- f) Perbedaan individual dalam perkembangan emosi
- g) Upaya perkembangan emosi remaja dan implikasinya bagi pendidikan

1) Design

Tahap ini merupakan tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, materi yang akan dibuat kemudian di desain untuk dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi. Desain media disesuaikan dengan kondisi kelas dan target pengguna, yaitu mahasiswa Prodi FKIP Matematika UNTAN. Perancangan media pembelajaran disini meliputi:

- a) Pembuatan skenario pembelajaran yang berupa Garis Besar Isi Media (GBIM)
- b) Pembuatan *storyboard* termasuk penataan materi dalam media, seperti tata letak (*layout*) yang digunakan.
- c) Memilih *software* yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan media animasi. *Software* yang akan digunakan untuk membuat media animasi pembelajaran ini antara lain adalah *Powtoon* dan *Adobe Premier CS6*.

2) Development

Pada tahap ini, media animasi di produksi dari sebuah naskah menjadi program yang berisi kumpulan teks, gambar, suara dan animasi menggunakan *software Powtoon*. Hasil/ luaran dari program ini adalah berupa video pembelajaran yang akan digabungkan menggunakan *software Adobe Premier CS6* dengan format *.mp4*. Pengembangan animasi didasarkan pada beberapa

aspek, seperti kriteria media animasi yang baik dan penyesuaian media animasi dengan materi pembelajaran.

3) Implementasi

Pada tahap ini media animasi akan diuji Coba untuk menentukan keefektifan dalam pencapaian hasil belajar pada Prodi Bimbingan Konseling FKIP UNTAN Pontianak. Untuk kelayakan media animasi juga dimintakan pendapatnya kepada ahli pembelajaran dan ahli animasi.

4) Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan tes hasil belajar materi perkembangan emosi remaja mahasiswa Prodi Fisika FKIP UNTAN dan angket kelayakan media akan diberikan kepada mahasiswa.

5) Analisis data

Analisis data akan dilakukan dengan teknik persentase untuk melihat pencapaian hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dan untuk melihat keefektifan penggunaan media akan dilihat dari hasil tes kelompok eksperimen dan hasil tes kelompok kontrol.

6) Populasi dan sampel

Sampel yang akan digunakan adalah mahasiswa Prodi bimbingan dan konseling untuk uji coba model dan uji coba tes hasil belajar. Mahasiswa Prodi Fisika reguler “B” sebagai kelompok eksperimen untuk melihat keefektifan media animasi yang dikembangkan. Sedangkan kelompok kontrol dilakukan pada Prodi Fisika reguler “A”

7) Alat pengumpul data

Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk melihat keefektifan model animasi dan angket untuk melihat kelayakan model animasi yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah pengembangan media animasi pada materi perkembangan emosi remaja dilakukan sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibuat untuk media animasi- yaitu perkembangan emosi remaja dengan sub materi antara lain:

- a) Pengertian emosi dan kecerdasan emosi
- b) Bentuk-bentuk emosi
- c) Hubungan antara emosi dan tingkah laku
- d) Karakteristik perkembangan emosi remaja
- e) Faktor-faktor yang mempengaruhi emosi remaja
- f) Perbedaan individual dalam perkembangan emosi
- g) Upaya perkembangan emosi remaja dan implikasinya bagi pendidikan

2. *Design*

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*).

a. Garis Besar Isi Media (GBIM).

GBIM diambil dari rangkuman buku Perkembangan peserta didik oleh Prof. Dr. H.M. Asrori pada bab ke-6 yaitu “Perkembangan Emosi”.

b. Pembuatan *storyboard/storyline*

c. Pembuatan *storyboard/storyline*

Scene	Storyline (Alur Cerita)	Aset Visual (Text dan Gambar)	Narasi (Voice Over) dan Musik Ilustrasi	Perkiraan Durasi
1	Opening title	Bahan Ajar – Perkembangan Emosi Oleh : Purwanti	Narasi dan Musik Ilustrasi	15s
2	Definisi Emosi	Emosi adalah setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu; setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap.	Narasi dan Musik Ilustrasi	20s
3	Beda emosi dan perasaan	Emosi juga merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Adapun perasaan (feelings) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmaniah.	Narasi dan Musik Ilustrasi	35s
4	Bentuk Bentuk Emosi	Bentuk bentuk emosi a. Amarah: di dalamnya meliputi beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, berang, bermusuhan, dll. b. Kesedihan: didalamnya meliputi sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, dll c. Rasa takut, didalamnya meliputi cemas, takut, gugup, khawatir, panik, fobia, dll. d. Kenikmatan, didalamnya meliputi bahagia, gembira, puas, riang, bangga, dst e. Cinta didalamnya meliputi penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, kasmaran, kasih sayang f. Terkejut didalamnya meliputi terkesiap, takjub, dan terpana g. Jengkel didalamnya meliputi hina jijik mual benci dan tidak suka h. Malu didalamnya meliputi rasa bersalah, malu hati, menyesal, hina, aib, dst	Narasi dan Musik Ilustrasi	10s 10s 10s 10s 10s 10s 10s 10s

5	Hubungan antar emosi dan tingkah laku	Ada empat teori yang menjelaskan hubungan antara emosi dengan tingkah laku, yaitu: 1. Teori Sentral : Walter B. Cannon : individu mengalami emosi lebih dulu baru kemudian mengalami perubahan dalam dirinya. Emosilah yg menimbulkan tingkah laku, bukan sebaliknya. Karena seseorang merasa sedih, maka dia menangis. Karena seseorang merasa takut, dia melarikan diri	Narasi dan Musik Ilustrasi	60s
6		2. Teori Peripheral : James dan Lange : Tingkah laku bukan akibat dari emosi, tapi emosi yang dialami individu sebagai akibat dari tingkah laku. Karena seseorang lari, ia menjadi takut Karena seseorang menangis, ia menjadi sedih	Narasi dan Musik Ilustrasi	60s
7		3. Teori Kepribadian : Emosi merupakan suatu aktifitas pribadi yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Maka emosi meliputi pula perubahan2 jasmani.	Narasi dan Musik Ilustrasi	60s
8		4. Teori Kedaruratan Emosi: Cannon : Apabila seseorang termotivasi maka akan terangsang secara emosional untuk melakukan suatu kegiatan dengan intensitas tinggi. Emosi berhubungan erat dengan motivasi. Karena termotivasi seseorang kemudian mengalami emosi yang pada akhirnya berbuat sesuatu atau bertingkah laku tertentu.	Narasi dan Musik Ilustrasi	60s
9	Karakteristik Perkembangan Emosi Remaja	Masa Remaja dapat dibagi ke dalam empat periode beserta masing-masing karakteristiknya: 1. Periode Pra-remaja: - Perubahan fisik belum tampak jelas - Lebih peka terhadap rangsangan dari luar, dengan respon berlebihan sehingga mudah tersinggung, cengeng, tetapi juga cepat merasa senang atau bahkan meledak ledak	Narasi dan Musik Ilustrasi	20s
10		2. Periode Remaja awal: - Perubahan fisik yg semakin tampak jelas menyebabkan mereka cenderung menyendiri - Tidak jarang merasa terasing, kurang perhatian, merasa tidak ada orang yang mau memperdulikannya	Narasi dan Musik Ilustrasi	20s

11		3. Periode Remaja tengah: - Meningkatnya Tuntutan tanggung jawab dr keluarga dan masyarakat menjadi masalah tersendiri bagi remaja - Melihat fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai moral yg diketahui sehingga meragukan apa yg disebut baik atau buruk. - Akibatnya sering membentuk nilai sendiri yg mereka anggap benar, baik dan pantas. - Terlebih jika orang dewasa ingin dipaksakan nilai-nilainya agar dipatuhi oleh remaja tanpa disertai alasan masuk akal menurut mereka.	Narasi dan Musik Ilustrasi	40s
12		4. Periode remaja akhir: - Mulai memandang dirinya sebagai orang dewasa dan mampu menunjukkan sikap, pemikiran dan perilaku orang dewasa. - Org tua dan masy mulai memberikan kepercayaan - Interaksi dengan orang tua semakin baik, karena sudah memiliki kebebasan yang terkendali - Emosi mulai stabil	Narasi dan Musik Ilustrasi	40s
13	Faktor mempengaruhi perkembangan emosi	1. Perubahan jasmani 2. Perubahan Pola Interaksi dengan Orangtua 3. Perubahan interaksi dengan teman sebaya 4. Perubahan pandangan Luar 5. Perubahan Interaksi dengan Sekolah	Narasi dan Musik Ilustrasi	40s
14	Upaya mengembangkan emosi remaja dan implikasinya bagi	Intervensi edukatif yang dapat dilakukan untuk mengembangkan emosi remaja agar dapat berkembang ke arah memiliki kecerdasan emosional adalah dengan belajar mengembangkan 3 hal, yaitu	Narasi dan Musik Ilustrasi	20s
		1. Keterampilan Emosional 2. Keterampilan Kognitif 3. Keterampilan Perilaku	Narasi dan Musik Ilustrasi	20s

Dari seluruh video yang telah selesai di edit dan digabungkan, selanjutnya dilakukan rendering untuk mendapatkan hasil akhir video pembelajaran animasi. Hasil akhir video ini berformat *mp4* dan dapat dijalankan pada aplikasi pemutar video seperti *Media Player Classic*.

Contoh asset gambar *storyline* yang akan dimasukkan pada video animasi adalah sebagai berikut.

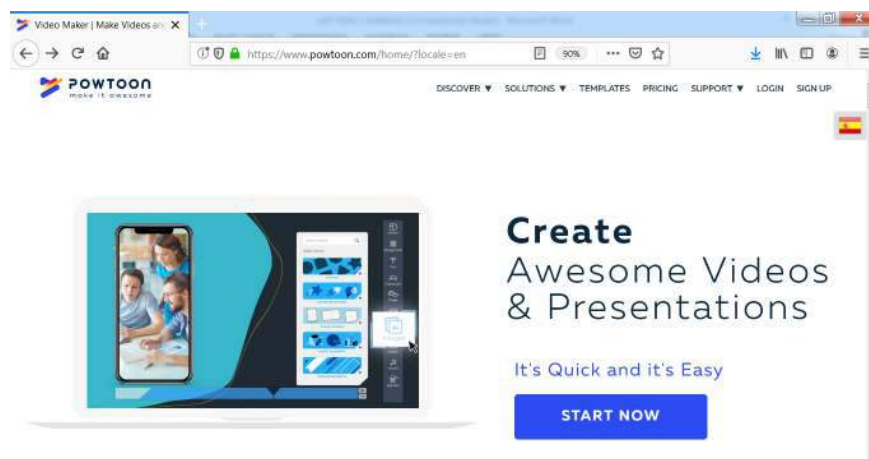


Gambar 1. Bentuk Emosi



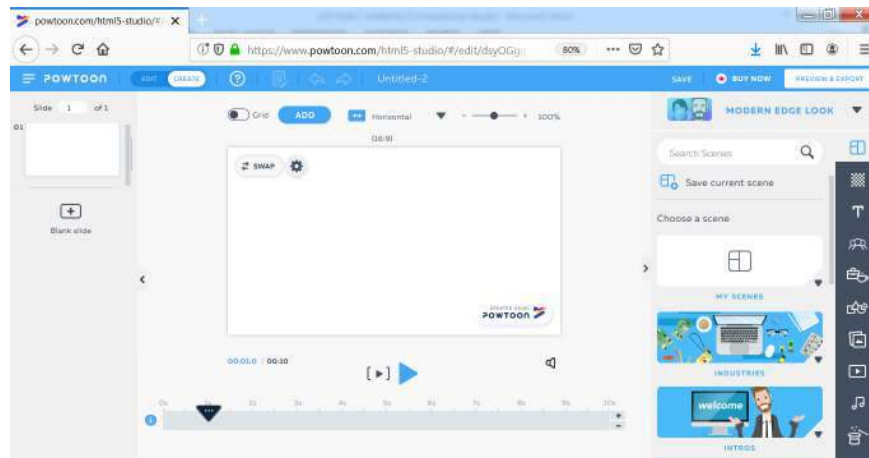
Gambar 2. Perkembangan Remaja

- a. Memilih *software* yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan media animasi. *Software* yang akan digunakan untuk membuat media animasi pembelajaran ini antara lain adalah *Powtoon* dan *Adobe Premier CS6*. *Powtoon* merupakan *software* online yang dapat digunakan untuk membuat video maupun presentasi dengan pilihan animasi yang beragam. Untuk masuk ke halaman *powtoon* maka harus memiliki akun terlebih dahulu dengan cara mendaftar ke halaman *powtoon* yaitu www.powtoon.com dan pilih sign up



Gambar 3. Tampilan software online *powtoon*

Selanjutnya apabila sudah terdaftar dihalaman *powtoon* maka akan masuk pada halaman utama yang merupakan area kerja pembuatan video animasi dengan *powtoon*.



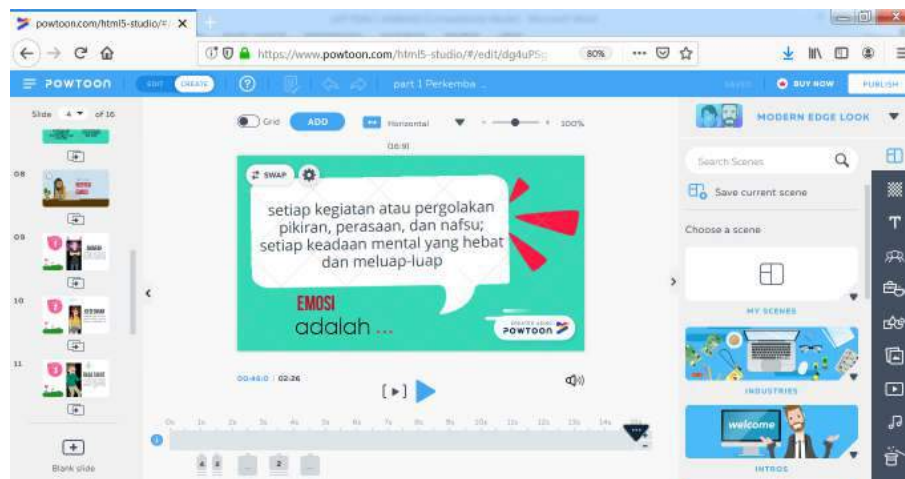
Gambar 4. Area kerja *powtoon*

3. Development

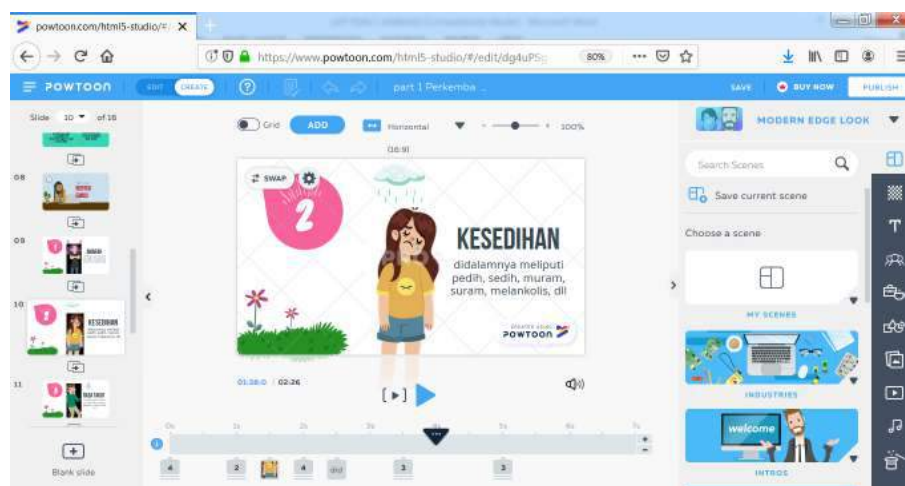
Pada tahap ini, media animasi di produksi dari sebuah naskah menjadi program yang berisi kumpulan teks, gambar, suara dan animasi menggunakan *software Powtoon*. Hasil/luaran dari program ini adalah berupa video tiap *scene* pembelajaran. Berikut gambaran produksi pada *software powtoon*.



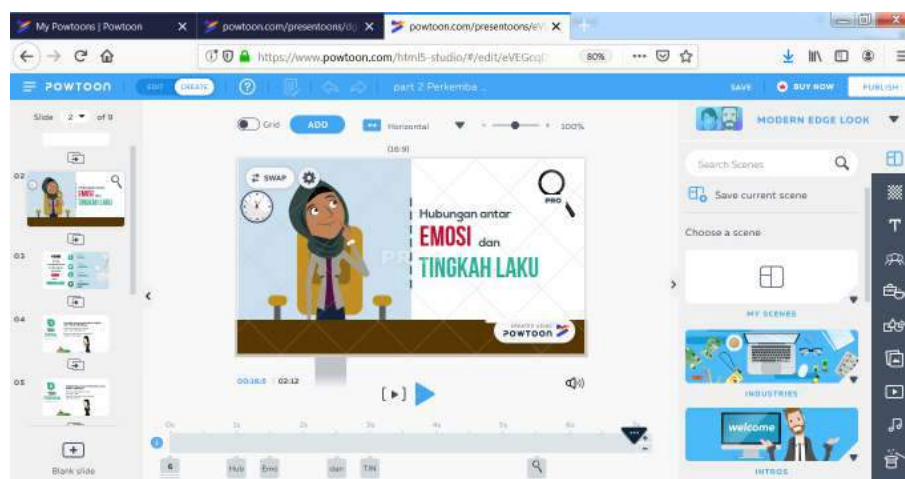
Gambar 5. Tampilan Opening (Judul Video)



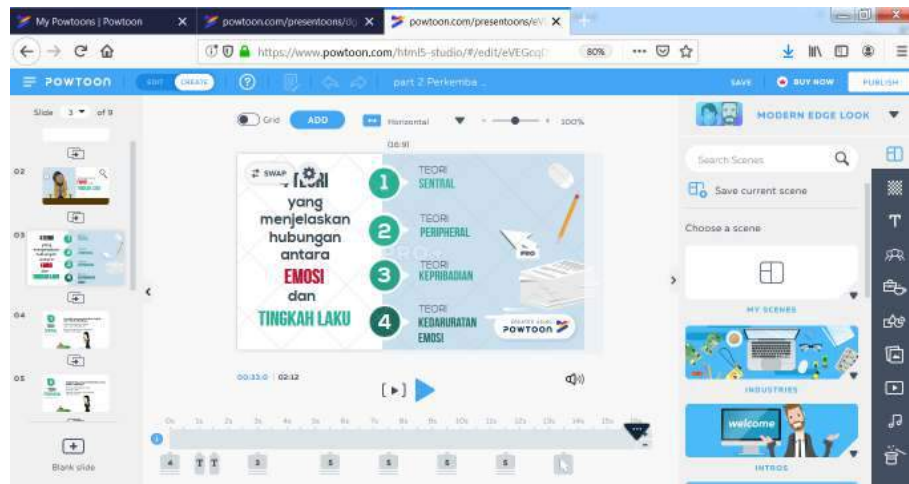
Gambar 6. Tampilan Pengertian Emosi



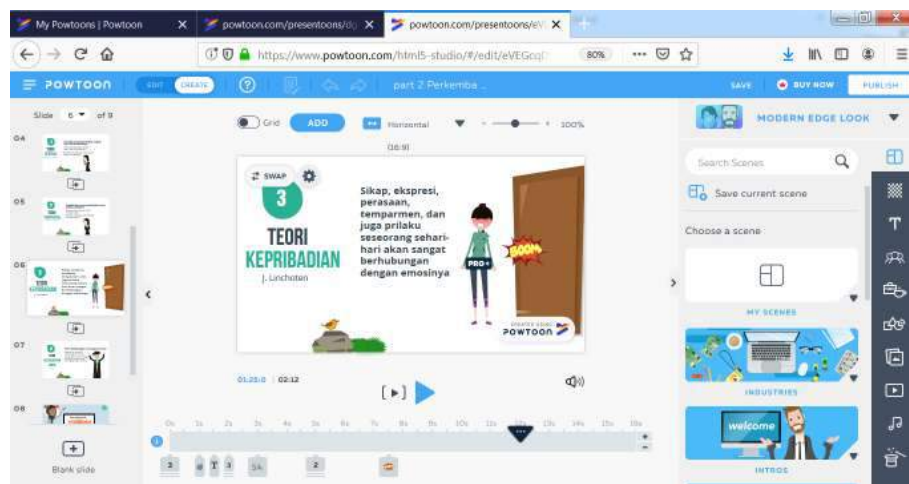
Gambar 7. Tampilan Bentuk-bentuk Emosi



Gambar 8. Tampilan Hubungan antar emosi dan tingkah laku



Gambar 9. Tampilan Empat Teori hubungan emosi dan tingkah laku

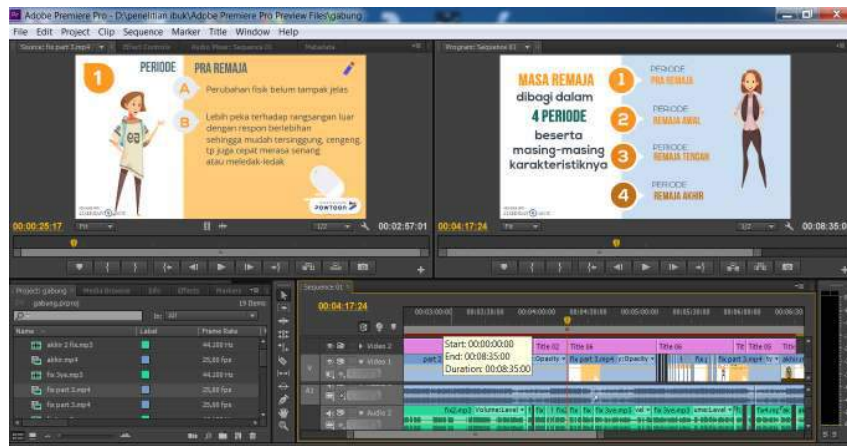


Gambar 10. Tampilan Teori Kepribadian

Selanjutnya hasil dari *scene* yang sudah menjadi video digabungkan dan dilakukan editing untuk memasukkan suara dan *background* musik menggunakan *software Adobe Premier CS6*.



Gambar 11. Tampilan Penggabungan Video 1



Gambar 12. Tampilan Penggabungan Video 2



Gambar 13. Tampilan Penggabungan Video 3

Dari seluruh video yang telah selesai di edit dan digabungkan, selanjutnya dilakukan rendering untuk mendapatkan hasil akhir video pembelajaran animasi. Hasil akhir video ini berformat *mp4* dan dapat dijalankan pada aplikasi pemutar video seperti *Media Player Classic*.

1. Implementasi

Pada tahap ini media animasi diujicobakan pada Prodi Bimbingan Konseling FKIP UNTAN Pontianak dengan memberikan angket kelayakan dan tes materi perkembangan emosi remaja. Dengan hasil kelayakan animasi adalah 82 % dalam kategori “sangat baik” dan hasil tes adalah “7,17” dalam kategori “baik”. Saran yang diberikan dalam pembuatan animasi adalah materi diperbanyak dengan contoh-contoh yang lengkap, sebaiknya dosen menggunakan media animasi seperti ini, mahasiswa sangat ingin mempelajari cara membuatnya karena sangat diperlukan apabila mereka telah menjadi guru. Hasil dari angket kelayakan oleh ahli pembelajaran adalah 75 % dalam kategori baik. Saran yang diberikan adalah animasi harus menampilkan adegan yang sesuai dengan materi, penampilan masih monoton. Hasil dari angket kelayakan oleh ahli animasi 70 % dalam kategori “baik” saran yang diberikan antara lain suara musik diperkecil, rekaman suara kurang jernih dan media seperti ini sebaiknya di share ke banyak media seper facebook, instagram, youtube dan yang lainnya. Evaluasi Pada tahap ini evaluasi dilaksanakan pada Prodi Fisika Reguler “B” sebagai Kelas eksperimen. Hasil kelayakan media animasinya adalah 93,7%. Dalam kategori sangat baik. Hasil tes rata-rata “7”. Saran yang diberikan adalah

mereka ingin diajarkan cara membuat animasi dan materi dari animasi kurang mendetail dan kurang menampilkan contoh-contoh supaya lebih mudah dipahami.

Kelas kontrol dilakukan pada Prodi Fisika Reguler “A”. Hasil Tes materi perkembangan emosi adalah “5,1” dalam kategori kurang.

Dari Hasil tes ternyata kelompok eksperimen lebih baik yaitu nilai “ 7 “ sedangkan hasil tes kelompok kontrol adalah “ 5, 1 “. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih efektif untuk memperoleh hasil belajar. Perhitungan berdasarkan analisis membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar mahasiswa untuk kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran media animasi diperoleh hasil jauh lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media animasi, di kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan hanya menggunakan powerpoint tidak menggunakan media animasi .

Ketika eksperimen dilakukan hasil observasi peneliti terbukti bahwa di kelas eksperimen situasi belajar menyenangkan terlihat dari aktifitas semua mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa mengajukan pertanyaan dan mengeluarkan pendapat serta menyanggah pendapat mahasiswa lain yang tidak disetujuinya. Pendapat teman dihargai. Materi yang dipelajari mudah dipahami, karena ketertarikan terhadap media audio visual contohnya media animasi.. Di lain pihak pada kelas kontrol sedikit saja mahasiswa yang turut aktif dan hanya diam mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar dan hanya mahasiswa yang itu-itu saja mengajukan hasil pemikirannya. Perbedaan hasil belajar tersebut disebabkan oleh bedanya tindakan yang diberikan ketika proses belajar mengajar. Media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menyebabkan perhatian serta menimbulkan motivasi belajar mahasiswa meningkat.

Berbagai macam gangguan yang biasa muncul di saat pembelajaran contohnya rasa bosan, dan jenuh bisa lebih dikurangi dengan adanya tampilan media animasi bergerak dan karakter yang menarik serta sangat unik. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Rusman (2013:164) yaitu: Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah (1) Motivasi belajar dapat dikembangkan karena menarik perhatian mahasiswa. (2) Materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih jelas maksud dari materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan akan berhasil dengan baik. (3) bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan., (4) Aktifitas siswa lebih baik karena mereka tidak hanya mendengarkan tapi juga mengamati, mendemonstrasikan dan melakukan kegiatan.

Benny A. (2017:13) berpendapat, “Untuk membuat aktifitas belajar lebih menarik dan motivasi belajar dapat meningkat maka guru pada umumnya menggunakan media pembelajaran.” Oleh karena itu dari analisis dan penjelasannya bisa ditarik kesimpulan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dapat digunakan media animasi karena media animasi memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar mahasiswa yang berbeda setelah dilakukan pembelajaran yang menggunakan media animasi.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan media animasi telah menghasilkan media animasi dalam mata kuliah perkembangan peserta didik materi perkembangan emosi remaja dalam bentuk video pembelajaran animasi. Hasil akhir video ini berformat mp4 dan dapat dijalankan pada aplikasi pemutar video seperti Media Player Classic.
2. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media animasi. Kurang baik.
3. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada materi perkembangan emosi remaja pada kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi, dengan nilai cukup baik’

4. Hasil perbedaan nilai yang diperoleh dari kedua kelompok penelitian membuktikan bahwa media animasi yang dikembangkan lebih efektif untuk mendapatkan hasil pembelajaran.
5. Dari hasil penelitian yang mengatakan bahwa media animasi lebih efektif untuk mendapatkan hasil pembelajaran maka diharapkan para dosen menggunakan media animasi dalam mengajar.
6. Biaya dalam membuat animasi ini cukup mahal oleh karena itu diharapkan setiap mahasiswa diajarkan cara membuat animasi ini dengan mengundang ahli animasi dengan biaya pengabdian kepada masyarakat yang ada di FKIP UNTAN Pontianak.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Mighwar, M. (2011). *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia
- Amir, M., Ishak, A. (2011). Understanding Culture Through Animation. *Jurnal Pengajian Media Malaysia* 13 (2): 1-9.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hwang, I. et al. (2012) "Review of Use of Animation as a Supplementary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years" *The Electronic Journal of e-Learning* . Volume 10 Issue 4, 2012, (368-377)
- Hamzah, M.F. 2012. Online. *Inovasi Pembelajaran dengan Media Animasi*. Tersedia: <http://www.fauzihamzahmuhamad.blogspot.com>.
- Institute-of-progressive-education-and-learning. (2015). *Education Animations*. Online. Tersedia: <http://institute-of-progressive-education-and-learning.org/elearning-i/elearning-educational-entertainment/education-animations/>
- Lowe, R.K. (2004) 'Animation and learning: Value for money?', in Atkinson, R., McBeath, C., Jonas-Dwyer, D. and Phillips, R. (ed.), *Beyond the ComfortZone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (558–561), Perth, Australia, December.
- Manizar, Ely, HM. (2016). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Jurnal Tadrib* Vol. II No. 2 Edisi Desember 2016 Hal 1-16
- Purnami, Aris (2017). *Pengembangan Media Animasi menggunakan Adobe Flash Cs5 untuk Materi Pembelajaran Masalah Lingkungan Hidup Dan Penanggulangannya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*, Skripsi, FKIP .Universitas Muhammadiyah. Surakarta.
- Rusman. (2013) *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suryanta. I. M, Abadi, I. B. G. S dan IGA. Asri, A. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi. *Jurnal Mimbar PGSD* Universitas Ganesha (vol: 2 No: 1)
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Shabrina, L. 2012. *Upaya meningkatkan pemahaman konsep dan dayakreatif siswa melalui media animasi*. Skripsi. Universitas pendidikan Indonesia. Bandung.
- Winastwan, Gora dan Sunarto. (2010). *Matematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Xiao, Lirong. (2013). Animation Trends in Education. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 3, No. 3, June 2013. Pp 286-288
- Yusuf, et al. (2017). Developing of Instructional Media-Based animation Video On enzyme And Metabolism Material in senior High School. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. Vol.3 No. 3, 2017; Pp. 254-257

PENGUNAAN APLIKASI MOODLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING (DARING) MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMA

Ratna Bintari

FKIP Untan (Email: ratnabintari06@gmail.com)

Abstract: Indonesia is a country that requires all citizens to receive compulsory twelve years of schooling. The rapid development of globalization makes the implementation of learning today needs to be supported by technology-based learning media. Technology-based media can make students adapt to current developments in the IT field. One of the technology-based learning media that can be used as a support for existing media is in the form of e-learning. One of the media e-learning that can be used to support the implementation of teaching and learning in class is Moodle. Moodle is an application program that can transform a learning medium into a web form. Moodle learning media teachers can fill in the content according to the teacher's needs. In the subject of sociology the content in Moodle can contain quizzes, video links, learning materials and e-books that match the subject matter. The solution of the research is to show that the use of the Moodle application as an medium e-learning for sociology subjects can be maximized in supporting the online teaching and learning process. This study aims to determine how to use the Moodle application as an medium for e-learning high school sociology subjects.

Abstrak: Indonesia merupakan negara yang mewajibkan seluruh warga negaranya mendapatkan pendidikan wajib sekolah dua belas tahun. Perkembangan globalisasi yang semakin pesat membuat pelaksanaan pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media berbasis teknologi dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang IT. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang media yang sudah ada adalah dalam bentuk *e-learning*. Media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan dalam mendukung pelaksanaan belajar mengajar di kelas salah satunya adalah Moodle. Moodle adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Media pembelajaran Moodle guru dapat mengisi konten-konten di dalamnya sesuai dengan kebutuhan guru. Dalam mata pelajaran sosiologi konten-konten di dalam Moodle dapat berisi kuis, link video, materi pembelajaran serta *e-book* yang sesuai dengan materi pelajaran. Solusi dari penelitian adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Moodle sebagai media pembelajaran *e-learning* mata pelajaran sosiologi bisa lebih dimaksimalkan dalam mendukung proses belajar mengajar daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Moodle sebagai media pembelajaran *e-learning* (daring) mata pelajaran sosiologi SMA.

Kata Kunci: E-learning, Moodle, Pembelajaran, Sosiologi

Indonesia merupakan negara yang mewajibkan seluruh warga negaranya mendapatkan pendidikan wajib sekolah dua belas tahun. Seiring dengan berkembangnya globalisasi, pelaksanaan pembelajaran pada era ini perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang modern dan sesuai. Media pembelajaran modern ini diharapkan dapat meningkatkan kemahiran siswa dalam menggunakan IT supaya siswa dapat menjadi lebih terbiasa. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga sudah mengisyaratkan agar pendidikan berbasis teknologi dikembangkan dalam pembelajaran di era modern ini, seperti media *e-learning*.

Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran daring saat ini sangat diperlukan, *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2016). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran terutama mata pelajaran sosiologi salah satunya adalah Moodle. Moodle adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Surjono (Effendi, 2005) mendefinisikan Moodle sebagai perangkat lunak *open source* yang mendukung implementasi *e-learning* dengan paradigma terpadu dimana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal *e-learning*.

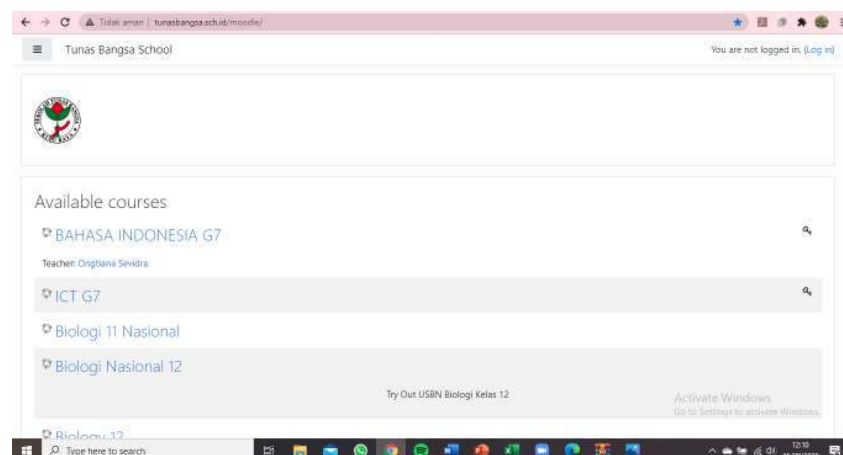
E-learning dengan menggunakan aplikasi Moodle ini sama halnya seperti siswa masuk kedalam ruang kelas digital, untuk dapat mengakses topik-topik yang ada didalam *course* masing-masing. Dalam pembelajaran sosiologi hal ini sangat mendukung pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif karna siswa dapat mengakses informasi lebih banyak di Moodle untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Mata pelajaran sosiologi merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari seluruh siswa di SMA terutama pada siswa yang mengambil jurusan ilmu-ilmu sosial. Materi-materi pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi cukup banyak menuntut siswa untuk menghafal dan menganalisis. Berdasarkan karakteristik materi sosiologi SMA, maka dibutuhkan *e-learning* yang efektif. Moodle merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang dipilih sebagai media pembelajaran. Moodle sudah diterapkan sebagai *e-learning* di SMA Tunas Bangsa Kubu Raya. Isi Moodle dapat disesuaikan dengan materi yang ada dengan memberikan atau mengisi *course* dengan materi pelajaran, kuis-kuis, refleksi dan sebagainya, yang dapat diakses secara online.

PEMBAHASAN

Moodle Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning*

Moodle dapat diakses melalui *chrome* maupun *mozilla* dan dapat diakses jika masing-masing guru maupun siswa sudah membuat akun Moodle masing-masing. Contoh tampilan Moodle yang dikembangkan di SMA Tunas Bangsa. Moodle yang dikembangkan diintegrasikan dengan web sekolah. Menu yang ada didalamnya yakni login bagi pengguna, dan pilihan-pilihan mata pelajaran yang sudah di *enroll* oleh guru masing-masing. *Course* mata pelajaran yang ada di sekolah ini yang dapat diakses siswa juga terpadat pada halaman awal Moodle SMA Tunas Bangsa.

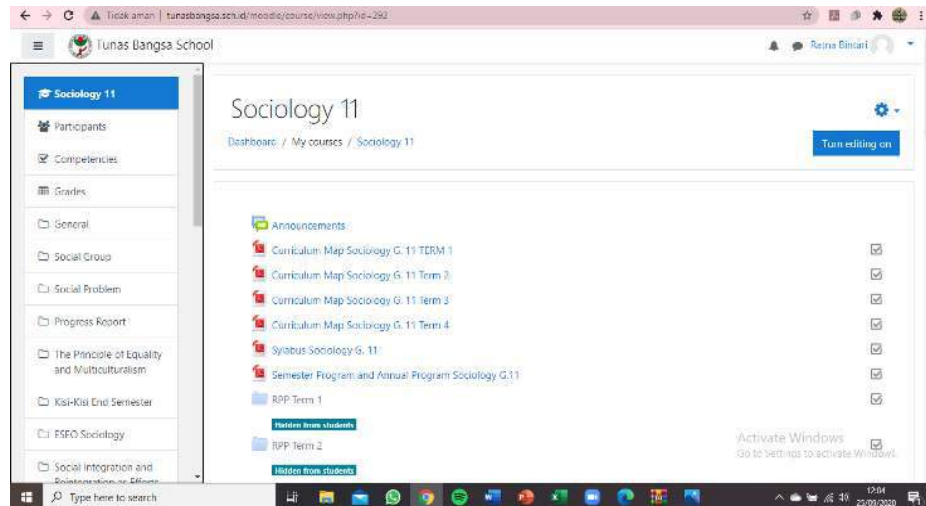


Gambar 1 Tampilan halaman awal Moodle di SMA Tunas Bangsa Kubu Raya

Moodle di sekolah ini pada tampilan awal berisikan seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah ini. Moodle pada sekolah ini digunakan setiap guru pada seluruh mata pelajaran yang ada sebagai media pembelajaran di sekolah ini. Di dalam Moodle masing-masing guru memiliki akses untuk mengisi konten-konten di dalam *course* masing-masing sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing guru.

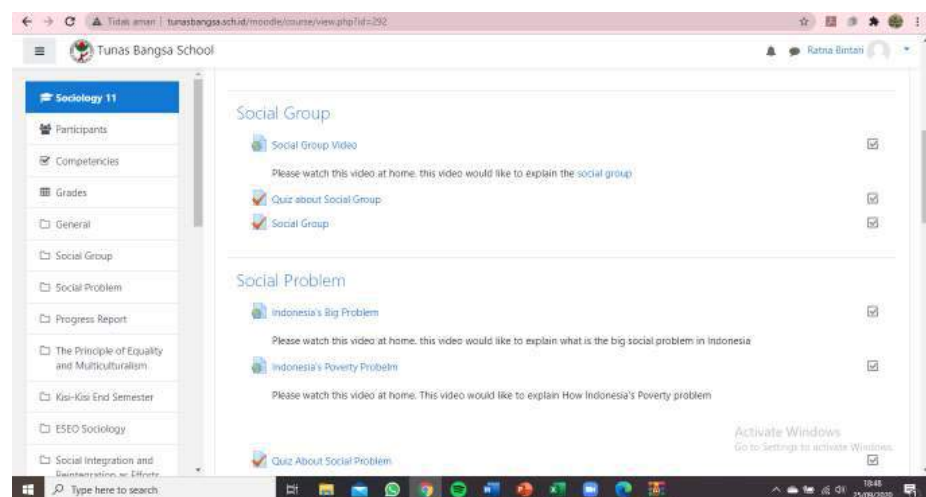
Desain Produk Aplikasi Moodle Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Produk *e-learning* berbasis Moodle pada mata pelajaran sosiologi terdiri dari sub-sub materi dan *assignment* serta link-link video yang dapat menunjang pembelajaran.



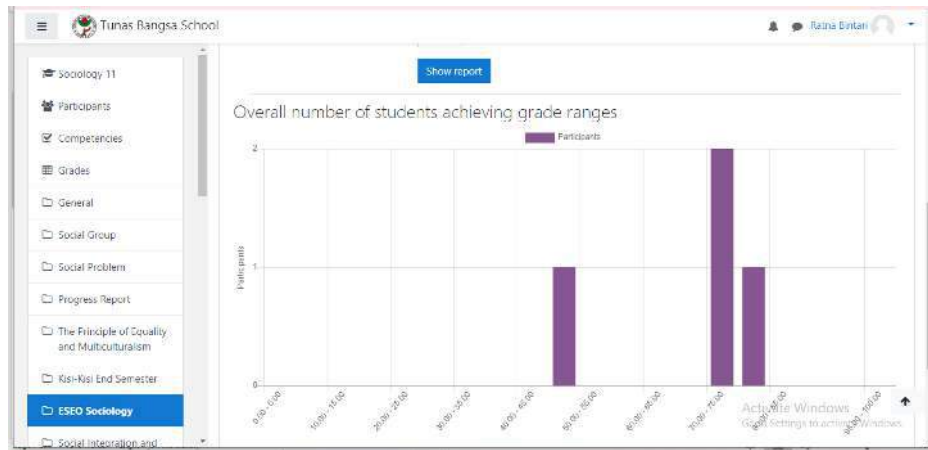
Gambar 2. Tampilan isi *course* mata pelajaran sosiologi kelas XI

Pada bagian teratas *course* mata pelajaran sosiologi kelas XI di atas guru dapat mengisi kurikulum map dari setiap *term*, silabus, dan juga RPP yang digunakan di kelas tersebut. Pada *course* ini siswa diberi akses untuk melihat dan mengunduh setiap konten yang ada di atas. Sedangkan guru sebagai admin dapat mengedit, menambah atau mengganti setiap konten yang ada di *course* ini. Selanjutnya guru sebagai admin juga dapat menambahkan topik-topik di bawahnya sesuai dengan kebutuhan guru tersebut serta materi-materi pembelajaran sosiologi.



Gambar 3. Tampilan topik-topik pada *course* mata pelajaran sosiologi kelas XI

Pada isi *course* sosiologi guru mengisi konten-konten seperti link video, materi-materi pelajaran dan juga kuis sesuai dengan topik mata pelajaran sosiologi. *Course* ini juga biasa digunakan sebagai media untuk ujian akhir semester dan bisa langsung terkoreksi secara otomatis sesuai dengan kunci jawaban untuk pilihan ganda. Sedangkan untuk soal esai guru dapat mengoreksi melalui *manual graded*. Berikut contoh grafik penilaian yang dapat diakses guru.



Gambar 4. Hasil grafik penilaian ujian akhir semester

Di dalam *course* ini pula guru dapat mengisi konten dengan berkas-berkas dalam bentuk PDF maupun Ms.Word dan di dalam Moodle ini guru dan siswa dapat melakukan video *conference* layaknya aplikasi lain seperti *zoom meeting*, *google meet* dan lain sebagainya serta dapat melakukan komunikasi *chating* dengan sesama guru maupun siswa yang sedang aktif atau *log in* di aplikasi Moodle. Banyak fitur-fitur di dalam Moodle yang dapat mendukung dan mempermudah pembelajaran *e-learning*.

Kelayakan dan Keefektifan Moodle Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning*

Kelayakan media pembelajaran Moodle dapat dilihat melalui penilaian oleh guru dan siswa. Dengan melihat berapa banyak jumlah siswa yang mampu mencapai nilai hasil belajar di atas 75 dan seberapa efektif moodle dapat mengembangkan kemampuan guru dan siswa. Jika hasilnya ternyata di atas 50% maka Moodle sebagai media pembelajaran *e-learning* sangat efektif dan layak.

Sejauh ini jika di tinjau dari keberhasilan dan keefektifan Moodle dalam menciptakan ruang kelas digital, maka Moodle dapat memberikan keefektifan dan kelayakan dengan cukup maksimal. Dimana Moodle dapat sangat mempermudah kegiatan belajar mengajar dengan melalui ruang kelas digital yang dapat diakses oleh seluruh siswa dan guru. Sebagai media pembelajaran Moodle sudah dapat menjadi media yang membantu dan mempermudah pembelajaran sesuai dengan harapan Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59.

KESIMPULAN

Moodle sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran sosiologi di era digital saat ini, yang mana guru dan siswa dapat belajar dengan masuk kedalam ruang kelas digital. Desain produk aplikasi Moodle dapat dikelola sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing sekolah. Ketika sekolah sudah memiliki akses aplikasi Moodle maka sekolah dapat menjadikan guru masing-masing pelajaran sebagai admin agar dapat merubah, mengedit, serta menambahkan isi dari masing-masing *course* yang dimiliki guru. *Course* di dalam Moodle dapat berupa kuis,

ulangan harian pilihan ganda dan esai, konten-konten dalam bentuk PDF, Ms. Word, Ms. Axel, link video dan sebagainya. Serta guru juga dapat memberikan refleksi langsung pada siswa dan mengoreksi secara otomatis dan manual.

DAFTAR RUJUKAN

- (2010). *Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010. Pengelolaan & Penyelenggaraan Pendidikan*. Online at [http:// www.paudni.kemdikbud.go.id](http://www.paudni.kemdikbud.go.id)
- Anfidz. (2010). *Definisi cPanel dan Cara Login cPanel*. Online at <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/step2-%E2%80%93-definisicpanel-dan-cara-login-cpanel/>
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., (2016). *An eLearning System for Agricultural Education*. Indian Research Journal of Extension Education, 12(3), pp.132-135
- Empy Effendi, Hartono Zuang. (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Hakim, A.B., (2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*. I-STATEMENT: Information System and Technology Management (e- Journal), 2(1).
- Romisatriawahono. (2008). [online] Available FTP: <http://www.romisatriawahono.net/2008/01/23>.
- Waller, V. and Wilson, J. (2001). *A definition for e-learning*. TheODL QC Newsletter, pp. 1- 2.

**IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR
MICROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH SISWA
PERHOTELAN SMK NEGERI 2 SAMBAS**

Retno Wulandari

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura

Email : retnowul1384@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang implementasi pemanfaatan media belajar dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. Dalam penelitian ini media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran adalah melalui aplikasi *Microsoft Teams*, dan khususnya bagi penulis yang berprofesi sebagai guru memanfaatkan metode ini dalam Pertemuan tatap muka *Virtual Class* dan penyampaian materi dalam mata pelajaran Produktif Kejuruan siswa Jurusan Perhotelan. Penelitian ini menggunakan pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis media teknologi informasi dengan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif yang memuat di dalamnya adalah kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII di SMK Negeri 2 Sambas, sedangkan objek penelitian nya adalah pemanfaatan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh. Teknik analisis data menggunakan hasil evaluasi siswa pada mata pelajaran kejuruan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan evaluasi belajar yang diperoleh siswa berdasarkan Kompetensi Dasar (KD-Pengetahuan) untuk kategori nilai sangat tinggi sebesar 90%, tinggi 5%, sedang 5%, rendah 0% sedangkan untuk Kompetensi Dasar (KD- Keterampilan) untuk kategori sangat tinggi sebesar 0%, tinggi 15%, sedang 80%, rendah 5% dari jumlah keseluruhan siswa kelas XII Perhotelan SMK Negeri 2 Sambas yang berjumlah 19 orang.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Microsoft Teams, Virtual Class*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran jarak jauh di sekolah pada masa sekarang ini tidak dapat dihindari, dimana sekarang dunia sedang dilanda pandemi Covid-19. Pembelajaran harus tetap berjalan untuk siswa menggunakan sistem Daring (Dalam Jaringan) dan Luring (Luar Jaringan). Media dalam proses pengajaran dapat diartikan sebagai alat grafik, alat fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau informasi lisan. Singkatnya media merupakan alat untuk menyampaikan atau menyampaikan informasi dalam pembelajaran (Arsyad, 2011). Mempermudah siswa dalam memperoleh materi pembelajaran (Iffa dkk., 2016). Media pembelajaran pada saat sekarang ini berkembang dengan begitu pesat. Apalagi media dengan perantara elektronik. Media pembelajaran dapat dikembangkan pada perangkat mobile yang mudah dibawa kemana saja seperti smartphone dan tablet (Ibrahim dan Ishartiwi, 2017). Adapun salah satu media pembelajaran berbasis Daring (dalam jaringan) salah satu nya adalah menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* yang bisa digunakan guru sebagai salah satu alternatif untuk pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 ini.

Adanya koneksi internet secara tidak langsung dapat memberikan efek positif terhadap dunia pendidikan yaitu siswa secara mudah dapat mengakses kebutuhan informasi guna menunjang materi maupun bahan-bahan yang relevan dengan pembelajaran yang dibutuhkan. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat berarti siswa

dapat menggunakan program pendidikan yang disediakan di internet kapan saja menyesuaikan dengan waktu luangnya, yang dapat mengatasi kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi ketika mencari sumber belajar. Dalam upaya memudahkan guru menjelaskan materi secara langsung kepada siswa melalui tatap muka kelas online, diharapkan materi akan tersampaikan dengan lebih maksimal meskipun pembelajaran dilaksanakan pada sistem jarak jauh. Karena guru secara *virtual* berinteraksi langsung dengan siswa melalui *Virtual Class* yang difasilitasi oleh guru selaku penyampai materi lewat aplikasi *Microsoft Teams*.

Microsoft Teams dikembangkan oleh Microsoft sebagai bagian dari fitur Microsoft office 365. Selain percakapan dan video secara tim, Microsoft Teams juga dilengkapi berbagai fitur. Di antaranya, adalah fitur Tim yang memudahkan dalam berkomunikasi secara grup atau berkelompok yang dapat bergabung lewat undangan dari pemilik maupun administrator tim. Untuk fitur panggilan, Microsoft Teams juga dapat digunakan dalam bentuk pesan instan, *VoIP* (*Voice Over Internet Protocol*) dan konferensi melalui video. *Microsoft Teams* dikembangkan dengan memperluas dan menambah jumlah peserta meeting hingga 49 orang yang dapat ditampilkan dalam satu layar (*Microsoft*, 2018). Karena penggunaannya ditujukan sebagai penunjang aktivitas maupun pekerjaan dalam bentuk kelompok, layanan komunikasi integrasi sesama pengguna ini juga dapat dimanfaatkan para guru untuk kegiatan belajar melalui *Virtual Class*.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini memanfaatkan media *Microsoft Teams* yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran jarak jauh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII (dua belas) jurusan Perhotelan di SMKN 2 Sambas. Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahap yakni tahap studi pendahuluan dengan mencari sumber yang menjelaskan penggunaan *Microsoft Teams*. Tahap kegiatan penelitian yang melibatkan siswa untuk menggunakan metode yang digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh dan terakhir tahap evaluasi yang diukur melalui capaian nilai Kompetensi dasar yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran *Microsoft Teams*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Pendahuluan

Tahap persiapan dengan memperkenalkan kepada siswa tentang penggunaan media *Microsoft Teams* yang digunakan selama pembelajaran jarak jauh. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan media ini dengan mengadakan *Virtual Class* yang dilaksanakan guru dan memecahkan kendala yang dihadapi selama pembelajaran jarak jauh dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan pada siswa dengan mempelajari tingkat kesulitan dan keuntungan yang diperoleh selama proses pembelajaran jarak jauh *Virtual Class* dilaksanakan.

Beberapa manfaat Pembelajaran jarak jauh menggunakan *Microsoft Teams* :

1. Proses persiapan *Virtual Class* relatif lebih mudah dikarenakan siswa dapat bergabung ke *Virtual Class* yang sebelum nya sudah di buat guru dan link nya di bagikan ke Grup WA siswa
2. Efektif dan efisien disebabkan pendidik guru dapat , memberikan penjelasan dari materi pelajaran dan berkomunikasi melalui media ini
3. Pengelolaan yang lebih baik dimana siswa dapat berinteraksi langsung secara online kepada guru dan teman-teman sekelas nya.

4. Penyempurnaan komunikasi dapat dilaksanakan secara langsung secara online mengenai permasalahan selama pembelajaran jarak jauh. Siswa dapat berkonsultasi tentang tugas dan masalah belajarnya.
5. Terjangkau dan aman. *Microsoft Teams* disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan. Media ini tidak berisi iklan sehingga tidak terdapat gangguan pada proses pembelajaran. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika menggunakan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran jarak jauh yakni :

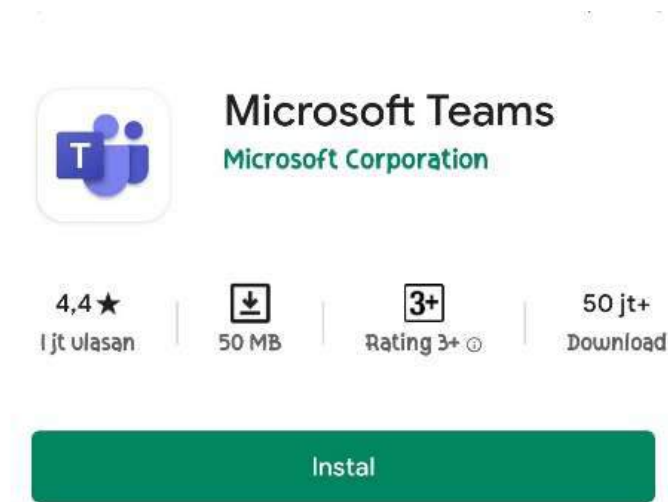
- 1) Akun Email
- 2) Telepon seluler dengan sistem Android dan atau komputer yang digunakan untuk mendownload Aplikasi *Microsoft Teams*

Cara bergabung dengan *Virtual Class Microsoft Teams* menggunakan telepon Android :

- a) Guru memberikan penjelasan tentang bagaimana menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dengan memberikan link download yang didapat dari aplikasi *Play Store*.

Klik “INSTAL”

2. Tahap Kegiatan

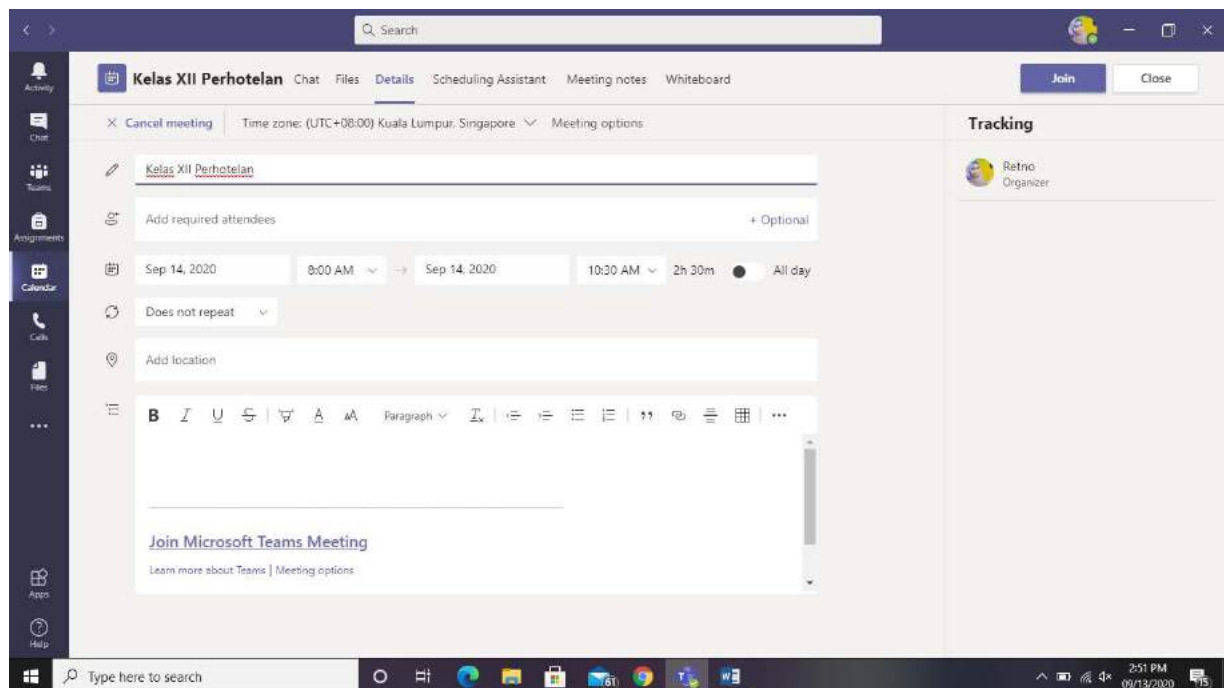


- b) Kemudian siswa diminta untuk mendownload dan menginstall aplikasi ke dalam perangkat Android masing-masing siswa.
- c) Setelah seluruh siswa menyelesaikan proses install aplikasi, siswa melakukan pendaftaran izin masuk aplikasi menggunakan akun email yang dimiliki masing-masing siswa dan dianjurkan untuk mengisi data pengguna aplikasi menggunakan nama asli agar mudah dalam pengenalan dan absensi nya yang akan dilakukan guru dalam pelaksanaan kelas virtual.
- d) Selanjutnya guru membuka *Virtual Class* yang akan digunakan dalam penyampaian materi belajar, waktu pelaksanaan *Virtual Class* dikordinasikan kepada seluruh siswa.

Microsoft Teams



Selamat datang di Microsoft Teams! Tempat yang lebih menyenangkan bagi tim untuk bekerja bersama.



- e) Kemudian guru memberikan link *Virtual Class* kepada siswa agar memudahkan siswa untuk mengakses dan mengikuti kelas virtual yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran.



We use cookies to make interactions with our website and services easy and meaningful, and better understand how they are used and to tailor advertising. You can read more and make your cookie choices here. By continuing to use this site you are giving us your consent to do this.

[Learn More](#)

[GOT IT](#)



[Why Bitly?](#)

[Solutions](#)

[Features](#)

[Pricing](#)

[Resources](#)

[Log in](#)

[Sign up](#)

[Get a Quote](#)

[.9fccbe%22%2c%220id%22%3a%2231899683-1c08-4fa3-8558-331d71754d06%22%7d](https://teams.microsoft.com/join/19:meeting_Y2Y4O...)

[Shorten](#)

By clicking SHORTEN, you are agreeing to Bitly's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#).

https://teams.microsoft.com/join/19:meeting_Y2Y4O...

<https://bit.ly/3hqeRj8>

[Copy](#)

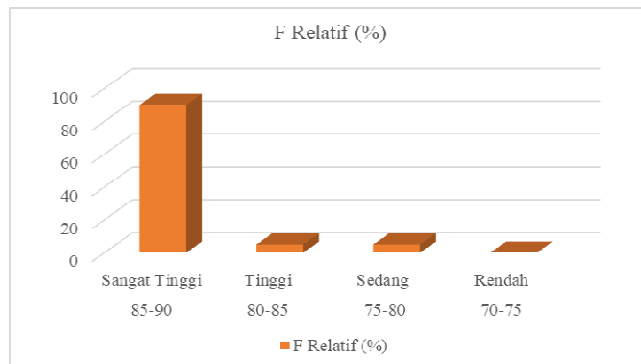


3. Evaluasi Nilai

Tabel 1. Distribusi kecenderungan hasil evaluasi Siswa KD Pengetahuan

Interval	Kategori	f	F Relatif (%)
85-90	Sangat Tinggi	18	90
80-85	Tinggi	1	5
75-80	Sedang	1	5
70-75	Rendah	-	-

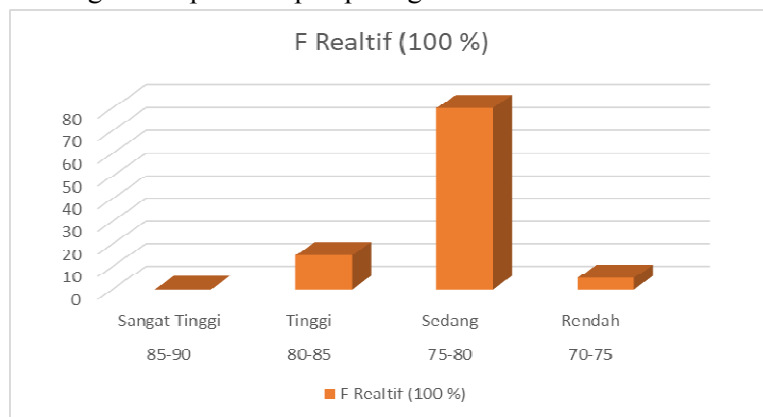
Berdasarkan tabel 1 tentang distribusi kecenderungan Hasil evaluasi Siswa KD Pengetahuan, maka dapat digambarkan dalam grafik seperti tampak pada gambar 1.



Gambar 1. grafik distribusi kecenderungan Hasil evaluasi siswa KD Pengetahuan
Tabel 2. Distribusi kecenderungan hasil evaluasi Siswa KD Ketrampilan

Interval	Kategori	f	F Realtif (100 %)
85-90	Sangat Tinggi	0	-
80-85	Tinggi	3	15
75-80	Sedang	16	80
70-75	Rendah	1	5

Berdasarkan tabel 2 tentang distribusi kecenderungan Hasil evaluasi Siswa KD Pengetahuan, maka dapat digambarkan dalam grafik seperti tampak pada gambar 2.



Gambar 2. grafik distribusi kecenderungan Hasil evaluasi siswa KD Ketrampilan

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran jarak jauh menggunakan *Microsoft Teams* siswa diharuskan mengunduh aplikasi terlebih dahulu. Dan dari 19 orang jumlah siswa kelas XII Perhotelan berhasil mengunduh aplikasi tersebut ke dalam perangkat gawai/android yang dimiliki. Dan hasil evaluasi siswa yang diperoleh setelah menggunakan media *Microsoft Teams* tersebut tidak jauh berbeda pada saat pembelajaran tatap muka. Dimana sesuai hasil yang di dapat pada table distribusi kecenderungan hasil evaluasi siswa kompetensi dasar (KD-Pengetahuan) diperoleh hasil evaluasi bernilai sangat tinggi sebesar 90%. Sedangkan hasil evaluasi siswa kompetensi dasar (KD-Ketrampilan) diperoleh hasil tinggi sebesar 15% dan hasil sedang sebesar 80%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran jarak jauh

cukup sangat efektif.

Microsoft Teams adalah media pembelajaran online yang diperuntukkan bagi peningkatan kualitas pendidikan dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan metode ini, penjelasan mengenai materi mata pelajaran dapat diberikan langsung secara online kepada siswa melalui *Virtual Class*. Siswa dapat diundang ke sebuah ruang kelas dengan beberapa cara yakni melalui link yang sebelumnya telah dibuat oleh guru untuk kemudian dibagikan kepada siswa. Melalui *Microsoft Teams*, pendidik dapat berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran saat *Virtual Class* berlangsung. Dari hasil penelitian, kami mengamati beberapa aspek selama berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh, diantaranya aspek komunikasi dan kedisiplinan siswa dalam menghadiri *Virtual Class* yang dibuat guru. Diawali dengan tahap pendahuluan, dimana peserta didik diberikan informasi untuk mendownload aplikasi *Microsoft Teams*. Tahap selanjutnya, siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti dengan seksama materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh *Virtual Class*. Uji pertama penggunaan metode ini berjalan dengan lancar meskipun terdapat kendala teknik berupa kemampuan/kecepatan jaringan internet yang tersedia meskipun demikian, secara keseluruhan semua siswa dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi ini. Tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi, dimana guru membuat sebuah *Virtual Class* dan siswa diundang untuk bergabung melalui link yang dibagikan melalui WA grup kelas. Tahap ini dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran dalam bentuk PowerPoint, video, flash, textbook, sekaligus mengirimkan tugas kepada mahasiswa. Dalam proses pembelajaran jarak jauh, siswa aktif melakukan diskusi terkait dengan materi yang disajikan. Beberapa siswa memberikan pertanyaan dan juga ada terdapat siswa yang memberikan komentar dari pertanyaan yang diajukan. Tahapan yang yakni tahap evaluasi, dimana guru menyerahkan tugas kepada siswa untuk dikumpulkan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dari hasil pengamatan, kami mencatat kedisiplinan siswa untuk mengumpulkan tugas sesuai dengan yang ditentukan sangat memuaskan. Hal ini sejalan dengan tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi pemanfaatan media belajar *microsoft teams* dalam pembelajaran jarak jauh siswa perhotelan di SMK Negeri 2 Sambas tentunya sangat membantu bagi guru maupun siswa. Kelancaran proses belajar mengajar didapat lewat fitur yang terdapat dalam *microsoft Teams* dapat mengatasi masalah jarak, waktu, maupun tempat tidak lagi menjadi penghalang terlaksananya proses pembelajaran meski dengan jarak jauh. Saran yang dapat diberikan adalah perlunya penelitian lebih lanjut menggunakan kuisioner kepada siswa tentang keefektifan penggunaan *microsoft teams* dalam pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ifa Seftia Rakhma W. dkk. (2016). *Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatika, 7 (1): 69-74.
- Lancang Kuning. (2020). *Microsoft Teams Mampu Tampilkan 49 Orang Saat Meeting*, From : <https://lancangkuning.com/post/21329/microsoft-teams-mampu-tampilkan-49-orang-saat-meeting.html>

- Microsoft Office. (2018). *Menginjak usia 1 tahun, Microsoft Teams mengembangkan visinya terkait Komunikasi Cerdas*, From : <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/blog/2018/03/12/microsoft-teams-turns-1-advances-vision-for-intelligent-communications/>
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moore, D.-D. G. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education* 14, 129-135.
- Nagy, J., Oláh, J., Erdei, E., Máté, D. & Popp, J. (2018). The role and impact of industry 4.0 and the internet of things on the business strategy of the value chain-the case of hungary. *Sustainability (Switzerland)* 10.
- Qomariah, S., Nursobah S.L. (2019). Implementasi pemanfaatan google classroom di Era revolusi 4.0. *SINDIMAS*.2019 JUL 29;1(1):227-31.
- Rojko, A. (2017). Industry 4.0 concept: Background and overview. *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 11, 77–90.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN CERITA FABEL

Rizky Purwanti

FKIP Untan (Email : rizkypurwanti29@yahoo.com)

Abstract: *Listening is an interpreting activity by involving one's senses. Interpretation activities can be done by listening to the audio visual that has been provided. This paper is based on the low skills of students in listening to fable stories so that there is a need for media to overcome this. Based on the author's observations, low listening competence is caused by factors from students and teachers. Factors from students, there are still many students experiencing some difficulties such as writing themes, writing flow systematically and retelling in oral form. This factor causes the students' scores to not reach the minimum completeness criteria (KKM). Meanwhile, from the teacher factor, teachers still use a lot of text in textbooks so that learning becomes boring. The use of audio-visual media in the learning process is very effective for teachers because it can help students understand the role of the characters in each story and write down the theme appropriately. In addition, the use of audio-visual media can help students clearly understand the story line of the fable and retell the fable story. Thus, audio-visual media can be used to generate enthusiasm in the teaching and learning process and can improve student learning outcomes.*

Abstrak: Menyimak merupakan kegiatan menginterpretasi dengan melibatkan pancaindera seseorang. Kegiatan interpretasi dapat dilakukan dengan cara menyimak audio visual yang telah disediakan. Tulisan ini berdasarkan oleh rendahnya keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita fabel sehingga perlu adanya media dalam mengatasi hal tersebut. Berdasarkan observasi penulis, rendahnya kompetensi menyimak disebabkan oleh faktor dari peserta didik maupun guru. Faktor dari peserta didik, masih banyak peserta didik mengalami beberapa kesulitan seperti menuliskan tema, menulis alur secara sistematis serta menceritakan kembali dalam bentuk lisan. Faktor inilah yang menyebabkan nilai peserta didik tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan dari faktor guru, guru masih banyak menggunakan teks yang terdapat pada buku pelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Pemanfaatan media audio visual dalam proses belajar sangat efektif dilakukan oleh para guru karena dapat membantu peserta didik memahami peran tokoh pada setiap cerita dan menuliskan tema secara tepat. Selain itu, penggunaan media audio visual dapat membantu peserta didik mengetahui dengan jelas alur cerita fabel dan menceritakan kembali cerita fabel. Dengan demikian, media audio visual dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan keantusiasan dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: menyimak, media audio visual, cerita fabel

Pada era informasi sekarang terdapat banyak teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dapat mempermudah para guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik. Teknologi juga dapat digunakan agar motivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik. Satu di antara teknologi yang dapat digunakan ialah media.

Media ialah sarana yang digunakan seseorang untuk menyampaikan sebuah pesan. Media dapat digunakan melalui pancaindera seseorang. Berdasarkan pendapat Cahyadi (2019:3) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan sebuah informasi sehingga dapat merangsang penyimak untuk berpikir kritis, kemudian akan menumbuhkan minat siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung sehingga tujuan

pembelajaran yang akan dilaksanakan akan mudah dicapai. Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran sastra yang terdapat pada jenjang SMP memiliki ketertarikan tersendiri karena dapat membuat peserta didik lebih memahami nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran sastra. Satu di antara pembelajaran sastra yang ada di SMP kelas VII ialah cerita fabel. Cerita fabel ialah cerita yang mengisahkan kehidupan manusia beserta karakternya dengan diperankan oleh tokoh binatang ataupun tumbuhan. Teks fabel dapat menjadi sarana untuk peserta didik mempelajari hal-hal baik yang terdapat pada karakter tokohnya.

Pembelajaran teks fabel memiliki beberapa indikator yang harus dicapai peserta didik. Satu di antaranya ialah menceritakan kembali isi cerita fabel secara lisan. Menceritakan kembali memiliki keterkaitan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Menyimak ialah kegiatan menginterpretasi dengan melibatkan pancaindera seseorang sedangkan berbicara ialah kegiatan penyampaian ide atau gagasan secara lisan untuk meyakinkan atau menghibur seseorang.

Berdasarkan pemaparan di atas maka perlu adanya penggunaan media audio visual oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media audio visual dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran karena dalam penggunaannya guru dapat menampilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan sehingga peserta didik dapat memahami secara langsung karakter yang terdapat pada cerita fabel tersebut. Selain itu, dapat memudahkan peserta didik untuk mengetahui pesan yang akan disampaikan oleh pengarang cerita. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam mengembangkan ide-ide atau gagasan yang akan disampaikan ketika peserta didik diperintahkan oleh guru untuk menceritakan kembali teks fabel dengan bahasanya sendiri.

PEMBAHASAN

a. Menyimak

Menyimak merupakan satu di antara keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Berdasarkan pendapat Tompkins & Hoskisson dalam Nurani (2018:79), menyimak ialah proses seseorang untuk memahami bahan simakan yang didengarnya dari pembicara. Menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang bunyi dengan penuh pemahaman untuk memperoleh informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh si pembicara (Tarigan dalam Retnaningsih, 2013:3). Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Hijriyah (2016:2), menyimak ialah mendengarkan dengan saksama pernyataan yang disampaikan oleh pembicara kemudian memahami isi serta makna yang dituturkan secara tersirat.

Berdasarkan paparan di atas, menyimak merupakan proses menerima, memahami, dan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian maupun apresiasi untuk memperoleh informasi serta memahami makna tersirat yang ingin disampaikan oleh pembicara secara lisan.

Tujuan menyimak dalam pembelajaran ialah untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu, menyimak juga dapat memberikan informasi kepada pendengarnya. Penyimak yang baik akan dapat membedakan bunyi-bunyi secara tepat sehingga makna yang ingin disampaikan oleh komunikator dapat tersampaikan dengan baik kepada pendengar. Menyimak cerita fabel ialah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk menemukan nilai-nilai atau pesan yang terkandung di dalam cerita tersebut. Tujuan menyimak cerita fabel agar peserta didik terbiasa mencari makna tersirat di dalamnya. Kemudian, dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik juga dapat menceritakan kembali cerita fabel yang didengar dengan bahasa mereka sendiri dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Berdasarkan pernyataan Hijriyah (2016:10-11), tahap-tahap menyimak sebagai berikut.

1. Pada tahap isolasi seorang penyimak harus mencatat aspek yang diucapkan oleh pembicara dan memisahkan fakta atau ide yang diucapkannya agar tidak terjadi salah persepsi.
2. Identifikasi adalah tahap untuk menstimulus makna kemudian mengidentifikasi setiap ide yang diucapkannya.
3. Pada tahap integrasi, penyimak menyatukan informasi yang didengarnya. Seorang penyimak yang baik sebelum menyimak harus memiliki pengetahuan mengenai bahan simakan yang akan dilaksanakan sehingga ketika menerima informasi baru, penyimak tidak akan mengalami kesulitan saat menyatukan pengetahuannya.
4. Tahap selanjutnya ialah tahap inspeksi. Tahap ini, penyimak membandingkan pengetahuan yang ia miliki dengan pengetahuan yang baru. Kegiatan ini tidak akan sulit dilakukan jika pengetahuan yang dimiliki tidak bertentangan dengan informasi yang baru diterima. Jika pengetahuan baru yang diterima bertentangan maka penyimak akan sulit membandingkannya.
5. Tahap interpretasi ialah tahap untuk mengevaluasi informasi yang didengar. Penyimak harus mencari tahu asal informasi agar tidak terjadi salah persepsi. Penyimak harus memberikan persetujuannya, apakah penyimak itu menolak atau menyetujuinya. Kemudian, berikan fakta untuk menunjang argumen yang diberikan agar informasi yang diberikan menjadi valid.

b. Media Audio Visual

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang peserta didik agar tumbuh rasa minat serta perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang disampaikan oleh gurunya.

Manfaat media pembelajaran berdasarkan pernyataan Sudjana & Rivai pada Cahyadi (2019:26-127) yaitu *pertama*, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi ketika proses belajar mengajar berlangsung. *Kedua*, siswa akan lebih mudah mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh guru karena bahan pembelajaran yang menggunakan bantuan media akan memudahkan siswa untuk memahami maknanya. *Ketiga*, dengan memanfaatkan media audio visual metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Kemudian, guru juga tidak akan kehabisan tenaga dalam proses belajar mengajar apalagi jika guru harus mengajar di beberapa kelas. *Keempat*, dengan menggunakan media audio visual siswa akan lebih aktif dalam proses belajar mengajar sebab siswa tidak semata-mata mendengarkan penjelasan guru saja tetapi siswa harus menemukan sendiri informasi yang ia lihat atau dengar. Dalam kegiatan ini, guru hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar. Guru hanya bertugas untuk membimbing siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan jenis dan cara penggunaannya. Berdasarkan pernyataan Bretz dalam Nurani (2018) mengelompokkan media ke dalam tujuh kelas sebagai berikut.

- 1) Media *audio – motion – visual*
- 2) Media ini termasuk dalam media yang lengkap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas karena media ini menggabungkan antara visual dan audio. Contohnya televisi, film, video tape, dan film TV recording.
- 3) Media *audio – still – visual*
- 4) Media ini dapat menampilkan suara maupun gambar. Namun, media ini tidak menghasilkan gerak. Contoh sound film strip, sound slide set, rekaman still TV.
- 5) Media *audio – semimotion*
- 6) Media *audio – semimotion* adalah media yang memiliki kemampuan menampilkan gerak berupa titik-titik. Akan tetapi, titik-titik yang ditampilkan tidak secara utuh. Contoh *telewriting*, dan *recorder telewriting*.

- 7) Media *motion – visual*
- 8) Media ini memiliki kemampuan menampilkan video. Akan tetapi, media ini tidak dapat menampilkan suara sehingga hanya menampilkan gambar. Contoh media silent film.
- 9) Media *still – visual*
- 10) Media ini memiliki kemampuan menampilkan video. Akan tetapi, media ini tidak dapat menampilkan gerak. Contoh halaman cetakan, film-strip, gambar.
- 11) Media audio

Berdasarkan namanya, media ini hanya menyajikan suara sehingga seseorang tidak dapat melihat secara nyata kegiatan yang dilakukan. Contoh radio, telepon, audio tape recorder. Media audio visual merupakan satu di antara media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses menyimak dan berbicara. Media ini dapat menarik perhatian siswa karena peserta didik dapat melihat karakter tokoh secara nyata sehingga pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang akan tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan pernyataan Cahyadi (2019:113), media audio visual adalah media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan suara dan gambar. Media ini sangat efektif digunakan untuk proses belajar mengajar khususnya menyimak. Selain itu, dipertegas lagi dengan pendapat Nurani (2018:81), media merupakan alat bantu yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran karena dengan media pemikiran siswa tentang informasi yang disampaikan oleh pembicara akan menjadi kompleks. Berdasarkan pendapat Asyhar (2012:73), media audio visual merupakan media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan suara secara bersamaan sehingga informasi yang disampaikan oleh pembicara dapat diterima dengan baik oleh para pembicara.

Berdasarkan paparan di atas, media audio visual merupakan media yang memiliki unsur gambar dan suara secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Langkah-langkah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran cerita fabel ialah terlebih dahulu guru menjelaskan tentang pengertian cerita fabel, ciri-ciri fabel, dan unsur-unsur cerita. Kemudian, guru menyiapkan sebuah video. Misalnya, video Kancil dan Buaya. Sebelum pemutaran video, guru akan memberitahukan hal-hal yang harus mereka kerjakan. Contohnya, mencatat ide-ide pokok, alur cerita, dan karakter tokoh. Selanjutnya, peserta didik menonton video dengan saksama sambil mencatat hal-hal yang diperintahkan oleh gurunya. Setelah pemutaran video, guru memberikan waktu 10 menit untuk mereka membaca kembali catatan yang telah dibuat. Setelah itu, guru meminta peserta didik satu persatu untuk mempersentasikan dengan bahasa mereka sendiri secara lisan.

c. Cerita Fabel

Cerita fabel dapat membantu para guru untuk menyampaikan nilai-nilai moral dengan menggunakan karakter hewan atau binatang. Dengan demikian, mereka akan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat nilai yang harus diketahui oleh para siswa yaitu nilai kebaikan dan kejahatan. Kedua nilai ini saling bertentangan sehingga akan membentuk kualitas hidup dan martabat manusia. Katakanlah nilai kejahatan telah menguasai dan mencengkram kuat dalam kepribadian seseorang maka dia akan menjadi manusia yang kehilangan kemuliaan, keluhuran budi dan martabatnya sebagai manusia. Sebaliknya jika seseorang mampu mengaplikasikan dan menguatkan nilai kebaikan dalam dirinya maka manusia tentu akan menjadi manusia yang mertabat, beradab, dan berbudaya.

Menurut Sari (2015:2), fabel adalah salah satu warisan budaya daerah yang ceritanya bersumber dari binatang dan tumbuhan yang ada di Indonesia. Berdasarkan pendapat Avila

(2017), teks fabel ialah sebuah teks yang menyajikan kehidupan hewan. Namun, dalam pelaksanaannya hewan tersebut dapat berperilaku seperti manusia. Berdasarkan paparan di atas, teks fabel merupakan teks yang menceritakan kehidupan hewan dan tumbuhan yang berperilaku seperti manusia.

Teks fabel dapat dijadikan pedoman dalam menyampaikan pesan moral. Pesan moral ini dapat menjadi pelajaran bagi siswa dalam menjalani kehidupan dalam sehari-hari. Penyampaian pesan moral dengan menggunakan teks cerita akan lebih menarik siswa karena pembaca akan dapat membayangkan kelakukan yang diperankan oleh tokoh. Berikut ciri-ciri fabel (Sari, 2015: 65).

- 1) Pada teks fabel, tokohnya yang digunakan ialah hewan.
- 2) Dalam cerita ini, pengarang menggunakan tokoh hewan. Namun, dalam pelaksanaannya hewan tersebut dapat berpikir, berbicara, dan bertindak laku seperti manusia.
- 3) Manfaat teks fabel ialah dapat menggambarkan pesan moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan, kemudian menggambarkan karakter manusia yang memiliki sifat kebaikan maupun kejahatan, serta mengkritik perbuatan yang dilakukan manusia.
- 4) Pada cerita fabel, latar tempat yang digunakan ialah latar alam.
- 5) Penggunaan kata dalam cerita sangat sederhana sehingga memudahkan siswa untuk memahami jalan ceritanya.
- 6) Ceritanya tidak bertele-tele. Artinya, ceritanya pendek dan langsung ke pokok persoalan.

Berdasarkan pernyataan Sari (2015:65), struktur teks fabel yakni pemberian judul, kemudian pengarang memperkenalkan tokoh. Dalam hal ini, pengarang akan memperkenalkan nama tokoh, hal yang dialami tokoh dan tempat terjadinya peristiwa yang dialami. Selanjutnya komplikasi, tahap ini pengarang mulai memunculkan konflik cerita. Tahap klimaks ialah konflik yang dialami tokoh mulai mengalami puncaknya. Selanjutnya, tahap penyelesaian, tahap ini pengarang membuat konflik yang dialami sudah menemukan penyelesaian sehingga pengarang akan menentukan apakah tokoh akan mendapatkan kebahagiaan atau kesedihan. Dan yang terakhir, penyampaian amanat atau pesan moral pada cerita. Langkah-langkah menyusun teks fabel yaitu pembaca terlebih dahulu untuk menentukan bahan teks fabel, kemudian pembaca dapat membuat poin-poin penting dalam peristiwa yang disajikan agar memudahkan pembaca dalam merangkai peristiwa. Ketika akan memulai membuat ringkasan cerita, pembaca dapat memberikan cerita yang menarik pada awal paragraf sehingga akan membuat pembaca penasaran hingga akhir cerita. Dalam membuat cerita, tokoh adalah hal yang penting untuk diberikan. Namun, jika ingin menghidupkan sebuah tokoh dapat diberikan dialog. Selanjutnya, pengarang dapat mengembangkan latar berupa tempat, waktu atau suasana agar cerita lebih menarik. Kemudian, pada bagian akhir pengarang memberikan amanat di dalamnya dan langkah terakhir pengarang membuat judul yang menarik agar pembaca penasaran dengan isi ceritanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran cerita fabel sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Media audio visual ialah media yang memiliki kemampuan dalam menampilkan gambar dan suara secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Cerita fabel ialah cerita yang diperankan oleh hewan. Akan tetapi, hewan tersebut dapat berperilaku seperti manusia yaitu dapat berbicara, bergerak, mendengar, dan lain sebagainya.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran fabel dapat dilakukan dengan cara menentukan teks fabel yang akan diringkas, buatlah poin-poin susunan peristiwa untuk memudahkan dalam merangkai kata-kata ketika akan menceritakan kembali cerita fabel, ketika

akan menceritakan kembali, diharapkan siswa membuat cerita di awal paragraf dengan ringkas tetapi tetap menarik agar pembaca penasaran menyelesaikan membaca hingga akhir cerita, agar tokoh lebih menarik maka siswa dapat membuat cerita dalam bentuk dialog, kembangkan latar (latar, tempat, suasana) agar pembaca tidak merasa bosan. Dibagian akhir, siswa dapat mencantumkan amanat agar dapat menjadi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Langkah terakhir, buatlah judul yang menarik agar menumbuhkan minat baca.

Penulis menyarankan agar para guru dapat menerapkan media audio visual pada materi cerita fabel sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat antusias dalam pelaksanaannya serta melatih keterampilan menyimak. Selain itu, dengan menggunakan media audio visual, peserta didik akan lebih memahami karakter setiap tokoh yang diperankan secara nyata sehingga akan dengan mudah mereka menceritakan kembali cerita fabel dengan bahasa mereka sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Avila, Yesica. 2017. *Kemampuan Menulis Teks Fabel dengan Menggunakan Media Gambar Berseris* siswa Kelas Viii MTsn Kuranji Padang [Artikel Ilmiah]. Sumatera Barat: STKIP PGRI.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Hijriyah, Umi. 2016. *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Bandar Lampung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Nurani, Riga Zahara, Fajar Nugraha dan Geri Syahril Sidik. 2018. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital*. Pendidikan Dasar. 10 (2): 78-84.
- Retnaningsih, Eka, Nas Haryati dan Deby Luriawati. 2013. *Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu pada Siswa Kelas VIIA*. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2 (1): 1-7.
- Sari, Novita Nurindah. 2015. *Pembelajaran Fabel Kalimantan Barat untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Surabaya: Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana UNESA.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODOO

Rohimah

Universitas Tanjungpura

Email: rohimrohimah69@gmail.com (Rohimah)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo pada mata pelajaran geografi sub materi persebaran flora dan fauna di dunia. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data dekriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di MAS Hidayatul Muslimin 2 Desa Kapur. Obyek dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo. Sementara alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang diungkapkan dalam distribusi skor serta persentase terhadap kategori penilaian yang telah ditentukan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo pada sub materi persebaran flora dan fauna di dunia. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mengetahui penggunaan aplikasi edmodo khususnya dalam proses pembelajaran geografi di MAS Hidayatul Muslimin 2 Desa Kapur. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket dan persentase siswa yang menggunakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi edmodo sebesar 54,54% dan yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi edmodo sebanyak 45, 46% dari jumlah seluruh siswa kelas XI IPS MAS Hidayatul Muslimin 2 Desa Kapur yang berjumlah 44 siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, aplikasi edmodo

PENDAHULUAN

Pada zaman teknologi sekarang ini pendidikan juga dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan pembaharuan dalam dunia pendidikan. Salah satu pembaharuan yang terjadi adalah perubahan kurikulum yang sekarang menjadi kurikulum 2013. Adanya perubahan kurikulum tersebut akan memberikan pengaruh baik pada proses pembelajaran dan media dalam pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan baik dan efektif apabila siswa dapat memanfaatkan media yang membantu dalam proses pembelajaran. Ilmu pengetahuan Teknologi telah mengubah sistem pembelajaran konvensional yang dilakukan secara tatap muka menjadi sistem pembelajaran modern yang dapat dilakukan tanpa tatap muka. Sehingga menuntut untuk melakukan inovasi dalam proses penyampaian pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran geografi tidak cukup hanya disampaikan di dalam kelas saja. Diperlukan sebuah media untuk membantu proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan Sumarmi (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran geografi sulit dibahas hanya teoritis di kelas, tetapi perlu adanya sebuah media yang dapat menghubungkan dengan kondisi sebenarnya. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tanpa media pembelajaran siswa akan sulit memahami proses penyampaian materi di tambah lagi materi yang terlalu banyak terkadang membuat siswa lebih cepat melupaka pelajaran yang sudah diajarkan. Media dalam perspektif pendidikan merupakan suatu instrument yang sangat strategis dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Arif S. Sadiman dkk dalam Nurita (2013) menyatakan bahwa Asosiasi

Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of education and communication technology/ AECT*) di Amerika, membatasi pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2011). Menurut Seels dan Richey dalam Prasetya Perdana Sukma (2015) media pembelajaran adalah mencakup semua bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu aspek yang harus diperhatikan adalah pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebaiknya dipergunakan oleh guru mata pelajaran secara berkelanjutan, mengingat media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran khususnya dalam berbasis edmodo diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran, khususnya dalam sub materi persebaran flora dan fauna di dunia. Hal tersebut didorong oleh sikap siswa dalam menanggapi proses pembelajaran yang kurang antusias siswa dalam proses penyampaian materi.

Nee (2014) mengatakan bahwa edmodo merupakan media sosial atau jaringan sosial pribadi artinya dikhususkan untuk pendidikan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, yaitu terbangunnya interaksi antara siswa dan guru. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran edmodo siswa yang satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya bahkan juga orang tua siswa. Selain itu, edmodo juga mempermudah komunikasi antara guru, siswa sekaligus orang tua siswa mengenai proses pembelajaran. Di dalam aplikasi berbasis edmodo juga terdapat permainan yang berupa quiz. Guru juga dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada siswa dengan mudah dan siswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut. Penggunaan edmodo juga dapat mempermudah guru dalam memberikan soal kepada siswa dari mana saja dan kapan saja.

Dalam penggunaan media pembelajaran geografi aplikasi edmodo bukan hanya siswa dan guru saja yang dapat berinteraksi, namun orang tua siswa juga dapat memiliki akun untuk ikut berkomunikasi dengan guru, agar dapat melihat dan memantau perkembangan anaknya selama proses pembelajaran berlangsung (Istiqomah dan Ninik 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat terciptanya interaksi antara guru dan siswa salah satunya dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran edmodo dalam mendukung proses pembelajaran geografi yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam kegiatan proses pembelajaran siswa terutama dalam pembelajaran mata pelajaran geografi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data dekriptif tentang penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo dalam mata pelajaran geografi pada sub bab persebaran flora dan fauna di dunia kelas XI MAS Hidayatul Muslimin 2. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di MAS Hidayatul Muslimin 2 Desa Kapur yang berjumlah 44 siswa dengan rincian kelas XI A berjumlah 23 siswa dan kelas XI B berjumlah 21 siswa. Obyek dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo pada sub materi persebaran flora dan fauna di dunia. Sementara alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa melalui *google form* untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan

aplikasi edmodo yang diungkapkan dalam distribusi skor serta persentase terhadap kategori penilaian yang telah ditentukan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo pada sub materi persebaran flora dan fauna di dunia..

HASIL DAN PEMBAHASAN

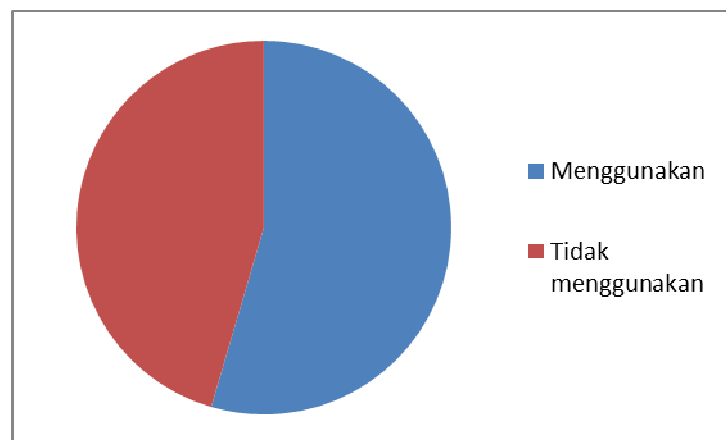
Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo pada kelas XI MAS Hidayatul Muslimin 2 Desa Kapur.

Tabel 1. Jumlah siswa kelas XI.

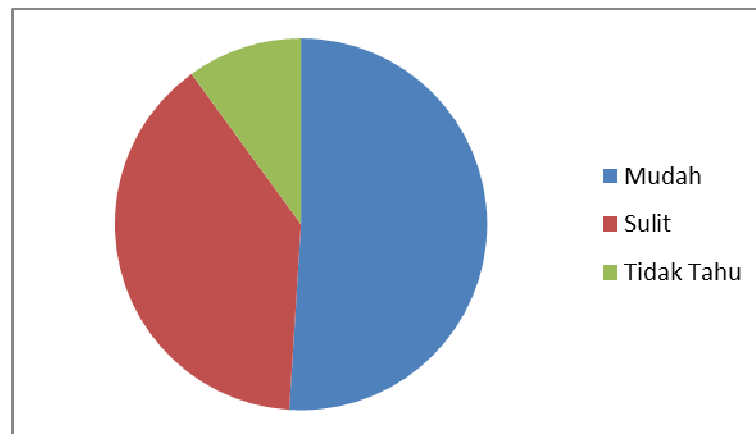
Kelas	Jumlah Siswa
XI A	23
XI B	21
Total	44

Berdasarkan tabel 1 siswa pada kelas XI A berjumlah sebanyak 23 siswa dan kelas XI B berjumlah sebanyak 21 siswa total seluruh siswa kelas XI sebanyak 44 siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru geografi kelas XI MAS Hidayatul Muslimin 2 diperoleh bahwa tidak ada beberapa siswa yang tidak memiliki gawai seperti handpone, laptop atau sejenisnya.



Gambar 1. Diagram penggunaan aplikasi edmodo

Gambar 1 di menunjukkan persentase jumlah siswa yang menggunakan media pembelajara geografi menggunakan aplikasi edmodo berjumlah 54,54% dan siswa yang tidak menggunakan aplikasi edmodo sebanyak 45,46%. Dari total 44 jumlah siswa hanya sebanyak 24 siswa yang dapat menggunakan aplikasi edmodo dalam proses pembelajaran geografi sementara 20 siswa lainnya tidak menggunakan media pembelajaran geografi berbasis edmodo.



Gambar 2. Diagram tingkat kemudahan siswa menggunakan aplikasi edmodo

Gambar 2. Menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang menggunakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi edmodo mengatakan mudah sebanyak 51%. Sebanyak 39% siswa mengatakan sulit dan sisanya mengatakan siswa tidak tahu cara menggunakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi edmodo.

PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin canggih diperlukan berbagai media pembelajaran geografi untuk mendorong proses pembelajaran geografi agar lebih efektif dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dalam situasi seperti sekarang ini para guru juga dituntut untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran secara daring atau *online*. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan aplikasi edmodo untuk mendukung proses pembelajaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam praktek pembelajaran geografi menggunakan media pembelajaran berbasis edmodo masih dapat dikatakan masih dalam belum optimal. Hal tersebut dibuktikan terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki gawai (*handpoe*, laptop atau sejenisnya) untuk membantu proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti juga menemukan banyak kendala terkait penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo. Penggunaan media pembelajaran geografi aplikasi edmodo ini sangat mengandalkan internet. Apabila jaringan internet dan kuota lancar maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Namun sebaliknya apabila jaringan internet dan kuota siswa tidak ada maka penggunaan media pembelajaran geografi juga tidak dapat berjalan dengan baik. Siswa yang tidak mengerti cara menggunakan aplikasi edmodo ini akan dapat menghambat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru geografi kelas XI guru tidak hanya menggunakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi edmodo. Guru juga menggunakan media lainnya, seperti *whatsapp group* untuk memfasilitasi siswa yang terkendala oleh jaringan internet dan kuota.

Penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi edmodo tidak semua siswa di kelas XI dapat mengakses dan menggunakan media tersebut dikarenakan terkadang terdapat hambatan jaringan internet dan kuota dan adanya siswa yang tidak memiliki gawai karena tinggal dalam asrama sekolah sehingga mereka tidak tahu menggunakan media tersebut.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yakni beberapa siswa yang tidak memiliki gawai untuk proses pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi

edmodo terdapat siswa yang tidak mengetahui dan tidak mengerti penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi berbasis edmodo. Sebanyak 54,54% siswa dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis edmodo dan 45, 46% siswa lainnya tidak dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis edmodo.

SARAN

Saran dari peneliti dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran geografi agar dapat memanfaatkan media *e-learning* yang tersedia seperti *google classroom*, *zoom*, *google meet* dan lainnya untuk mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Istiqomah, Sri B.T. & Ninik Azizah. (2013). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT. Jurnal Eduhealth
- Nee, C. K. (2014). The effect of educational networking on students performance in biology. *International Journal on Integrating Tecnology in Education (IJITE)*, 3 (1). <http://doi.org/10.5121/ijite.2014.3102>
- Putranti, Nurita. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online menggunakan Edmodo.
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika 8 (2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Sumarmi. (2012). Model-model pembelajaran geografi. Malang: Media Publishing
- Utoma, Sasmito Dedi, Sumarmi dan Singgih Susilo. (2015). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Litosfer Kelas X SMA. Jurnal Pendidikan Geografi, Th. 20, No. 2.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GCR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SMA

Sariyani

FKIP Untan

Email: sariyani277@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran adalah kegiatan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Salah satu faktor yang menentukan dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran, karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. GCR ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa melakukan pembelajaran terutama pada aktifitas keterampilan meskipun tidak dengan turun langsung lapangan, karena kondisi belajar mengajar yang masih harus daring dan dengan ini merupakan salah satu cara meningkatkan nilai psikomotor atau keterampilan siswa pada mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Sungai Pinyuh. Latar belakang siswa SMAN 1 Sungai Pinyuh sebagai generasi milenial yang hidup di era digital, serta saat ini berada pada kondisi Pandemi kejadian seperti ini memang suatu alasan yang penting untuk dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis GCR ini. Tantangan generasi abad 21 salah satunya adalah memanfaatkan Iptek Peserta didik SMAN 1 Sungai Pinyuh. Metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif yang menggambarkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Sampel Penelitian adalah 30% dari Jumlah Populasi, yaitu sebanyak 65 peserta didik. Instrumen penelitian ini adalah dokumentasi hasil belajar dan angket minat belajar. Teknik analisis data dengan teknik reduksi penyajian dan penyimpulan. Hasil yang ditunjukkan bahwa GCR sebagai media pembelajaran yang sekaligus media penilaian mampu membuat peserta didik memahami materi serta melakukan aktifitas psikomotor.

Kata Kunci: Media pembelajaran, GCR, PJOK

Pembelajaran yang menyenangkan adalah salah satu kegiatan yang memberikan kesan positif pada peserta didik. Pembelajaran merupakan bagian dari pengelolaan pendidikan yang mengandung serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, mengendalikan dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur dan mendayagunakan sumberdaya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan media pembelajaran terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dan kualitas hasil belajar peserta didik.

Adapun tujuan dari pendidikan yang dimaksud disini adalah bagaimana cara kita memaksimalkan potensi yang ada pada peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki sebagai dasar kemajuan Bangsa dan Negara di era Revolusi industri 4.0, dimana pengelolaan pendidikan harus lebih ditekankan, karena pada era ini situasi tatanan kehidupan mengalami perubahan secara fundamental. Untuk itu, peran dan kehadiran guru dalam kegiatan belajar mengajar akan semakin menantang dan tentunya dibutuhkan kreatifitas yang sangat tinggi dari tenaga pendidik untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang akan memunculkan daya tarik tersendiri untuk mereka.

Pembelajaran saat wabah Pandemi Covid 19 ini, kita diminta untuk melakukan pembelajaran secara daring, untuk peserta didik dijenjang SMAN 1 Sungai Pinyuh pembelajaran dilaksanakan menggunakan GCR, termasuk pada mata pelajaran PJOK, diawal sempat ada keraguan apakah bisa melakukan kegiatan praktek menggunakan aktifitas daring? ternyata GCR menjawab keraguan itu.

Penelitian ini sebagai usaha memaksimalkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang memiliki latar belakang remaja yang hidup di era digital.

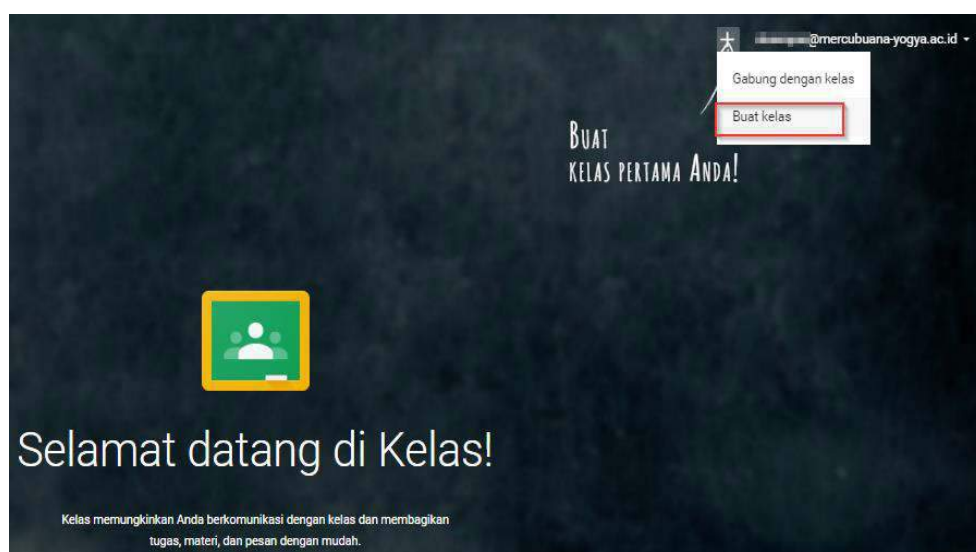
Pembelajaran yang dilakukan selama pandemi ini memang bermacam-macam model serta media yang digunakan, maka dari itu perlu dilakukan pengkajian mana yang dapat dikategorikan baik untuk digunakan, maka perlu dilakukan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran, salah satu yang dianggap sesuai adalah menggunakan metode pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media pembelajarannya untuk mengetahui kualitas hasil belajar dan minat belajar dari peserta didik didalam kelas daring.

Salah satu fasilitas yang memanfaatkan jaringan melalui komputer atau perangkat seluler adalah GCR. Menurut Daniel Brennick (pengajar sains, Florida) "Saya mendistribusikan Dokumen melalui Classroom, di sana, semua siswa dapat bekerja bersama pada dokumen, di satu waktu. Saya memproyeksikannya di papan untuk memfasilitasi diskusi singkat. Cara itu dapat memastikan semua orang didengar, dan memperkuat suara siswa". Jadikan pembelajaran lebih produktif, kolaboratif, dan bermakna google bekerja sama dengan para pengajar di seluruh Negeri untuk menciptakan Classroom yaitu sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan classroom, pengajaran dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan dan melihat semuanya di satu tempat.

GCR nantinya akan ada 2 jenis pengguna yaitu sebagai guru atau pengajar, dan juga sebagai siswa. Sebagai Guru atau pengajar cara membuat kelas pada Google Classroom Pertama, buka dulu situs edu.google.com. Jika sudah, dilanjutkan dengan menu Products lalu masuk ke sub menu Classroom.

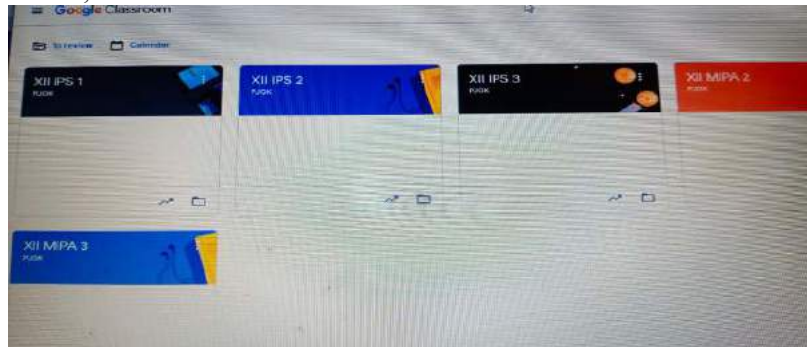
Untuk dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran, tentu saja guru harus menyiapkan dulu sistem evaluasi menggunakan GCR ini. Guru dapat membuat soal berbentuk pilihan ganda, mengatur durasi waktu, menambah gambar atau video dan memberikan bantuan jawaban. Secara lengkap langkah-langkah pembelajaran, Untuk masuk ke google classroom dapat dilakukan dengan cara

a. Buka browser kemudian ketik google classroom pada computer desktop anda maka mesin pencari akan mengarahkan pada site google classroom kemudian pilih itemnya maka akan muncul halaman login google classroom. Masukkan user dan password yang telah di daftarkan, email yang telah didaftarkan memiliki nama seperti sariyani277@gmail.com untuk guru dan untuk siswa NIS@student.smansatu.com.



Gambar 1. Halaman Depan GCR

- b. Buka GCR sesuai dengan yang diinginkan, untuk memulai membuat tampilan seperti daftar kehadiran, peserta didik, materi pelajaran, tayangan video, penugasan serta ulangan.
- c. Klik “Judul Kelas” untuk masuk ke laman dashboard kelas. Pada menu aliran dapat melihat daftar tugas. Selain itu Anda dapat berbagi pesan atau memberi komentar pada item tugas dalam kelas kapan saja. Click classwork lalu create kemudian diisikan dibagian title adalah tema apa yang kita sampaikan, misalnya di isikan KD.3.1 pola dan formasi sepak bola kemudian diisikan perintah pada bagian instruction contoh, amatilah video dibawah ini kemudian lakukan aktifitas membuat formasi sepak bola dilembar kertas karton dan dijelaskan menggunakan video, click add untuk menambahkan video.



Gambar 2. Akun GCR Guru

Untuk peserta didik tidak perlu lagi mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan membutuhkan Kode Kelas atau LINK yang telah didapat dari akun guru ketika memberikan classwork. untuk bergabung di GCR ini kita perlu tujuh tahapan:

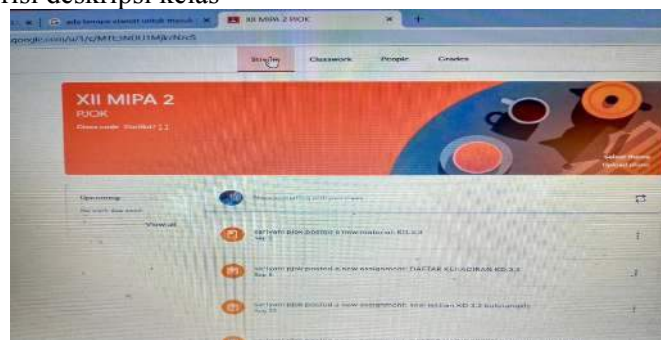
Pada Dashboard kelas terdapat 3 menu yaitu :

- a. Aliran digunakan untuk menampilkan daftar tugas yang diberikan kepada siswa
- b. Siswa digunakan untuk menampilkan daftar siswa yang telah bergabung di dalam kelas, pada menu ini juga terdapat code join kelas yang digunakan untuk bergabung.



Gambar 3. tampilan code join kelas

- c. Tentang berisi deskripsi kelas



Gambar 4. tampilan layar setelah siswa bergabung

d. Buat pengumuman, Menu ini digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa. Informasi dapat di lampirkan berupa materi, video atau link yang berkaitan dengan pembelajaran.



Gambar 5.tampilan layar pengumuman

Penggunaan GCR menjadikan pembelajaran yang dilakukan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat metode belajar dan bermain didalamnya dengan memanfaatkan perangkat komputer dan telp seluler. Melalui metode ini peserta didik kita distimulasi dengan tiga cara dalam keadaan bersamaan yaitu, kecerdasan kognitifnya, kecerdasan emosionalnya serta psikomotoriknya. Pemanfaatan media pembelajaran GCR yang berbasis daring ini sebenarnya jika kita lihat ini adalah sesuatu yang sangat dekat sekali dengan rata-rata peserta didik yang kita kenal dengan generasi milenial dan ditambah lagi dengan situasi pandemi seperti saat ini, sehingga kedekatan ini akan membawa nuansa positif dan akan membuat meningkatnya motivasi peserta didik.

Selain itu GCR pada mapel PJOK ini juga mampu menampilkan video untuk aktifitas praktek atau psikomotoriknya dan juga terdapat kolom komentar secara langsung yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik setelah menyerahkan tugas prakteknya melalui video tadi. Didalam GCR ini juga terdapat cara mengerjakan soal-soal sebagai penilaian kognitif yang bisa dilakukan dengan dua mode yaitu pilihan ganda serta uraian, dan GCR ini juga mampu langsung menampilkan hasil setelah peserta didik selesai mengerjakan, sehingga kecepatan didapatnya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Wihany Indra, 2017).

Pada penelitian ini, materi pembelajaran yang dibahas adalah tentang mempraktekan formasi sepak bola. Maka perintah yang disampaikan disusun berdasarkan materi yang ada, untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Pemberian tugas video ini dirancang setelah peserta didik benar-benar memahami akan formasi yang ada didalam permainan sepak bola, lalu membuatnya dalam bentuk video saat pelaksanaannya apabila telah selesai melaksanakan tugasnya maka peserta didik wajib mengirimkan hasil dari kerja mereka yang berupa video itu tadi ke GCR kembali. Hal ini memiliki fungsi sebagai rekaman data hasil belajar peserta didik pada tiap masing-masing kegiatan. Kemudian guru melakukan pemberian koreksian didalam kolom komentar yang telah tersedia sebagai bentuk adanya evaluasi dari hasil pembelajaran yang telah terlaksana, dan dari kolom tersebut akan tampak hasil perolehan keaktifan serta nilai peserta didik.

Kelebihan penggunaan GCR ini sangat banyak, antara lain adalah dapat menjadi media pembelajaran yang terintegrasi TIK, sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan juga

didalamnya tentu saja akan membuat suasana dikelas akan lebih menyenangkan, media yang mampu melatih kemampuan motorik dan sensorik secara bersamaan, sistem penggunaannya ini memungkinkan guru mendapatkan hasil belajar siswa dengan cepat dan mudah, kemudian dapat melakukan refleksi dengan mudah dan siswa melakukan perbaikan juga dengan mudah karena dapat mengulang jika belum sesuai.

Namun demikian GCR ini tentunya juga memiliki kelemahan atau beberapa kekurangan, antara lain tidak semua guru melek akan TIK, selanjutnya adalah tidak semua peserta didik juga memiliki komputer maupun telp seluler, dan juga tidak semua guru punya waktu untuk mengatur dan merancang pembelajaran menggunakan GCR. Beberapa kendala ini tentunya akan dapat kita atasi dengan mencari jalan keluar serta saling berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas diri dengan perlahan seiring waktu yang berjalan melalui evaluasi dan perbaikan.

Scoot D. anthony (2013) dalam bukunya *“The Little Black Book of Innovation “* menyatakan bahwa “Esensi perubahan adalah sesuatu yang berbeda dan berdampak atau terukur dan dapat diprediksi, artinya harus direncanakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai perolehan atas tugas yang diselesaikan. Sedangkan semangat belajar dapat dilihat dari ketepatan waktu dalam menyerahkan tugas di GCR dan melalui lembar angket.

METODE

Penggunaan metode dalam suatu penelitian ilmiah sangat penting sebab metode adalah cara untuk mencapai tujuan penelitian. Dasar sebuah penelitian adalah masalah, oleh sebab itu metode yang harus mampu memecahkan masalah melalui tahap atau langkah-langkah yang sistematis. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:2). Didalam penelitian dapat digunakan salah satu metode penelitian yang digunakan. Metode yang dianggap paling sesuai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Saifuddin Azwar, 2000:7 dalam Fitriangrum Evi, 2015:94).

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian menggambarkan bagaimana hasil belajar dan minat belajar peserta didik didalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi GCR sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Sungai pinyuh dalam pembelajaran PJOK materi formasi dalam sepak bola. Pemilihan sampel dengan teknik random sampling pada populasi yang memiliki karakteristik yang sama, adapun populasi dari sampel adalah semua siswa kelas XII, baik jurusan MIPA maupun IPS. sedangkan sampel penelitian adalah 30% dari jumlah Populasi, yaitu sebanyak 65 peserta didik.

Instrumen penelitian ini adalah dokumen hasil dari GCR untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan angket untuk mendapatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dokumen hasil dari GCR berfungsi untuk menjelaskan tentang hasil belajar peserta didik, sedangkan angket untuk menggambarkan minat belajar dalam pembelajaran pemahaman dan praktek formasi sepak bola.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Data yang didapat melalui instrumen penelitian ini digolongkan kedalam dua masalah penelitian, yaitu bagaimana hasil belajar, bagaimana minat belajar peserta didik didalam pelajaran PJOK berbasis daring dalam tahap reduksi data. Kemudian pada tahap penyajian data, data yang telah dikelompokkan sesuai dengan masalah penelitian, disajikan dalam bentuk table dan deskripsi. Selanjutnya, data yang disajikan tersebut disimpulkan pada bagian penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik yang dilihat dari video yang dikumpulkan mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 95,5%.dari 65 peserta didik ada 2 orang peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM.Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dalam hal ini sebagai sampel sebagian besar mampu memahami materi tentang formasi dalam permainan sepak bola melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi GCR sebagai media pembelajaran.

Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan GCR sebagai media pembelajaran daring mencapai 96%.Dari 5 Indikator yang tertuang dalam 17 butir pertanyaan angket diketahui bahwa peserta didik merasa memiliki minat belajar yang tinggi.Adapun kelima indikator tersebut antara lain ekspresi phisikis positif,ekspresi phisikis negative,sikap positif,sikap negative,dan penggunaan GCR.Adapun 17 pertanyaan pada angket antara lain merasa senang terhadap pembelajaran PJOK,memperhatikan guru dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan ,setiap pelajaran PJOK saya selalu mengamati serta mencatat dengan rapi agar bisa saya pelajari ,semangat serta ceria saat mengikuti pelajaran PJOK,merasa senang ketika belajar PJOK karena pelajaran PJOK menantang bagi saya,melaksanakan semua perintah dan tugas yang diberikan guru kepada saya dengan sungguh-sungguh,malas mengikuti pelajaran PJOK karena sulit untuk dipahami dan mempraktekannya,tidak berbuat apa-apa jika dirasa ada materi PJOK yang belum saya pahami,merasa bosan saat sedang mengikuti pelajaran PJOK,saya mengerjakannya dengan menyalin tugas teman saya,malas mengikuti pelajaran PJOK karena sulit dan membosankan,belajar daring dengan GCR memberikan tantangan bagi saya untuk belajar,mengerjakan tugas di GCR dengan sungguh-sungguh,mendengarkan perintah guru ketika akan mengerjakan dan itu membuat saya semakin berminat didalam mengerjakan,tidak focus ketika membaca perintah guru,merasakan bosan,senang dengan adanya GCR PJOK.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis daring dengan aplikasi GCR dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dalam formasi sepak bola dan memberikan semangat belajar pada peserta didik.Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan peserta didik diatas KKM dalam memahami materi formasi sepak bola mencapai 95,5%.Sedangkan rerata minat belajar peserta didik melalui angket mencapai angka 96% yang artinya peserta didik memiliki minat belajar yang besar ketika melakukan pembelajaran PJOK dengan menggunakan GCR.

GCR merupakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang suatu kebutuhan dengan banyak orang tanpa harus kontak langsung.Sehingga dapat mempermudah suatu proses pembelajaran terutama disaat pandemic covid seperti saat ini,aplikasi GCR berpotensi sangat besar sekali karena dapat mempermudah suatu proses pembelajaran,dan aplikasi ini dapat mempertemukan guru dan peserta didik yang lebih dari 10 orang tanpa harus bertemu secara langsung.Sedangkan berdasarkan temuan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran,dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Guru lebih memperhatikan kualitas jaringan internet yang tersedia saat akan menggunakan GCR dalam pembelajaran.Agar seluruh ppeserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar.
2. Perlu diadakan simulasi terlebih dahulu dalam menggunakan GCR terutama untuk kelas yang memang belum pernah menggunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anthony , Scott D.2013. *The Little Black Book of Innovation*.Harvard Business Review Press.
- Fitrianingrum, Evi. (2015),Korelasi Kemampuan Mengajar Guru dengan Sikap, Motivasi,dan Hasil Belajar Siswa.*Retrieved* 10 September 2019, *from* scholar.google.co.in
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif.Bandung:Alfabeta
- Wihanry, Indra. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara lontar Dengan Metode *Game Based Learning*.*Retrieved* September 2019,*from* <http://tematika.uajm.ac.id/index.php/> *tematika/article / viewfile/40/31* Indonesia

PERANAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING BAHASA INGGRIS UNTUK GENERASI Z

Sri Ajeng Jatry Ningsih

Universitas Tanjungpura (Email: sriajeng.jn@gmail.com)

Abstract: Since Corona Virus 2019 (Covid-19) infects the world, most of educational institution choose online learning as the one of alternative to prevent the spread of the virus. The effectiveness of online learning becomes the next challenge that faced by the learner and the teachers, without exception for the English learning. As it should be that English learning focuses to four skills, namely; speaking skill, reading skill, and listening skill. All those skills are the basic competence that should be mastered by the students and it needs to be practiced in the classroom facilitated by the teacher. However, online learning is considered as the obstacle of some practical points of English learning. It also happens to the author as an English teacher that experiences the online learning at SMPN 03 Singkawang. The author witnessed that some English teachers are struggling to take a skill or practical score, such as dialogue practice. Therefore, this article aimed to describe and shed a light on Tiktok as a teaching learning solution of online English learning to Z Generation. The use of Tiktok application as the newest and popular social media in Gen Z area is considered as supportive teaching media to overcome online English learning challenge that would be helpful today and for the further time.

Abstrak: Semenjak pandemi Covid-19, sebagian besar institusi pendidikan memilih pembelajaran daring (online) sebagai jalur alternatif untuk mengatasi situasi tersebut. Keefektifan pembelajaran daring menjadi persoalan selanjutnya bagi para pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sejatinya pembelajaran Bahasa Inggris berfokus kepada empat keterampilan, yaitu; kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan mendengarkan. Skill dalam Bahasa Inggris tersebut adalah dasar-dasar yang harus dikuasai dan dilakukan praktik di dalam kelas bersama guru pengampu. Namun, pembelajaran daring dirasa menghambat beberapa praktik poin pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini juga dirasakan penulis selaku tenaga pengajar Bahasa Inggris di SMPN 03 Singkawang. Penulis juga menyaksikan bahwa beberapa rekan guru Bahasa Inggris kesulitan mengambil nilai praktik salah satunya adalah nilai keterampilan berbicara atau berdialog. Dengan demikian, gagasan tertulis dalam artikel ini bertujuan untuk menggambarkan peranan dan penggunaan aplikasi Tiktok sebagai solusi media pembelajaran Bahasa Inggris secara daring bagi Generasi Z. Penggunaan aplikasi atau media massa terbaru ini dirasa dapat menunjang kebutuhan pembelajaran di masa pandemic dan juga dapat digunakan untuk jangka waktu panjang melihat era teknologi akan semakin mendominasi bagi generasi sekarang maupun generasi kedepannya.

Kata-kata kunci: Tiktok, Pembelajaran daring, Media pembelajaran, Generasi Z

Penyakit menular Covid-19 yang dapat menyebar secara langsung maupun tidak menjadi semakin mempersulit keadaan dikarenakan minimnya vaksin dan obat untuk pasien Covid-19. Terbatasnya alat pelindung diri (APD) membuat penanganan semakin rumit sehingga pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 adalah dengan memberlakukan *physical distancing*. Namun, kebijakan ini menimbulkan hambatan berbagai sektor kehidupan, seperti; bidang ekonomi, sosial dan juga pendidikan (Mustakim, 2020).

Sektor pendidikan mengalami perubahan besar akibat pandemi Covid-19. Seluruh jenjang pendidikan dituntut bertransformasi secara instan untuk mengimplementasikan pembelajaran dari rumah melalui media daring. Hal ini dirasa berat bagi para pendidik karena kesiapan yang dirasa minim. Proses pembelajaran yang belum seragam secara standar maupun kualitas pencapaian yang ditargetkan juga menjadi problematika atas diterapkannya alternatif pembelajaran ini (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Heru, 2020).

Saat ini, pelajar yang terdampak oleh pandemic Covid-19 sebagian besar adalah Generasi Z. Generasi Z adalah mereka yang lahir setelah 1995 dan sedang dalam proses menjadi seorang tenaga kerja namun mereka terlahir sebagai penduduk asli digital, terkoneksi dengan cepat dan pembuat keputusan yang cepat (Cilliers J, 2017). Generasi ini sangat senang melibatkan kemampuan mereka untuk mencoba beragam perangkat teknologi terbaru di waktu yang bersamaan. Terlahir sebagai 'digital native' mereka mempunyai ekspektasi yang tinggi, seperti; buku dan artikel dapat diakses secara online. Hal ini didasari dari harapan mereka untuk dapat mengakses informasi disaat mereka melakukan aktifitas lainnya, seperti makan dan menonton TV secara bersamaan (Geck, 2006). Saat ini generasi Z sedang menjalani masa pendidikan mereka di era industry 4.0 ini. Namun, kondisi pandemi saat ini, menyebabkan instansi pendidikan mengambil alternatif pembelajaran daring sebagai solusi dari work from home (WFH).

Beragam upaya telah dilakukan pemerintah maupun swasta untuk menghadapi sistem pembelajaran daring, salah satunya dengan memfasilitasi media pembelajaran. Pihak swasta turut berkontribusi memberikan bimbingan belajar online seperti Ruang Guru, Zenius, Kelasku, Kahoot, dan lain sebagainya. Kemudian, pemerintah mengeluarkan surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar (Atsani, 2020). Salah satu himbauan pemerintah adalah pemanfaatan program belajar dari rumah di TVRI. Berdasarkan paparan Indonews.id, Achmad Yurianto selaku juru bicara pemerintah untuk penanganan Covid-19 meminta kepada para pelajar, pendidik, serta orangtua memanfaatkan program pembelajaran "Belajar dari Rumah" yang ditayangkan di TVRI mulai 13 April 2020. Program ini adalah upaya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim untuk membantu terealisasinya pendidikan bagi seluruh kalangan masyarakat di masa darurat Covid-19. Mendikbud memaparkan bahwa tujuan pembelajaran melalui TVRI adalah untuk meningkatkan literasi, numerasi, dan penumbuhan karakter peserta didik (Marsi Edon, 2020). Kompas.com menerangkan bahwa setelah TVRI, Tiktok bisa menjadi media alternatif pembelajaran siswa. Dikenal sebagai platform hiburan media sosial, Tiktok juga sudah merambah kedalam ranah edukasi untuk menjadi media alternative pembelajaran berbasis daring. Menurut Tiktok Indonesia berbagai upaya selalu dilakukan untuk mendukung keberagaman konten agar dapat diiklami pengguna dari berbagai kalangan. Tiktok menyatakan bahwa konten edukasi telah menjadi salah satu konten yang paling diminati di akhir tahun 2019. Menurut Donny Eryastha 2020 selaku kepala kebijakan publik, platform ini juga berkolaborasi dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (Kemendikbud). Kerjasama ini bertujuan agar para pengguna Tiktok memperbanyak konten edukasi melalui program #SamasamaBelajar. Sadar bahwa video singkat dapat menjadi media tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga didasari oleh banyaknya peserta didik saat ini yang notabennya adalah generasi Z menjadikan video online sebagai asupan internet mereka bahkan sebanyak 100 persen (Yohanes Enggar Harusilo, 2020).

Aplikasi Tiktok merupakan social media yang diluncurkan pada tahun 2016 tepatnya di bulan September dan memegang peran sebagai jejaring sosial dunia dengan waktu yang sangat singkat. Berdasarkan paparan Hootsuite.com, maraknya selebriti dunia yang menunjukkan performa mereka menggunakan platform ini, menjadikan Tiktok dengan cepat memiliki daya tarik bagi para remaja, dan orang-orang dewasa di seluruh dunia (Katie Sehl, 2020). Platform yang mencantumkan misi menginspirasi dan membawa kesenangan pada websitenya ini adalah

wadah berbasis aplikasi mobile dimana kita dapat membuat video berdurasi 15 detik dengan menekan tombol yang berada di bawah layar sampai kita memutuskan untuk melepas tombol dan menekan kembali untuk membuat video baru selanjutnya. Menurut Business Insider.com video yang telah direkam juga memungkinkan untuk digabung menjadi 1 video yang berdurasi maksimal 60 detik. Video-video dapat digabungkan dengan musik, filter, stiker, pemotongan video dengan cepat dan masih banyak lagi fitur yang tersedia (Andrew Meola, 2020). Oberlo.com mengungkapkan pada bulan Februari 2020, Tiktok memiliki 800 juta pengguna dari seluruh dunia, 150 juta pengguna adalah penduduk China, yang mana menggunakan platform video singkat ini dalam versi China yang disebut Douyin. Tiktok juga mendapat antusias yang tinggi dari berbagai negara-negara di Asia, seperti; Jepang, Indonesia, Malaysia, Thailand dan Vietnam. Kepopuleran platform ini menyaingi platform lain seperti Instagram dan Facebook (Maryam Mohsin, 2020). Menurut Kompas.com, di Indonesia pengguna aktif Tiktok mencapai 10 juta lebih dan mayoritas pengguna adalah milenial, dan anak usia sekolah atau lebih dikenal dengan Generasi Z.

Berdasarkan premis diatas, dapat di generalisasi bahwa aplikasi menjadi primadona para siswa yang sebagian besar mereka adalah Generasi Z. Tiktok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Meninjau berbagai fitur pada aplikasi Tiktok, sangat memungkinkan untuk para pendidik memaksimalkan platform ini sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran Bahasa Inggris yang mengemban empat keterampilan dasar yaitu; *writing, speaking, reading, dan listening* serta keterampilan bertutur dapat terintegrasi didalamnya. Hal ini juga menjadi jawaban atas keresahan pendidik di SMPN 03 Singkawang ketika kesulitan mengambil nilai praktek *speaking* atau berdialog. Siswa dapat menggunakan perekam suara sekaligus berlatih, kemudian memperagakannya di depan kamera dan menjadikannya sebuah video yang dapat di unggah di akun Tiktok. Hal ini juga dapat memudahkan guru sehingga tidak perlu mengunduh file video siswa, cukup mempunyai akun Tiktok dan saling mengikuti baik siswa maupun guru. Penggunaan fitur Tiktok dalam materi 'dialogue practice' atau *speaking* juga dapat mengasah keterampilan dan kreatifitas siswa dalam berperan dan berekspresi. Siswa dapat saling melihat kreatifitas siswa lainnya sehingga pembelajaran tidak hanya interaktif dan menyenangkan tetapi juga memacu kreatifitas siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menuangkan gagasan ini dalam bentuk artikel dengan judul "Peranan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Untuk Generasi Z". Artikel ini bertujuan untuk menghadirkan solusi atas kesulitan guru dalam menempuh proses serta tujuan pembelajaran kreatif dan inovatif menggunakan teknologi terkait nilai praktik atau keterampilan berbicara pada materi 'dialogue practice'. Menggunakan aplikasi yang marak digunakan generasi Z saat ini. Melihat berbagai fitur yang diusung platform video singkat dengan misi membawa kebahagiaan ini dirasa sangat mudah dan inovatif. Sehingga, tidak hanya dapat menjadi solusi untuk melaksanakan pembelajaran 'dialogue practice', tetapi juga materi lainnya pada setiap empat keterampilan inti yang ada pada pelajaran Bahasa Inggris, yaitu; *reading, writing, dan listening*. Hal ini tentu harus didasari kreatifitas pendidik sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa. Sehingga, dengan indikasi yang telah dipaparkan, Tiktok memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik, yaitu menarik dan dekat dengan siswa, khususnya pembelajaran Bahasa Inggris.

PEMBAHASAN

A. Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran

Mahnun(2012) menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajarak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan

dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesang yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkan atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Tabel. 1 Fitur yang terdapat di dalam Aplikasi Tiktok

Fitur	Fungsi
Kamera Video	Merekam video melalui aplikasi, dan terintegrasi ke dalam akun Tiktok personal.
Kamera Suara	Merekam suara melalui ponsel dan langsung terintegrasi ke dalam akun Tiktok personal.
Latar (background)	Menambahkan suara latar yang bias diunduh melalui media penyimpanan Aplikasi Tiktok.
Filter	Memperbaiki, memotong, menambahkan filter pada video yang telah direkam.
Effect	Menambahkan animasi pada video atau wajah pengguna.
Share	Menbagikan video yang telah dibuat kepada sesiapa yang kita inginkan.
Post	Mengunggah video yang telah dibuat di akun Tiktok personal.
Collaborate	Berkolaborasi dengan pengguna Aplikasi Tiktok lainnya.
Like	

Ditinjau dari paparan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama, Aplikasi Tiktok memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua, Aplikasi Tiktok menarik minat siswa serta memiliki fitur yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, Aplikasi Tiktok selaras dan mengikuti perkembangan peserta didik masa kini yang merupakan generasi *digital native*.

B. Pemanfaatan Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Popularitas perangkat seluler dan teknologi Web 2.0 menciptakan beragam kesempatan aplikasi sosial media untuk berperan secara signifikan di era masyarakat digital ini. Salah satu media sosial yang paling populer adalah Tik Tok. Tiktok juga menempati posisi sebagai aplikasi internasional dan bersaing dengan Twitter, YouTube, Instagram, Wechat dan masih banyak lagi. Didalam penelitiannya, sebanyak 187 siswa Sekolah Menengah memiliki perilaku positif terhadap Aplikasi Tik Tok sebagai video pembelajaran untuk kelas EFL (English as a Foreign Language) di China. Para pelajar menunjukkan keinginan yang untuk dibimbing dan didukung oleh para guru mereka untuk menggunakan Tik Tok dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara efektif (Yang, 2020).

Karakter dari video pendek Tik Tok menciptakan fleksibilitas bagi para pengguna untuk membuat video dengan model dan tema yang beragam, kecuali durasi video. Tidak seperti kebanyakan aplikasi sosial media yang lain, panjang durasi video di Tik Tok berkisar dari 15 detik sampai 5 menit. Fitur ini tidak hanya konsisten dengan ciri khasnya yaitu mengusung informasi dengan tema serba cepat, tetapi juga memberi kesempatan kepada para pengguna untuk membuat video mereka lebih memiliki daya tarik. Tik Tok tidak hanya memikat pendidik Bahasa Inggris domestic tetapi juga penutur Bahasa Inggris asli. Para pencipta konten video pembelajaran Bahasa Inggris menyediakan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang berlimpah ruah untuk mengajar dan belajar EFL (English as a Foreign Language) (Yang, 2020).

1. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Inggris

Aplikasi tiktok dalam keterampilan berbahasa Inggris dapat diterapkan dalam banyak Kompetensi Dasar. Keterampilan berbicara (dialogue practice) misalnya, pada Kompetensi Dasar ini menekankan aspek *pronunciation* dan aspek *speaking* siswa dalam bertutur kata Bahasa Inggris, berdialog, atau bahkan monolog.

Siswa diminta untuk menyiapkan sebuah narasi, dialog, maupun monolog yang dibaca dari buku pegangan siswa. Kemudian, setelah siswa merekam suara mereka saat membacakan narasi, dialog, ataupun monolog dengan baik dan benar siswa dapat menyimpan dan mengunggah rekaman suara sebagai fitur media lagu latar (background) yang ada pada Aplikasi Tiktok. Setelah siswa memiliki rekaman suara yang baik dan hasilnya tersedia dalam list background Aplikasi Tik Tok, siswa diminta untuk suam mulut (dubbing) suara yang terunggah tersebut menggunakan ekspresi yang tepat. Tahap terakhir adalah menyebarkannya ke dalam jejaring kelas, bias menggunakan tanda pagar (tagar) yang disepakati bersama, atau langsung mempostingnya saja di akun pribadi sehingga guru dapat langsung melihat dan melakukan evaluasi. Siswa juga dapat melakukan duet bersama teman kelas lainnya untuk mempraktikkan dialog, tergantung dari kreatifitas masing-masing.

2. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Inggris

a. Keterampilan Mendengarkan (Listening)

Menurut (Loren, 2017) multimedia interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan secara kritis untuk siswa. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran memegang peran penting terhadap proses pembelajaran dan dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Bertolak dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran bersifat audio visual untuk dapat menunjang pembelajaran *listening* atau mendengarkan. Menyesuaikan dengan fitur dan karakter yang ditawarkan, Aplikasi Tik Tok dapat mengakomodasi kebutuhan audio visual tersebut. Ditambah dengan adanya fitur duet, pembelajaran *listening* dengan aplikasi ini

menciptakan pembelajaran mendengarkan yang kooperatif.

b. Keterampilan Berbicara (Speaking)

Tujuan dari pembelajaran *speaking* adalah untuk meningkatkan kemampuan produksi oral setiap siswa. Richard dan Renandya (2005) menyatakan sejak tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk menciptakan siswa yang berkompeten dalam komunikasi, maka kegiatan atau aktivitas pembelajaran menjadi komponen yang penting untuk dipertimbangkan. Maka dari itu, para pengajar harus mempertimbangkan beberapa aspek dalam mendesain dan mengatur aktifitas yang dapat mempermudah siswa untuk belajar. Aplikasi *Tik Tok* memberi kemudahan dan keluwesan kepada penggunanya untuk memasukkan suara latar ke dalam aplikasi. Berdasarkan fitur tersebut maka Aplikasi *Tik Tok* dan mengolah kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak. Contoh pemanfaatannya adalah dalam kompetensi dasar menceritakan kembali isi teks narasi. Pertama guru memberikan teks narasi untuk dicermati. Setelah itu siswa diminta mengubah teks tersebut menjadi sebuah dialog percakapan. Dialog yang sudah dibuat kemudian direkam dan dipraktikkan melalui fitur duet yang disediakan *Tik Tok*.

c. Keterampilan Menulis (Writing)

Dalam menulis kita mengorganisir kalimat kita secara teliti untuk menciptakan makna secara tersirat mungkin tanpa butuh masukan dari para pembaca, dengan kata lain normalnya kita tidak perlu menulis secara cepat; kita dapat menulis ulang dan merevisi kalimat kita sampai mendapatkan makna yang puas untuk mengekspresikan kalimat kita. Menulis menciptakan aktifitas kelas yang beragam, menyajikan istirahat sejenak dari pekerjaan oral. Kemudian secara bersamaan, menulis dapat meningkatkan kemampuan bahasa melalui pekerjaan yang dapat diatur diluar aktifitas kelas (Byrne, 1993).

Contoh pemanfaatannya adalah dalam Kompetensi dasar membuat dialog Bahasa Inggris sederhana, membuat teks deskripsi, *recount text* dan lain sebagainya. Siswa dan guru juga dapat memanfaatkan aplikasi *Tik Tok*. Pertama guru memberikan gambar/rekaman terhadap sebuah objek tertentu dengan menggunakan fitur rekam. Setelah itu siswa diminta menulis teks deskripsi sesuai dengan objek yang telah diamati. Tulisan tersebut lantas dibacakan serta direkam dengan fitur rekam suara, dan yang terakhir adalah digabungkan sehingga menjadi video yang utuh. Kemudian hasil video tersebut disajikan di jejaring dan dievaluasi bersama.

d. Keterampilan Membaca (Reading)

Membaca adalah keterampilan paling penting dalam belajar Bahasa. Ini adalah keterampilan krusial yang harus dimiliki pelajar EFL atau English as a Foreign Language. Mampu membaca, sebagaimana mampu menulis memungkinkan siswa untuk berbicara lebih komunikatif, yang mana hal tersebut adalah tujuan dari pembelajaran Bahasa (Debat, 2006). Contoh pemanfaatannya Aplikasi *Tik Tok* dalam materi reading sesuai kompetensi dasar adalah membaca nyaring membaca teks berita, atau teks cerita. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Tik Tok* sebagai media presentasi praktik membaca berita oleh siswa. Siswa diminta untuk menyiapkan sebuah video rekam suatu peristiwa. Kemudian dengan fitur rekam suara, siswa diminta untuk membacakan teks berita atau cerita sesuai dengan teknik yang tepat.

SIMPULAN

Menurut penjelasan dan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi *Tik Tok* bersama dengan menggunakan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan terkini untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Dilengkapi fitur

yang beragam serta pengoprasian yang mudah, tata letak fitur yang jelas dan beragam, membuat kemudahan dalam pengoperasiannya, bahkan untuk pemula sekalipun. Maka dari itu pemanfaatan aplikasi Tik Tok dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Guna menjawab keefektifan Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, maka perlu diadakan penelitian berkelanjutan yang lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Meola, "Business insider," 13 February 2020. [Online]. Available: <https://www.businessinsider.com/tiktok-marketing-trends-predictions-2020>.
- Byrne, D. (1993). *Teaching Writing Skill*. 4.
- Cilliers J, E. (2017). The challenge of teaching Generation Z. *International Journal of Social Sciences*, 3(1), 188–198. <https://doi.org/DOI-https://dx.doi.org/10.20319/pijss.2017.31.188198> THE
- Debat, E. De. (2006). Applying Current Approaches to the Teaching of Reading. *English Teaching Forum*, 44(1), 8–15.
- Geck, C. (2006). The generation z connection: Teaching information literacy to the newest net generation. *Teacher Librarian*, (33)3, 19-23.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- K. Sehl, "Hootsuits," 2 March 2020. [Online]. Available: <https://blog.hootsuite.com/what-is-tiktok/>.
- Loren, F. T. A. (2017). the Use of Learning Media on Listening Skill in Teaching Indonesian To Speakers of Other Language (Tisol). *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/ld.v11i1.7625>
- M. Mohsin, "Oberlo," 20 February 2020. [Online]. Available: <https://www.oberlo.com/blog/tiktok-statistics>.
- Yang, H. (2020). *Secondary-school Students' Perspectives of Utilizing Tik Tok for English learning in and beyond the EFL classroom*. (Etss), 162–183.
- Richards, J., & Renandya, W. (2005). *Communicative Language Teaching Today*. RELCP. Singapore: SEAMEO Regional Language Center.
- Tiktok, "About tiktok," 2020. [Online]. Available: <https://www.tiktok.com/about?lang=en>.
- Yang, H. (2020). *Secondary-school Students' Perspectives of Utilizing Tik Tok for English learning in and beyond the EFL classroom*. (Etss), 162–183.

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL : SARANA PENGENALAN ISTILAH KEKINIAN TERKAIT PANDEMI COVID-19

Wahyu Damayanti

Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas Tanjungpura

E-mail: wahyu.untan.ac.id@student.untan.ac.id

ABSTRAK

Untuk saat ini pemanfaatan media digital sangatlah vital bagi masyarakat luas. Masyarakat dituntut melek teknologi di segala bidang. Akses media digital memiliki banyak manfaat diantaranya menghemat waktu, belajar lebih cepat dan efisien, lebih hemat biaya, memperoleh informasi terkini dengan cepat, memperluas jaringan, ramah lingkungan, membuat keputusan yang lebih baik, dan memperkaya keterampilan. Hal ini tidak menutup kemungkinan adanya kebermanfaatan media digital dalam upaya memperkaya istilah kekinian terkait pandemi covid-19, karena saat ini banyak sekali ditemukan istilah asing yang terus berkembang di kalangan masyarakat Indonesia. Akibatnya bahasa Indonesia perlahan akan tergeser. Tujuan penelitian mendeskripsikan bentuk istilah kekinian terkait pandemi covid-19 di media digital. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif dilakukan terhadap sejumlah istilah serapan dari bahasa asing yang datanya diperoleh dari berbagai media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan sampel purposif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat bentuk istilah asing terkait covid-19 yang diserap ke dalam bahasa Indonesia dan istilah asing yang telah memiliki padanan bahasa Indonesia. Penambahan istilah bahasa Indonesia dilakukan dengan cara menyerap atau meminjam dari bahasa lain, baik itu bahasa asing maupun bahasa daerah.

Kata kunci: covid-19, digital, istilah, media

Pendahuluan

Untuk saat ini pemanfaatan media digital sangatlah vital bagi masyarakat luas. Masyarakat dituntut melek teknologi di segala bidang. Akses media digital memiliki banyak manfaat di antaranya menghemat waktu, belajar lebih cepat dan efisien, lebih hemat biaya, memperoleh informasi terkini dengan cepat, memperluas jaringan, ramah lingkungan, membuat keputusan yang lebih baik, dan memperkaya keterampilan.

Hal ini tidak menutup kemungkinan adanya kebermanfaatan media digital dalam upaya memperkaya istilah kekinian terkait covid-19, karena saat ini banyak sekali ditemukan istilah asing yang terus berkembang di kalangan masyarakat Indonesia. Akibatnya bahasa Indonesia perlahan akan tergeser.

Pemberitaan terkait covid-19 telah banyak tersebar di penjuru dunia. Di saat virus yang sangat ditakuti penduduk dunia membayangi kehidupan manusia. Hal ini juga dialami oleh masyarakat Indonesia. Sebagian besar masyarakat mencari informasi terkait pandemi covid-19, bagaimana penyebarannya ataupun bagaimana pengobatannya.

Di awal tahun 2020 pemberitaan terkait pandemi covid-19 banyak sekali bersliweran, tentu saja banyak juga istilah baru muncul dalam pemberitaan. Istilah-istilah yang banyak bermunculan terkait pandemi covid-19 merupakan istilah di bidang kesehatan.

Dalam pemberitaan pandemi covid-19 di media massa sering ditemukan istilah yang masih belum familiar bagi masyarakat umum. Untuk komunitas kesehatan istilah-istilah tersebut bisa jadi hal biasa atau lebih sering dijumpai. Namun, bagi masyarakat umum masih belum memahami arti istilah-istilah baru terkait pandemi covid-19.

Media massa dalam pemberitaannya selalu mencantumkan istilah-istilah terkait pandemi covid-19 masih menggunakan istilah asing, akibatnya masyarakat disuguhkan sesuatu untuk menerka arti istilah tersebut. Pada dasarnya terdapat padanan kata atau istilah dalam bahasa Indonesia yang seharusnya digunakan dalam mengenalkan istilah-istilah baru. Meski tidak semua memiliki padanan kata.

Terkait istilah-istilah baru dalam pemberitaan pandemi covid-19, dapat dijadikan bahan ajar untuk peserta didik guna mengenal lebih dalam arti ataupun maknanya, sehingga dapat digunakan dalam konteks yang tepat. Pengenalan istilah kesehatan tentang pandemi covid-19 sangat perlu diperkenalkan kepada peserta didik agar mereka dapat menempatkan sesuai konteksnya.

Menurut Ambarukmi (2019) dalam paparannya di seminar nasional FKIP Universitas Tanjungpura menyatakan bahwa, terdapat beberapa tantangan pendidikan masa depan di antaranya revolusi industrial, globalisasi, kebutuhan domestik, dan milenial (Z-Gen). Revolusi industrial terdiri 35% *core skills* akan hilang pada 2025 dan 65% siswa SD akan mendapat jenis pekerjaan yang belum ada sekarang. Globalisasi terdapat 14,2 juta tenaga kerja cakap akan bermigrasi antarnegara ASEAN. Kebutuhan domestik terdapat 58 juta tambahan tenaga kerja cakap pada 2030. Millennial (Z-Gen) terdapat *digital natives* & aktif pengguna sosial media serta pembelajaran cepat, cerdas.

Di kesempatan yang sama Asrori (2019) menyatakan bahwa era revolusi industri diperlukan generasi unggul, guru unggul/bermutu, dan Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK) unggul/bermutu. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat dan masif berimbas pada peradaban manusia, sehingga terjadi masyarakat saat bepergian (*society on the move*).

Dari apa yang dipaparkan oleh Ambarukmi dan Asrori dapat disimpulkan bahwa tahun yang akan datang memiliki tantangan tersendiri bagi guru dan peserta didik di era industri 4.0. Sehingga diperlukannya kesiapan secara sarana dan prasarana untuk menghadapi tantangan di masa depan yang salah satunya adalah penggunaan media digital.

Media digital merupakan sarana yang tepat guna mengetahui lebih dalam pengertian istilah asing terkait pandemi covid-19. Dari media digital bisa belajar lebih luas dan mengenal lebih banyak juga pengertian istilah tersebut. Hampir seluruh kegiatan belajar mengajar saat ini dilakukan melalui digital. Sehingga mudah bagi peserta didik untuk dapat mengakses permasalahan-permasalahan kebahasaan.

Dari beberapa penjelasan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk istilah terkini terkait pandemi covid-19 melalui pemanfaatan media digital? Adapun tujuan dalam penelitian adalah mendeskripsikan bentuk istilah terkini terkait pandemi covid-19.

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi dasar berpijaknya penelitian selanjutnya. Sementara itu, manfaat praktisnya dalam kegiatan belajar mengajar dapat sebagai rujukan materi pembelajaran istilah-istilah kesehatan yang berkaitan dengan pandemi covid-19. Selain itu, pengetahuan istilah-istilah terkini ini dapat menambah wawasan bagi pelaku pendidikan dalam penggunaan pada konteks yang tepat.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Sudaryanto, dkk. Tahun 2019 dengan judul "Media Sosial sebagai Sarana Pembinaan Bahasa Indonesia di Era Digital". Sudaryanto, dkk menemukan bahwa kementerian yang berkompeten dalam hal ini Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan memfasilitasi media sosial sebagai wadah pembinaan bahasa Indonesia di era digital dengan menghadirkan berbagai macam rubrik layanan bahasa. Adapun tujuan adanya layanan kebahasaan dapat menumbuhkan sikap positif masyarakat Indonesia dalam mencintai bahasanya.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Isma Damayanti tahun 2019 dengan judul “Optimalisasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Penguatan Karakter”. Hasilnya bahwa dengan fasilitas literasi digital dapat menciptakan gagasan yang positif dalam memperoleh pembelajaran bahasa Indonesia.

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pedoman Umum Pembentukan Istilah (PUPI, 2007), memaknai sebagai kata atau frase yang digunakan untuk nama atau lambang dengan tujuan menerangkan arti konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga ada beberapa syarat dalam memunculkan istilah baru berikut ini: istilah yang dibuat merupakan kata atau frase yang cocok untuk konsep yang dituju sehingga tidak menyimpang, istilah yang diseleksi merupakan kata atau frase yang singkat, istilah yang diseleksi merupakan kata atau frase yang memiliki nilai baik, istilah yang diseleksi merupakan kata atau frase yang nyaman diperdengarkan, istilah yang diseleksi merupakan kata atau frase yang berpatokan dengan standar kaidah bahasa Indonesia.

Sehubungan dengan hal itu, bahan istilah Indonesia diambil dari banyak sumber, khususnya dari tiga golongan bahasa yang sangat krusial, di antaranya memiliki unsur serapan dari bahasa Indonesia dan bahasa Melayu, memiliki keserumpunan bahasa Nusantara, dan bahasa asing. Untuk istilah asing dapat dilakukan dengan menerjemahkan, menyerap, atau gabungan bahasa asing dengan bahasa Indonesia. Dengan tujuan kesamaan sumber acuan diutamakan melalui istilah asing (Inggris) penggunaannya bersifat internasional karena berterima bagi para pakar di bidangnya.

Pemakaian istilah asing, dalam Kridalaksana (1985: 55) ditemukan dua mekanisme: (1) menerjemahkan dengan tidak menyalahartikan ungkapannya; (2) dapat mengadopsi istilah-istilah itu dengan kesesuaian bentuk ungkapan-ungkapan. Menurut Sarwoko (2007: 92), “Masuknya istilah asing ke dalam bahasa Indonesia merupakan hal yang tak terhindarkan. Ada dua cara dalam mengadopsi istilah asing ini: menyerap dan menerjemahkan atau memadankan.”

Metode

Metode dalam penelitian ini deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun objek yang diamati merupakan variabel tunggal, yaitu pemakaian istilah asing, yaitu menyerap dan mencari kesamaan istilah asing dalam bahasa Indonesia yang terdapat dalam berbagai media massa daring.

Pengambilan data dengan cara dokumentasi (studi pustaka). Teknik pengambilan data dengan cara baca, catat, dan dokumentasi. Hal ini dilakukan guna menyaring istilah asing yang digunakan dalam berbagai media massa daring.

Teknik analisis data yaitu dengan cara mengklasifikasi data sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mencari padanan istilah asing ke dalam bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dianalisis dan dijabarkan berdasarkan padanan istilah-istilah bahasa Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana pendapat Sudjana dan Rivai (2007: 2) bahwa media sangat penting dalam pembelajaran bahasa, alasannya karena penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan hasil yang maksimal. Dalam pembahasan akan dijelaskan penggunaan istilah asing yang kerap ditemukan di berbagai media khususnya di media daring. Istilah-istilah asing yang direkap merupakan data yang sering muncul penggunaannya.

Pada data (1) sering ditemukan istilah *hand sanitizer*. *Hand Sanitizer* memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia yaitu penyanitasi tangan atau cairan pembersih tangan. Kandungan terbanyak dari cairan pembersih adalah alkohol. Secara teknis, pembersih tangan paling populer

dibuat dari bentuk alkohol etanol dan isopropanol yang ditemukan dalam alkohol gosok. Ini dapat melarutkan lapisan luar dari virus dan bakteri, yang akhirnya membunuhnya. Pada media digital dapat dilihat pada infografis dalam sosial media aplikasi Instragram Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.



Pada data (2) sering juga muncul istilah *rapid test* dan *swab test*. Uji cepat (*rapid test*) dan uji usap (*swab test*) memiliki pengertian atau makna yang berbeda. Uji cepat (*rapid test*) virus korona (Covid-19) dipakai untuk pemeriksaan awal yang dilakukan dengan cara mengambil darah pasien dengan hasil yang relatif cepat. Melalui uji cepat ini pasien akan memperoleh hasil dengan segera meski ada indikasi hasil tidak akurat.

Untuk *uji usap (swab test)* Covid-19 dengan cara mengambil sampel usap spesimen dari tenggorokan, mulut atau hidung. Dengan cara seperti ini, hasil yang diperoleh justru lebih akurat karena melalui sampel spesimen yang tidak mudah diperoleh dari pasien. Kebanyakan pasien agak takut melakukan uji usap (*swab test*) Covid 19 dikarenakan pasien merasakan sakit namun hasil lebih valid. Biasanya uji usap dilakukan jika pasien pada level uji cepat reaktif sehingga perlu diambil tindakan selanjutnya dengan uji usap.



Data (3) terdapat istilah *Physical distancing* memiliki padanan kata *pembatasan fisik*, sementara *Social distancing* memiliki padanan kata *pembatasan sosial*. Pemikiran untuk perubahan ini menyatukan persepsi dan pemahaman dengan imbauan untuk tetap di rumah pandemi korona. Hal ini bertujuan memotong mata rantai virus korona dengan kaum kerabat agar tidak makin meluas penyebarannya.



Kondisi saat ini kebanyakan dari instansi pemerintah meminta para pegawainya untuk tetap beraktivitas dalam menyelesaikan pekerjaan kantor di rumah. Sehingga banyak sekali muncul istilah *Work From Home*. Adapun padanan kata dari *Work from Home* adalah kerja dari rumah atau disingkat dengan *KDR*. Begitu juga muncul istilah *WFO* atau *Work From Office (WFO)*. Padanan kata dari *Work From Office (WFO)* yaitu Kerja Dari Kantor atau *KDK*.



Untuk data (5) banyak sekali media massa daring dalam pemberitaan pada masa pandemi mencantumkan istilah *lockdown*. Dalam bahasa Indonesia sudah memiliki padanan kata terkait istilah *lockdown* yaitu karantina wilayah. Menurut KBBI daring (2019) pengertian istilah karantina wilayah adalah pembatasan masuk atau keluarnya masyarakat di suatu wilayah, dilakukan sebagai bentuk penanganan potensi penyebaran penyakit atau bahaya tertentu. Penyebaran padanan kata *lockdown* menjadi karantina wilayah dapat dilihat pada sosial media aplikasi Instagram Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa sebagaimana di bawah ini.



Banyak sekali istilah-istilah asing bermunculan dalam pemberitaan media massa daring, salah satu diantaranya *face shield*. *Face shield* telah memiliki padanan katanya yaitu *Pelindung Wajah*. Pelindung wajah bagian dari alat pelindung diri yang berfungsi untuk melindungi seluruh wajah dari berbagai objek atau material yang membahayakan. Pelindung wajah bukan pengganti masker, melainkan pelengkap masker yang berfungsi untuk mencegah percikan (*droplet*) masuk ke area mata serta meminimalkan refleksi tangan menyentuh area wajah. Adapun padanan kata dari *droplet* adalah *percikan*, sebagaimana telah diunggah dalam sosial media Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.



Kesimpulan dan Saran

Kondisi pembelajaran saat ini banyak sekali melalui media digital. Peserta didik dituntut untuk tahu lebih dalam kaitan dengan pembelajaran melalui media digital. Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini sangat mudah diperoleh dengan hanya membuka aplikasi yang telah difasilitasi oleh Kemdikbud, khususnya Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Adapun aplikasi yang mudah diakses di antaranya Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI Daring) yang selalu dimukhtahirkan datanya, Laman (*Website*), Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, *Instagram*, dan *Facebook*.

Dari beberapa aplikasi yang disajikan peserta didik akan dengan mudah mengakses yang berkaitan dengan permasalahan kebahasaan dan kesastraan. Satu di antaranya adalah aplikasi sosial media *instagram*. Pengenalan kata atau istilah asing yang mempunyai variasi padanan kata bahasa Indonesia telah banyak diunggah dalam sosial media *instagram* tersebut. Padanan kata atau istilah asing yang saat ini sedang banyak disoroti adalah terkait pandemi Covid-19.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat bentuk istilah asing terkait covid-19 yang diserap bahasa Indonesia sehingga terbentuk istilah baru dalam bahasa Indonesia. Dengan banyaknya

padanan bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia menambah luas istilah-istilah baru bahasa Indonesia.

Daftar Rujukan

- Ambarukmi, Santi. (2019). Optimalisasi Kualitas Pembelajaran Abad 21 di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Menghasilkan Pendidikan yang Profesional. *Makalah dipresentasikan Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura.*
- Asrori. (2019). Penyiapan Guru Profesional di Era Revolusi Industri 4.0. *Makalah dipresentasikan Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura.*
- Buckingham, D. 2007. Digital Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Damayanti, Ismi. (2019). Optimalisasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Penguatan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Volume 3. Halaman 1004-1009.*
- Kridalaksana. H. (1985). *Tata bahasa deksriptif bahasa Indonesia: sintaksis*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudaryanto, dkk. (2019). Media Sosial sebagai Sarana Pembinaan Bahasa Indonesia di Era Digital. *Jurnal Bahasa Volume 8 Nomor 4.*
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alge Sindo.
- Sarwoko, T.A. (2003). *Inilah bahasa Indonesia jurnalistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim. (2007). *Pedoman Ujian Pembentukan Istilah*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Sumber internet:

Kamus Bahasa Indonesia Daring 2020

PENGEMBANGAN BUKU AJAR TARI JEPIN TALIBUI UNTUK SISWA SMA**Winda Istiandini, Imma Fretisari, Nurmila Sari Djau**

Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Universitas Tanjungpura

windaistiandini@yahoo.co.id

imma.fretisari@fkip.untan.ac.id

nurmilasariidjau@gmail.com

ABSTRACT

Research and development aims to produce a product through special designs and procedures that have a very large and broad influence, especially in the field of education. Research and development should be carried out intensely by academics to answer various needs in society, especially in the field of education, the aim of which is to develop the human potential that exists in students. The limitations of learning media to support learning dance in schools are urgent to be resolved. Contribution and attention is needed from educational institutions that study the arts / arts education to develop products that can be used in the context of preserving local culture (traditional arts) so that they do not disappear / become extinct. The researcher took the initiative to develop a textbook for the Jepin Tali Bui dance. The researcher modified the Borg and Gall development research procedure, because it was seen from the adjustment of the time and place of the study. The modifications made by researchers were information gathering, initial product preparation, expert evaluation, large group trials, product revisions, small group trials, revisions and final products. The research subjects were teachers and students of class X SMA. Products in the form of textbooks will be validated by media experts, dance learning experts, and Jepin Tali Bui dance experts.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui desain dan prosedur khusus yang memberikan pengaruh yang sangat besar dan luas terutama di bidang pendidikan. Penelitian pengembangan sebaiknya intens dilakukan akademisi untuk menjawab berbagai kebutuhan di masyarakat khususnya di bidang pendidikan, yang arah tujuannya adalah menumbuhkembangkan potensi kemanusiaan yang ada pada diri peserta didik. Keterbatasan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran seni tari di sekolah mendesak untuk segera diselesaikan. Kontribusi dan perhatian perlu dari lembaga pendidikan yang mendalami bidang seni / pendidikan seni untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan dalam rangka pelestarian budaya lokal (kesenian tradisional) agar tidak hilang/punah. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan buku ajar tari Jepin Tali Bui. Peneliti memodifikasi prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall, karena dilihat dari penyesuaian waktu dan tempat penelitian. Modifikasi yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan informasi, penyusunan produk awal, evaluasi ahli, uji coba kelompok besar, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi dan produk akhir. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas X SMA. Produk berupa buku ajar ini akan divalidasi oleh ahli media, ahli pembelajaran seni tari, dan ahli tari Jepin Tali Bui.

Kata kunci: Buku Ajar, Penelitian Pengembangan, Tari Jepin Tali Bui

Pendahuluan

Penelitian pengembangan akhir-akhir ini mulai sering dilakukan. Arah dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk melalui desain dan prosedur khusus yang dapat memberikan pengaruh secara luas terutama di bidang pendidikan. Penelitian pengembangan sebaiknya intens dilakukan akademisi untuk menjawab berbagai kebutuhan di masyarakat yang arah tujuannya adalah menumbuhkembangkan potensi kemanusiaan yang ada pada diri peserta didik melalui proses pendidikan. Prosedur penelitian dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan kepada *user* (pengguna) yaitu guru seni dan peserta didik menanyakan mengenai kondisi pada pembelajaran seni (pada penelitian ini dikhususkan pada seni tari) serta alat penunjang/media pembelajaran yang digunakan. Produk yang dibuat tentu saja harus memiliki nilai guna yang tinggi dan dapat mempermudah keperluan belajar para peserta didik.

Seperti yang kita ketahui ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman, yang mana hampir semua kegiatan yang manusia memanfaatkan teknologi untuk membantu dan memudahkan pekerjaan. Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dua hal yang saling membutuhkan untuk bersinergi dalam proses pembelajaran. Beberapa produk teknologi dalam dunia pendidikan terdiri dari bahan ajar video tutorial, buku teks yang dilengkapi video penunjang, serta multimedia interaktif sudah mulai sering digunakan terutama di kota-kota besar yang mana alat pembelajarannya sudah memadai. Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa buku ajar tari tradisi Kalimantan Barat yaitu tari Jepin Tali Bui.

Tari Jepin Tali Bui menjadi objek penelitian yang akan diolah menjadi suatu produk yang dapat digunakan pada pembelajaran seni tari tradisi di sekolah khususnya pada jenjang SMA. Tari Jepin Tali Bui menceritakan tentang 7 orang putri yang hidup bersama, dimana putri bungsu memiliki paras yang cantik dan membuat para saudaranya iri dan dengki kepadanya, sehingga menyiksa si bungsu. Makna “bui” dalam judul tarian bermakna terkurung atau dicabut kebebasannya dengan mengikatnya menggunakan tali. Tari Jepin tali Bui merupakan tari tradisi yang unik dan menarik karena tarian ini memiliki properti tali yang diikat pada setiap pinggir sisi pijakan yang berbentuk bulat dari kayu. Eksistensi seni tradisi dapat dimasukkan sebagai materi ajar melalui pembelajaran seni di sekolah.

Pembelajaran terjadi melalui proses interaksi antara guru, siswa, serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seorang guru sebaiknya dapat kreatif mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Satu diantara usaha tersebut adalah dengan menentukan materi/bahan ajar yang dapat diangkat dari budaya lokal atau tari tradisi setempat. Kurikulum seni budaya dapat berintegrasi dengan budaya lokal sehingga dapat menumbuhkan kecintaan dan minat siswa terhadap seni-seni tradisi. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Masunah (2012: 75) yang menyatakan: “Tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan kemampuan mengapresiasi seni dan budaya bagi peserta didik. Melalui pendidikan seni diharapkan pula siswa dapat dibantu perkembangan fisik dan psikisnya secara seimbang.”

Beberapa tahun ke belakang peneliti memandang perlu adanya media pembelajaran tari tradisi setelah melakukan observasi dan serangkaian penelitian dengan subjeknya adalah guru seni dan peserta didik. Dari kegiatan tersebut disimpulkan bahwa keterbatasan jumlah bahan pembelajaran dalam bentuk buku yang berisi materi tari tradisi menjadi faktor penghambat terlaksananya aktivitas pengembangan yang mengarah pada peningkatan apresiasi seni serta keterampilan menari siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara mendalam terhadap guru seni budaya dan beberapa peserta didik dapat disimpulkan bahwa mereka masih kesulitan memperoleh sumber belajar tari tradisi Kalbar, bahkan bahan-bahan yang tersedia di internet pun sangat minim dan belum terjamin keabsahan informasinya. Observasi awal dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa untuk mengetahui proses

pembelajaran seni tari di sekolah dan kebermanfaatan media pembelajaran yang dirancang. Guru seni budaya yang diobservasi adalah 11 orang guru seni budaya yang mengajar di SMA Negeri Pontianak, sedangkan analisis kebutuhan siswa dilakukan pada beberapa siswa kelas X SMA Negeri Pontianak yang berjumlah 30 anak. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh kesimpulan hasil analisis kebutuhan guru sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban (%)
1	Pembelajaran tari tradisi Kalimantan Barat diajarkan di kelas berapa?	90,9 % kelas X
2	Menurut Anda, materi tari tradisi Kalbar yang paling sulit untuk diajarkan apa?	81,8% praktek tari
3	Apakah Anda mempunyai sumber/materi pembelajaran khusus untuk kegiatan pembelajaran seni tari?	45,5% tidak mempunyai 36,4% milik pribadi, 18,2% milik sekolah
4	Bagaimanakah ketersediaan media pembelajaran seni tari tradisi khususnya di Kota Pontianak?	54,5% kurang tersedia 36,4% tidak tersedia
5	Pernahkah Anda menggunakan buku ajar atau video tutorial untuk pembelajaran teori dan praktik seni tari?	45,5% tidak pernah 36,4% jarang
6	Apakah Anda setuju jika peneliti mengembangkan media berupa buku ajar khusus untuk pembelajaran seni tari?	100% Setuju
7	Perluakah dikembangkan media pembelajaran berbentuk buku ajar tari Jepin Tali Bui?	100 % Perlu

Tabel 1.1 Kesimpulan analisis kebutuhan guru

No	Pertanyaan	Jawaban (%)
1	Apakah kalian sering mendapatkan materi tari tradisi Kalimantan Barat?	49,1% belum pernah 43,6% pernah, 7,3% tidak pernah
2	Bagaimanakah pemahaman kalian terhadap materi yang diberikan pada saat pelaksanaan pembelajaran seni tari?	45,5% sangat paham 36,4% kurang, dan 18,2% belum paham
3	Apakah guru pernah menggunakan buku ajar dalam menyampaikan materi seni tari tradisi?	47,3% belum pernah 43,6% pernah 9,1% tidak pernah
4	Diantara beberapa macam media pembelajaran yang tersebut di bawah ini, media manakah yang lebih mudah dan praktis digunakan?	86% buku
5	Apakah kalian setuju jika dikembangkan sumber pembelajaran berupa buku ajar untuk kegiatan pembelajaran seni tari?	96,4 % setuju

Tabel 1.2 Kesimpulan analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil observasi awal dengan menyebarkan angket dalam bentuk *Google Form* terhadap guru seni budaya dan beberapa siswa di kelas X SMA Negeri Pontianak dapat disimpulkan bahwa guru belum bisa maksimal memanfaatkan media pembelajaran dalam proses menyampaikan materi ajar. Berdasarkan alasan tersebut peneliti menganggap perlu untuk dilakukan pengembangan bahan pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran tari dengan mengangkat materi dari kebudayaan daerah setempat.

Pentingnya kehadiran bahan/sumber pembelajaran seni tari, menjadi latar belakang peneliti untuk mengembangkan produk berupa buku ajar dengan materi tari Jepin Tali Bui. Produk pembelajaran yang ditawarkan memiliki aspek praktis, struktural, jelas, dan instruktif yang dirancang berdasarkan kebutuhan guru seni dan peserta didik sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Metode

Dalam menghasilkan buku ajar maka metode yang tepat dipilih adalah metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah ada yaitu, media pembelajaran materi tari Jepin Tali Bui. Sugiyono (2015:28) menyatakan bahwa, “Penelitian dan Pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validitas produk tersebut. mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada)”. Produk dari penelitian dan pengembangan ini menjadi satu diantara inovasi pembelajaran di masa revolusi industri era 5.0 saat ini.

Dalam penelitian pengembangan media cetak berupa buku ajar ini, sesuai dengan model penelitian pengembangan dari Borg and Gall (1983:775) dalam (Sugiyono, 2016: 35) yang terdiri dari 10 langkah yaitu: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning* (3) *Develop preliminary from of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final Product Revision*, (10) *Dissemination and implementation*. Akan tetapi karena dilihat dari penyesuaian waktu dan dimana tempat melakukan penelitian pengembangan, peneliti melakukan modifikasi tahapan prosedur penelitian pengembangan ini sebagai berikut: (1) Pengumpulan informasi, (2) Menyusun produk awal, (3) Evaluasi para ahli, (4) Uji coba tahap I, (5) Revisi Produk, (6) Uji coba tahap II, (7) Revisi dan produk akhir.

Produk ini harus melalui berbagai proses satu diantaranya adalah evaluasi atau validasi oleh ahli. Adapun ahli tersebut terdiri atas ahli pembelajaran seni, dan ahli media pembelajaran dari akademisi, serta ahli tari Jepin dari kalangan seniman/pelaku seni tari Jepin Tali Bui. Setelah melewati evaluasi dari ahli, produk masih harus diujicoba terlebih dahulu ke siswa secara bertahap yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Hal ini tentunya dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari produk tersebut sebelum produk tersebut digunakan secara luas.

Buku ajar memiliki struktur dan urutan yang sistematis, terdapat perbedaan dengan buku-buku teks pada umumnya. Buku ajar harus memiliki tujuan instruksional yang akan dicapai, memotivasi untuk belajar melalui apersepsi, pemberian latihan soal atau evaluasi serta menyediakan rangkuman pada setiap bab. Setiap bab merupakan unit terkecil dari materi yang memuat konsep secara utuh, sehingga dapat dipelajari secara terpisah tanpa harus terkait dengan yang sebelum atau sesudahnya. Buku ajar tari jepin tali bui dirancang dalam 4 bab yaitu bab 1 tentang sejarah dan fungsi tari, bab 2 tentang ragam gerakannya, bab 3 tentang bentuk penyajian, bab 4 tentang makna dan nilai yang ada pada tari Jepin Tali Bui. Pada bagian ragam gerak tari dan bentuk penyajian didukung oleh gambar untuk memperjelas dari deskripsi yang disajikan.

Penyusunan isi buku diawali dengan menelaah kurikulum seni budaya di SMA untuk merumuskan tujuan instruksional kemudian baru menyusun untuk materi yang disajikan di dalam buku. Kegiatan pengumpulan materi-materi yang berhubungan dengan tari Jepin Tali Bui antara lain gerak tari, musik pengiring, sejarah, fungsi, properti, kostum tari, serta foto-foto penari saat mempraktekkan gerak tari Jepin Tali Bui. Tahap berikutnya adalah membuat desain cover buku, membuat daftar isi dari buku, menyusun dan menyunting materi yang disajikan

dalam buku dengan mengumpulkan data dari para ahli, membuat ISBN buku, dan tahap akhir adalah mencetak buku.

Produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru seni, seniman tari, pelatih tari, sanggar tari, dan peneliti lanjutan. Untuk guru dan instruktur tari dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam melatih/ mengajar seni tari, serta dapat diteruskan oleh peneliti lanjutan untuk mengembangkan produk lainnya dari tari Jepin Tali Bui. Selain itu, buku ajar ini diharapkan tidak hanya dipakai oleh siswa SMA di Pontianak tapi juga ke berbagai daerah di Kalimantan Barat dan Nusantara.

Hasil dan Pembahasan

Buku merupakan bahan ajar sekaligus sumber belajar bagi siswa yang konvensional. Namun meskipun konvensional dan sudah dipergunakan cukup lama dan banyak yang menganggap tradisional, buku ajar masih cukup mampu memberikan kontribusi yang baik pada pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, bahwa tidak semua sekolah memiliki teknologi atau peralatan penunjang pembelajaran, misalnya ketika menggunakan media berupa video tutorial atau multimedia maka dibutuhkan beberapa peralatan penunjang yaitu laptop/komputer, alat pengeras suara, LCD proyektor, sedangkan jika memakai media berupa buku tidak memerlukan bantuan peralatan lainnya. Ini merupakan satu diantara keunggulan dari penggunaan buku sebagai media pembelajaran. Esensi buku ajar adalah memberikan informasi dan materi kepada peserta didik melalui bahan yang berbentuk cetakan. Buku ajar memuat materi pelajaran ditambah dengan informasi yang relevan secara menyeluruh dan lengkap sehingga penggunaan buku ajar dapat digunakan berdampingan maupun tanpa sumber belajar atau media pembelajaran lainnya.

Tujuan dari penggunaan buku ajar dalam pembelajaran antara lain: memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru, serta menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Penyampaian materi dari guru secara langsung perlu ditunjang oleh buku agar materi dapat merata diperoleh siswa dan dapat dibaca berulang tidak hanya pada saat belajar di kelas. Buku masih menjadi media yang paling banyak digunakan di sekolah saat ini.

Pembuatan buku ajar juga diharapkan dapat memberikan manfaat berikut ini: membantu peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran, memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi yang baru, dan memberikan pengetahuan bagi peserta didik maupun pendidik. Diharapkan dengan dikembangkannya buku ini dapat menambah minat baca siswa dan apresiasi siswa terhadap kesenian tradisional menjadi lebih meningkat.

Kegiatan apresiasi sebagai bentuk pembelajaran rasa emosi yang merupakan sumber untuk mengembangkan potensi afeksi bagi siswa, terutama agar siswa “melek seni” (Jazuli, 2008: 82). Tujuan pembelajaran estetik di sekolah bukan untuk mencetak seniman atau keahlian khusus di bidang seni, melainkan untuk membekali siswa dengan pengalaman berkesenian untuk perkembangan kepribadian dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk mengetahui tingkat kemampuan apresiasi dan ekspresi siswa di sekolah umum adalah dengan cara mendeskripsikan sikap dan perilakunya sebagaimana adanya ketika mengikuti proses pembelajaran seni (Jazuli, 2008: 150). Isi dalam buku ajar ini tidak hanya membahas tentang sejarah, fungsi, dan bentuk penyajian tarian Jepin tali Bui saja, tetapi juga tentang makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Siswa diharapkan dapat meneladani hal-hal positif yang ingin disampaikan dari tari ini dan menjadikan pengalaman berharga untuk menghindari hal-hal buruk yang terkandung pada makna tari jepin tali bui.

Paparan materi mengenai tari Jepin Tali Bui dalam buku ajar terdiri atas aspek tekstual dan kontekstual tari. Kajian tekstual artinya fenomena tari dipandang sebagai bentuk secara fisik (teks) yang relatif berdiri sendiri, dapat dibaca, ditelaah, atau dianalisis secara tekstual atau 'men-teks' sesuai dengan konsep pemahamannya. Tari merupakan bentuk atau struktur yang nampak secara empirik dari luarnya saja atau *surface structure*, tidak terus mengaitkan dengan struktur dalamnya (*deep structure*). Paradigma kajian tekstual ini dalam fenomen tari dapat dianalisis baik secara konsep koreografis, struktural, maupun simbolik (Hadi, 2007:66). Aspek tekstual pada tari Jepin Tali Bui terdiri atas ragam geranya, musik pengiring, properti tari, tata rias dan busana, desain dramatik, serta bentuk panggung pertunjukannya.

Kajian kontekstual terhadap seni tari artinya fenomena seni itu dipandang atau konteksnya dengan ilmu lain. Sesuai dengan bidangnya karena ilmu ini termasuk bidang ilmu yang bersifat humaniora yaitu ilmu yang ingin memahami segala aktivitas manusia dalam hubungannya dengan sosial-budaya, maka ciri pendekatannya bersifat holistik atau menyeluruh. Sehingga penelitian tari yang bersifat kontekstual seperti ini perlu didekati dengan disiplin ilmu yang terkait maupun dengan pendekatan yang bersifat multidisiplin. Adapun aspek kontekstual yang terdapat pada buku ajar tari Jepin Tali Bui terdiri atas bahasan mengenai sejarah perkembangan, fungsi tari, makna dan nilai yang terkandung dalam sajian tarinya. Aspek kontekstual yang menjadi latar belakang tari tradisi tumbuh dan berkembang di masyarakat, dan tentunya aspek ini tidak dapat ditangkap oleh penginderaan, akan tetapi dapat dirasakan dan dihayati isinya.

Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk melalui prosedur yang sistematis. Produk yang akan dikembangkan berupa buku ajar tari Jepin Tali Bui yang merupakan tari tradisi dari Pontianak. Setelah mengalami tinjauan ahli, evaluasi dan ujicoba lapangan, produk pengembangan ini mengalami beberapa revisi seperti yang telah dikemukakan. Produk akhir dari pengembangan ini adalah berupa buku ber-ISBN dan dicetak oleh percetakan yang merupakan bagian dari IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia). Peneliti melakukan tinjauan mengenai keunggulan dan kelemahan dari produk akhir kemudian disebarluaskan agar guru dan siswa dapat memperoleh manfaat dari produk tersebut. Pengemasan buku selain dalam bentuk cetak juga dirancang dalam bentuk *e-book (electronic book)* yang pemanfaatannya juga menyesuaikan perkembangan zaman saat ini dimana sebagian besar produk berbasis digital.

Daftar Rujukan

- Masunah, Juju dan Tati Narawati. 2003. *Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung : P4ST UPI
- Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press
- Hadi, Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka
- Novitasari, Dewi. 2016. *Skripsi: Analisis Pola Ikat Pada Tari Jepin Tali Bui di Kelurahan Batu Layang Kecamatan Pontianak Utara*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Ulan. 2014. *Skripsi: Analisis Makna Tari Jepin Tali Bui Kalimantan Barat*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Utami, Wanda. 2015. *Skripsi: Kajian Nilai Budaya Pada Tari Jepin Tali Bui di Kelurahan Batu Layang Kota Pontianak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- (website)
- <http://iainsalatiga.ac.id/web/wp-content/uploads/2019/03/Pedoman-Penulisan-Buku-Ajar-IAIN-Salatiga.pdf>

ANALISIS KEBUTUHAN MODUL SEJARAH LOKAL BERBASIS MUATAN KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT KALIMANTAN BARAT DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Andang Firmansyah, Edwin Mirzachaerulsyah, Astrini Eka Putri

Pendidikan Sejarah, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

E-mail: andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan salah satu dasar dalam pengembangan modul sejarah dengan tujuan mengetahui kebutuhan di lapangan seputar modul sejarah agar dapat menghasilkan capaian pembelajaran yang efektif dan baik. Nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diangkat dalam pengembangan bahan ajar ini adalah salah satunya kearifan lokal yang terdapat di Kalimantan Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada beberapa sekolah sampel mengenai kebutuhan akan bahan ajar berbasis sejarah lokal, didapatkan fakta bahwa memang selama ini kebutuhan bahan ajar berbasis sejarah lokal sangat tinggi. Berdasarkan wawancara dari guru sejarah, mereka hanya menggunakan buku paket dan beberapa sumber internet sebagai bahan ajar. Selain itu, modul yang memuat sejarah lokal pun sangat minim dan jika pun ada aksesnya sangat terbatas. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan modul sejarah lokal berbasis muatan kearifan lokal sebagai solusi atas minimnya modul sejarah di sekolah menengah atas.

Kata Kunci: Modul Sejarah, Muatan Kearifan Lokal, Pembelajaran Sejarah

Pendahuluan

Pendidikan di era digital ini sangatlah dipengaruhi dengan pesatnya kemajuan IPTEK, yang tidak hanya dapat dinikmati oleh kalangan dewasa namun juga anak-anak usia sekolah dasar pun sudah akrab dengan perkembangan IPTEK ini. IPTEK banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana prasarana interaksi antara pendidik dan siswa. Perkembangan IPTEK saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, pendidikan disini berperan sebagai kompas agar siswa dapat lebih bijak dalam menyikapi perkembangan IPTEK ini serta meminimalisir kontaminasi negatif dari perkembangan IPTEK yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara alternatif untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia dengan melawan dampak negatif dari globalisasi adalah dengan pengembangan modul berbasis nilai-nilai karakter berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal. Pengembangan bahan ajar berbasis nilai-nilai kearifan lokal ini bisa dimasukkan dalam berbagai mata pelajaran. Bahan ajar berbasis nilai-nilai kearifan lokal ini dirasa perlu karena berkaitan dengan nilai-nilai karakter yang merupakan komponen yang dirancang untuk peserta didik guna membentuknya menjadi manusia yang memiliki kepribadian, watak, sikap, dan jati diri yang baik.

Pendidikan dan kebudayaan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Kebudayaan suatu masyarakat akan mempengaruhi proses pembentukan kepribadian seorang individu dalam pendidikan, konsep ini tidak hanya diidentifikasi sebagai kegiatan pembelajaran di sekolah akan tetapi juga proses pembudayaan dalam keluarga dan masyarakat.

Pada pembelajaran sejarah banyak menyangkut pembahasan budaya, akan tetapi pembahasan tersebut hanya sebatas materi yang dari tahun-ketahun topiknyanya tidak berganti. Seharusnya, materi atau bahan ajar bisa dikembangkan lagi dengan topik baru misalnya sejarah lokal, budaya, dan lain-lain. Hal ini bisa dijadikan sebagai salah satu cara untuk melestarikan

budaya serta meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk memiliki karakternya sebagai bangsa Indonesia.

Konten sejarah lokal selalu terabaikan dari panggung nasional seperti ketika peneliti menjadi pengajar SM-3T tahun 2015 dimana dalam buku teks pembelajaran sejarah yang dihadirkan kepada peserta didik SMA Negeri di Kecamatan Paloh Kabupaten Sambas narasi yang diceritakan merupakan narasi sejarah jawa sehingga menimbulkan kecemburuan dikalangan peserta didik. Mengingat sumber sejarah di wilayah mereka tinggal sangat beragam dan menarik untuk dikaji.

Berdasarkan itu peneliti merasa tertarik melakukan riset pengembangan modul sejarah sebagai sarana untuk memperkuat eksistensi sejarah lokal khususnya di Kalimantan barat dan juga menambah khazanah materi sejarah lokal yang dapat diangkat kedalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk kebutuhan guru terhadap modul sejarah berbasis muatan kearifan lokal Kalimantan Barat dan Mendeskripsikan prosedur pengembangan modul sejarah berbasis muatan kearifan lokal masyarakat Kalimantan Barat. Produk pembelajaran sejarah lokal berbasis nilai kearifan lokal masyarakat Kalimantan barat merupakan produk berupa bahan ajar yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru, sumber lisan, dokumen atau literature dan hasil wawancara dalam studi lapangan. Produk ini juga disesuaikan dengan kompetensi pada Kurikulum 2013 dan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik serta merdeka belajar. Materi yang termaktub dalam modul ini merupakan materi-materi yang berkaitan dengan konten sejarah lokal yang ada di Kalimantan barat seperti: sejarah lokal kesultanan-kesultanan di Kalimantan barat, sejarah etnis dan tradisi, sejarah kontemporer dan sejarah diaspora masyarakat Kalimantan barat.

Spesifikasi modul terdiri dari: judul modul, petunjuk umum dalam penggunaan modul, tujuan yang ingin dicapai, peta konsep, materi pembelajaran, cakupan materi, tugas dan latihan beserta kunci jawaban, bentuk penilaian dan evaluasi. Bahan ajar dalam modul ini juga dapat digunakan untuk materi pada konten media pembelajaran sejarah dengan pengembangan lebih lanjut

Metode

Metode pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara langsung ke sekolah. Wawancara dilakukan dengan objek wawancara Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta didik di SMA N 3 Pontianak dan SMA N 6 Pontianak. Wawancara mendalam adalah tanya jawab yang terbuka untuk memperoleh data tentang maksud hati partisipan—bagaimana menggambarkan dunia mereka dan bagaimana mereka menjelaskan atau menyatakan perasaannya tentang kejadian-kejadian penting dalam hidupnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Kondisi Modul Sejarah yang Berkaitan dengan Sejarah Lokal

Sejarah lokal selalu memiliki tempat yang khusus dan istimewa dikalangan masyarakat lokal yang memiliki berbagai narasi sejarah daerahnya. Menurut pengertiannya sejarah lokal merupakan suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup yang terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu (Widja, 1989: 11) bahwa dengan menguraikan pengertian tersebut kita dapat memahami bahwa sejarah lokal merepresentasikan ruang hidup yakni lokalitas masyarakat yang mendiami satu wilayah tertentu. Sejarah lokal di Kalimantan barat mempunyai beberapa periodisasi sejarah yang antara lain periode kuno atau pra-islam hingga periode kontemporer. Keunikan dalam narasi yang ditampilkan dalam sejarah lokal Kalimantan barat adalah dengan menempatkan tradisi lisan sebagai cara masyarakat untuk menyampaikan memori kolektifnya.

Salah satu sejarah yang dapat dikembangkan guna menumbuhkan karakter bangsa adalah sejarah lokal. Di Kalimantan Barat khususnya masih banyak sekali sejarah-sejarah lokal yang belum digali dan diketahui. Selain itu dikalbar juga terdapat kerajaan-kerajaan serta adat dan

budaya yang diwariskan. Raja-raja pada masa kerajaan tersebut memiliki rasa nasionalisme yang sangat tinggi, begitu juga dengan adat dan tradisi yang diturunkan, banyak sekali makna positif yang terkandung didalamnya. Sayangnya masih sangat jarang yang mengungkapkan seperti apa bentuk dan ciri-ciri dari rasa nasionalisme dan nilai tradisi tersebut. Selain itu berdasarkan survey yang peneliti lakukan para tenaga pengajar juga setuju mengenai sejarah lokal dapat meningkatkan karakter bangsa. Namun hasil survey menyatakan bahwa para tenaga pengajar kurang setuju bahwa sejarah lokal bertolak dari kearifan lokal. Kondisi yang terjadi justru sebaliknya bertolak dari pemberian materi-materi sejarah lokal nantinya diharapkan para peserta didik menyadari akan kekayaan budaya dan tradisi dilingkungan sekitarnya, sehingga peserta didik lebih bisa memahami dan memaknai peristiwa sejarah.

Berangkat dari permasalahan akan pentingnya pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal, dimana dalam sejarah lokal terkandung nilai-nilai yang mampu membangun kesadaran peserta didik melalui sejarah dilingkungan sekitar maupun dari tokoh pahlawan lokal. Maka dari itu peneliti melakukan survey dan wawancara mengenai ketersediaan bahan ajar berupa modul ke beberapa SMA dan SMK di Kalimantan Barat. Wawancara ini dilaksanakan di MAN 2, SMA Mujahidin, SMAN 9, dan SMK 01. Adapun yang menjadi objek wawancara pada penelitian ini adalah para guru sejarah. Pelaksanaan wawancara pertama kali dilakukan di SMA Negeri 9 Pontianak, pada tanggal 7 September 2020. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Anjar Kuswandari salah satu tenaga pengajar sejarah di SMA Negeri 9 Pontianak, adapun hasil wawancara yang dipaparkan mengenai ketersediaan bahan ajar berupa modul sejarah lokal adalah sebagai berikut,

“modul sejarah di SMA Negeri 9 ini ada, namun yang berkaitan dengan modul sejarah lokal itu masih sangat kurang, dan juga untuk mendapatkan modul sejarah khususnya yang berkaitan dengan sejarah lokal hanya bisa didapat melalui internet atau seminar-seminar sejarah”.

Wawancara kedua dilakukan di MAN 2 Pontianak, pada tanggal 8 September 2020. Setelah melakukan wawancara bersama Bapak Salman salah satu tenaga pengajar sejarah di MAN 2 Pontianak, didapati bahwa ketersediaan modul sejarah lokal masih belum ada. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dituturkan Pak Salman sebagai berikut,

“kondisi modul Khususnya untuk sejarah lokal sendiri masih sangat kurang, terutama di MAN 2 Pontianak kami belum memiliki modul sejarah lokal”.

Wawancara selanjutnya dilakukan di SMA Mujahidin Pontianak yang dilaksanakan pada tanggal 9 September 2020. Penulis melakukan wawancara bersama salah satu tenaga pengajar di SMA Mujahidin Pontianak yakni Bapak Ivan Bayu Putra. Adapun hasil wawancara yang didapat dari pertanyaan yang penulis ajukan mengenai ketersediaan bahan ajar berupa modul sejarah lokal di SMA Mujahidin adalah sebagai berikut, “ untuk modul yang berkaitan dengan sejarah Lokal disekolah masih sangat minim”.

Wawancara berikutnya dilaksanakan pada tanggal 10 September 2020, di SMK 01 Pontianak. Wawancara ini dilakukan oleh penulis bersama salah satu tenaga pengajar sejarah di SMK Negeri 01 Pontianak. Berbeda dengan ketiga sekolah sebelumnya dimana modul sejarah yang berkaitan dengan sejarah lokal sudah ada, namun masih sangat minim. Sedangkan hasil wawancara yang penulis dapatkan di SMK Negeri 01 Pontianak masih belum tersedia, baik berupa buku teks maupun modul yang dibuat secara pribadi. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Ibu Novi Purnama Indah seperti berikut “untuk kondisi modul sejarah lokal belum ada untuk saat ini”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah, dapat ditarik kesimpulan bahwa kondisi modul sejarah di beberapa sekolah menengah atas ketersediaannya masih sangat minim dan masih sulit didapatkan. Bahkan terdapat juga sekolah menengah atas

yang dimana kondisi modul sejarah lokal belum tersedia. Maka dari itu dengan adanya modul sejarah lokal diharapkan hal tersebut dapat memunculkan karakter-karakter positif, menumbuhkan kesadaran akan sejarah dan melestarikan tradisi-tradisi di lingkungan sekitar.

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar secara spesifik. (Daryanto, 2013: 9). Bahan ajar atau modul adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/ suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Guru harus memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan : kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah. (Dwicahyono & Daryanto, 2014: 171).

Pada pembelajaran, bahan ajar berupa teks digunakan dalam berbagai cara, misalnya buku teks membaca berbasis pembentukan karakter. Dalam menggunakan buku teks digunakan berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan. Menyangkut karakter tersebut maka serangkaian buku teks dirancang sebaik mungkin. Buku teks juga harus dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membaca sehingga memperoleh pengetahuan. Peranan bahan ajar menempati tiga posisi penting. Ketiga posisi itu adalah sebagai representasi sajian guru, sebagai sarana pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar, standar kompetensi lulusan, dan sebagai pengoptimalan pelayanan terhadap peserta didik. (Djono, 2013: 20).

Kondisi bahan ajar pada sekolah sampel berdasarkan hasil observasi masih kurang memadai. Guru kebanyakan menggunakan bahan ajar dari buku paket yang juga dikombinasikan dengan buku-buku bacaan sejarah umum. Namun, masih banyak juga materi yang hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar. Kekurangan bahan ajar pun dirasakan guru pada saat ingin menyelipkan materi tentang sejarah lokal di kelas. Minimnya bahan ajar yang memuat sejarah lokal membuat guru kesulitan dalam menyajikan materinya di kelas. Keberadaan sejarah lokal dianggap penting karena menghadirkan pembelajaran yang kontekstual karena dekat dengan kehidupan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan butuh adanya inovasi dalam bahan ajar.

2. Peranan sejarah lokal dalam Pembelajaran Sejarah

Apa guna sejarah lokal? Bagi masyarakat sejarah lokal merupakan simbol dan eksistensi berkembangnya suatu masyarakat. Menurut Widja (1989: 13) ruang lingkup sejarah lokal meliputi studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar (*neighborhood*) tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Guna sejarah lokal selain sebagai satu simbol juga merupakan sarana untuk melihat hubungan kausalitas antara peristiwa lokal dengan nasional.

Adanya pemberian materi sejarah lokal di sekolah diharapkan mampu mewujudkan karakter positif pada diri peserta didik. Nilai tersebut dapat diambil dari berbagai peristiwa sejarah, peninggalan sejarah, dan nilai keteladanan yang dari tokoh pahlawan lokal. Meski bahan ajar pada pembelajaran sejarah yang berkaitan dengan sejarah lokal masih sangat kurang, tetapi para tenaga pengajar sejarah khususnya di sekolah menengah atas Kota Pontianak tetap berusaha sebaik mungkin untuk menyampaikan dan mengaitkan sejarah lokal pada materi pelajaran sejarah.

Untuk mengetahui sejauh mana peranan sejarah lokal dalam penyampaian materi di kelas, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa tenaga pengajar di sekolah menengah atas Kota Pontianak. Wawancara pertama pada tanggal 7 September 2020 di SMA Negeri 9 Pontianak. Tanggapan dari Ibu Anjar Kuswandari mengenai peran sejarah lokal dalam penyampaian materi di kelas adalah sebagai berikut

“Untuk penyampaian materi di kelas XI guru menyelipkan materi sejarah lokal seperti Mangkok Merah, sedangkan untuk perlawanannya sendiri belum terlalu detail dijelaskan, karena kurangnya referensi untuk materi tersebut”.

Wawancara selanjutnya dilakukan di MAN 2 Pontianak pada tanggal 8 September 2020. Tak jauh berbeda dari wawancara sebelumnya, sejarah lokal dalam penyampaian materi di kelas tidak menyeluruh. Hanya beberapa jenjang kelas saja yang mendapatkan materi tersebut dan masih harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan pada saat itu. Pemaparan tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara dengan Pak Salman yang menjelaskan

“penyampaian mengenai sejarah lokal, khususnya di kelas XII dapat diambil dari tokoh-tokoh daerah, tokoh-tokoh nasional, dan sejarah-sejarah mengenai kerajaan Islam di Kalbar seperti Kesultanan Kadariah, kesultanan Sambas, kesultanan Mempawah, dan lainnya”

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 September 2020, di SMA Mujahidin Pontianak adalah sebagai berikut

“peranan sejarah lokal dalam penyampaian materi di kelas sangat penting, dikarenakan hal ini merupakan bentuk penanaman karakter pada peserta didik terhadap kearifan lokal, sehingga mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sekitar dan mampu menjaga serta melestarikannya”.

Melihat dari penuturan tersebut, dari pandangan Pak Irvan Bayu Putra Selaku tenaga pengajar di SMA Mujahidin peran sejarah lokal dalam penyampaian materi dikelas dinilai sangat penting. Adapun yang menjadikan alasan penyampaian sejarah lokal kepada para peserta didik penting adalah guna memberikan pengetahuan dan penanaman karakter melalui kearifan lokal yang masih jarang diketahui. Selain itu hal senada mengenai pentingnya peran sejarah lokal dalam penyampaian materi dikelas juga disampaikan oleh tenaga pengajar sejarah di SMK Negeri 01 Pontianak sebagai berikut

“Peranan sejarah lokal cukup penting, karena dapat menambah wawasan para peserta didik, selain harus memahami materi yang tertera di Kompetensi Dasar, peserta didik juga dapat mengetahui peristiwa sejarah yang terjadi di tempat mereka tinggal, dengan begitu akan tumbuh rasa nasionalisme yang lebih dalam lagi pada diri peserta didik.

Setelah melihat dari hasil wawancara yang penulis lakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian sejarah lokal kepada peserta didik khususnya di sekolah menengah atas sangatlah penting. Adapun keuntungan yang akan didapat dari hal tersebut adalah mampu menumbuhkan karakter yang baik, rasa nasionalisme, serta menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan merawat kearifan lokal yang ada di daerahnya. Akan tetapi ketersediaan materi mengenai sejarah lokal Kalimantan barat masih sangat minim. Maka dari itu bahan ajar berupa modul sejarah lokal sangat dibutuhkan bagi tenaga pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya bahan ajar berupa modul ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

Menurut Widja dalam Syaiful Amin (2010: 24-25) Sejarah lokal sangat erat kaitannya dengan tradisi lisan. Tradisi lisan menyangkut pesan-pesan yang berupa pernyataan-pernyataan lisan yang diucapkan, dinyanyikan atau disampaikan lewat musik (alat bunyi-bunyian). Hal yang perlu diperhatikan dari tradisi lisan adalah tradisi ini berasal dari generasi sebelumnya paling sedikit satu generasi sebelumnya. Dalam hal ini tradisi lisan dibedakan dengan sejarah lisan. Ada beberapa jenis tradisi lisan, pertama : Petuah-petuah yang sebenarnya merupakan rumusan kalimat yang dianggap punya arti khusus bagi kelompok. Kedua adalah : kisah tentang kejadian disekitar kehidupan kelompok, baik sebagai kisah perseorangan maupun kelompok. Sesuai dengan alam pemikiran alam masyarakat magis religius, faktanya biasanya selalu diselimuti dengan unsur kepercayaan atau terjadi pencampuran antara fakta dan kepercayaan. Ketiga adalah: ceritakepahlawanan yang berisi tentang gambaran berbagai macam tindakan kepahlawanan yang mengagumkan bagi kelompok pemiliknya, biasanya berpusat pada tokoh tertentu dari kelompok tersebut. Keempat adalah: dongeng yang umumnya bersifat fiksi

belaka. Unsur faktanya boleh dikatakan tidak ada, berfungsi untuk menyenangkan pendengarnya. Tradisi lisan jugasangat berkaitan erat dengan Folklor atau cerita rakyat.

Dari pengertian tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sejarah lokal selalu disampaikan secara bertradisi masyarakat Sambas menuturkannya dengan “bekesah”, “becerite” atau berkisah. Menurut Chairil Effendy (2006) Becerite dilakukan oleh masyarakat Sambas baik laki-laki maupun perempuan. Kegiatan becerite dilakukan selain dirumah juga dilakukan saat berada diladang, dikapal sambil memancing. Selain becerite ada juga yang dinamakan “bedande” yang sifatnya lebih sakral dengan bentuk nyanyian dan dipentaskan pada malam hari dan menyajikan persembahan tertentu sebagai sarana ritual (Effendy, 2006)

Adapun kebutuhan yang peneliti lihat berdasarkan hasil survey di beberapa sekolah menengah atas yang ada di kota Pontianak adalah minimnya modul sejarah lokal. Tujuan dari pembuatan modul sejarah lokal ini adalah untuk memperkaya referensi dalam penyajian materi pembelajaran bagi tenaga pendidik. Sedangkan bagi peserta didik kegunaannya adalah mendapatkan kemudahan belajar serta pengalaman belajar yang lebih menarik.

Kesimpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah, dapat ditarik kesimpulan bahwa kondisi modul sejarah di beberapa sekolah menengah atas ketersediaannya masih sangat minim dan masih sulit didapatkan. Bahkan terdapat juga sekolah menengah atas yang dimana kondisi modul sejarah lokal belum tersedia. Maka dari itu dengan adanya modul sejarah lokal diharapkan hal tersebut dapat memunculkan karakter-karakter positif, menumbuhkan kesadaran akan sejarah dan melestarikan tradisi-tradisi di lingkungan sekitar. Kondisi bahan ajar pada sekolah sampel berdasarkan hasil observasi masih kurang memadai. Guru kebanyakan menggunakan bahan ajar dari buku paket yang juga dikombinasikan dengan buku-buku bacaan sejarah umum. Namun, masih banyak juga materi yang hanya mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar. Kekurangan bahan ajar pun dirasakan guru pada saat ingin menyelipkan materi tentang sejarah lokal di kelas. Minimnya modul yang memuat sejarah lokal membuat guru kesulitan dalam menyajikan materinya di kelas. Keberadaan sejarah lokal dianggap penting karena menghadirkan pembelajaran yang kontekstual karena dekat dengan kehidupan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan butuh adanya inovasi dalam modul.

Saran

Berdasarkan hasil temuan lapangan saran yang dapat disampaikan terkait dengan pembelajaran sejarah adalah perlu membuat bahan ajar atau buku teks yang memuat materi sejarah lokal Kalimantan Barat dengan mengacu kepada sumber-sumber primer atau sumber-sumber yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat membantu guru dalam mengajarkan materi sejarah lokal khususnya materi tentang Kalimantan Barat.

Daftar Rujukan

Buku:

- Abdullah, Taufik, (Ed.). 2005. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Effendy, Chairil. 2006. *Becerite dan Bedande: Tradisi Kesastraan Melayu Sambas*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah. Penerjemah Purwanta dan Yofita Hardiwati*. Jakarta: Grasindo.
- Soedjatmoko. 1976. „Kesadaran Sejarah dan Pembangunan“ dalam majalah Prisma (Penerbitan Khusus). No. 7, tahun V. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



ISBN 978-623-92630-1-0

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter.

- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Widja, I Gde.1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.a Cipta.

GENDER DAN PENDIDIKAN

Ayu Gintari

Program Studi PascaSarjana Pendidikan Sosiologi FKIP

Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: ayu.gintari@gmail.com

Abstract

The stereotype developing in society regarding the role of men and women tends to place men to be more dominant than women. This is shown from the smallest functional unit that is family to the wider community such as schools, workplaces, and society. This stereotype becomes one of the obstacles in fighting for gender equality. The dominance of men in the public sector indirectly results in the policies that neglect gender equality. If women are marginalized, subordinated, and denigrated by the dominant culture, they are going to be the objects of exploitation done by men. Today, most women have been given an equal opportunity to get an education. This indicates that Indonesia's education system has broken the gender barrier. In Indonesia, men and women have equal opportunities to gain knowledge from the proper education. This has been regulated in the Law of National Education System, Law on Human Rights, and other laws and regulations in Indonesia.

Keywords: Education and Gender Equality, Gender

Ada sebuah stereotype yang berkembang di masyarakat mengenai peran laki-laki dan peran perempuan, dimana kaum laki-laki lebih dominan perannya dibandingkan kaum perempuan. Hal ini dapat kita lihat dari lingkungan terkecil seperti keluarga, hingga ke lingkungan yang lebih luas seperti sekolah, tempat kerja dan lingkungan masyarakat. Stereotype tersebut menjadi salah satu kendala dalam memperjuangkan kesetaraan gender. Peran laki-laki di sektor publik yang dominan dibandingkan perempuan, akhirnya secara tidak langsung membuat kebijakan-kebijakan yang dihasilkan tidak memperhatikan kesetaraan gender. Jika perempuan dimarginalkan, disubordinasikan, dan direndahkan oleh kebudayaan dominan, maka perempuan dengan mudah menjadi objek eksploitasi laki-laki. Saat ini sebagian besar perempuan telah diberi kesempatan yang sama untuk mengenyam pendidikan. Ini menunjukkan sistem pendidikan nasional di Indonesia telah menembus sekat-sekat diskriminasi jenis kelamin. Baik laki-laki maupun perempuan mempunyai kesempatan yang sama dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan semuanya telah diatur dalam UU Sisdiknas, UU Hak Asasi Manusia dan peraturan perundangan lainnya.

Kata Kunci: Gender, Pendidikan dan Kesetaraan Gender

Pendahuluan

Salah satu hak asasi kita sebagai manusia adalah kita mempunyai hak untuk hidup, kita mempunyai hak untuk mendapatkan perlindungan hukum, diperlakukan yang sama, mendapatkan keadilan yang sama, hak untuk bebas dari ketakutan, dari intimidasi apapun. Kesetaraan gender juga merupakan salah satu hak kita sebagai manusia. Tidak ada perbedaan antara kaum laki-laki dan kaum perempuan. Semuanya memiliki kesempatan yang sama. Namun

sangat disayangkan masih banyak ketimpangan yang terjadi dilapangan. Laki-laki dianggap kaum yang lebih baik dari perempuan, perempuan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah tatanan sosial. Perempuan hanya sebagai pelengkap bagi kaum laki-laki. Ibarat perempuan tidak akan bisa melakukan apa-apa tanpa bantuan laki-laki. Perempuan sendiri karena sering mendapat tekanan sosial sehingga mereka takut untuk memperjuangkan hak mereka pribadi karena stereotip yang berkembang saat ini di masyarakat perempuan hanya memiliki tiga kewajiban yaitu kewajiban dalam menyiapkan makanan keluarga (dapur) kewajiban untuk mencuci dan membersihkan seluruh rumah (sumur), dan kewajiban perempuan dalam melayani hasrat seksual laki-laki (kasur). Padahal hak perempuan sama dengan hak kaum laki-laki yaitu mendapatkan pendidikan tinggisan berkarier sesuai yang diinginkan si perempuan. Dengan kesibukan perempuan di dapur, kasur dan sumur membuat perempuan tidak lagi memandang pendidikan dan karir adalah suatu yang penting. Padahal perempuan dapat menjalankan itu semua beriringan. Walaupun sangat sulit menemukan perempuan yang memiliki prestasi dan bisa tetap fokus menjalankan ketiga stereotipe yang telah melekat lama di masyarakat kita.

Di India pada abad ke 19 perempuan boleh mengenyam pendidikan apabila ia telah mendapat izin seorang laki-laki, tetapi perempuan yang menyandang pendidikan juga harus membantudalam melawan pemerintah kekaisaran.

Di Indonesia penghapusan diskriminasi terhadap perempuan sudah tertera di beberapa undang-undang dan kebijakan public yaitu terdapat di Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1984 dan Undang-Undang Republik Indonesia No 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.

Sebuah riset membuktikan tingkat kecerdasan seorang anak sangat dipengaruhi oleh seorang Ibu. Sehingga seorang ibu mempunyai peran yang sangat besar dalam proses pendidikan, jadi wajar apabila perempuan mendapatkan pendidikan yang baik. Perempuan yang berpendidikan dapat mendukung pertumbuhan si anak. Pendidikan bagi kaum perempuan sama pentingnya dengan pendidikan bagi kaum laki-laki, sehingga mendapatkan pendidikan yang baik dan bermutu merupakan kebutuhan yang memang harus diterima oleh kaum perempuan, inilah intisari gerakan feminisme sedunia. Mindset masyarakat mengenai kedudukan perempuan inilah yang harus diubah. Laki-laki dianggap lebih tinggi kedudukannya dari perempuan sehingga pendidikan perempuan harus lebih rendah dari laki-laki.

Mindset masyarakat mengenai kedudukan perempuan dan laki-laki inilah yang sangat bertentangan dengan hakikat manusia. Bahwa manusia dilahirkan ke dunia ini mempunyai kedudukan yang sama. Mindset masyarakat inilah yang harus segera diubah, karena berdampak terhadap anak-anak perempuan generasi penerus bangsa.

Belakangan ini kesetaraan gender mulai di gaungkan, banyak yang mengartikan kesetaraan gender berarti perempuan mengambil peran laki-laki yang saat ini peran-peran tersebut sangat didominasi oleh kaum lelaki, adapula yang mengartikan kesetaraan gender merupakan bentuk perlawanan perempuan yang merasa hak-hak nya terdzolimi oleh laki-laki. Saat ini kesetaraan gender sudah diterapkan dalam pemerintahan. Banyak program pemerintah yang menerapkan pemerataan pendidikan di seluruh Indonesia yang mana seluruh masyarakat Indonesia baik laki maupun perempuan tidak ada bedanya dalam mengenyam pendidikan karena sama-sama sebagai generasi penerus bangsa. Saat ini kaum perempuan banyak yang telah mengerti betapa pentingnya pendidikan dan mereka sudah paham bahwa kodrat mereka tidak hanya dapur, kasur dan sumur sehingga banyak perempuan perempuan di Indonesia yang kini sukses mengembangkan karirnya. Contoh yang paling signifikan di Indonesia adalah Presiden Republik Indonesia ke 5 adalah seorang perempuan yaitu Ibu Megawati Soekarno Putri, dan saat ini di Kalimantan Barat terdapat/ dua kepala daerah yang di pimpin oleh seorang perempuan yaitu Ibu Tjhai Chui Mie selaku Walikota Singkawang, dan Ibu Karolin Margret Natasa selaku Bupati Landak.

Pembahasan

1. Kesetaraan Gender dalam Pendidikan

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan seharusnya dapat mengubah pola pikir masyarakat yang berdampak pada pola perilaku. Dapat mengubah masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern. Dengan begitu masyarakat akan lebih paham dengan konsep gender.

Untuk memahami konsep gender harus dibedakan kata gender dengan kata seks (jenis kelamin). Gender lebih kepada sifat yang melekat di diri individu contohnya perempuan itu lemah lembut, jika berbicara perempuan itu bicaranya halus, tidak teriak dan dalam mengambil keputusan selalu menggunakan perasaan. Berbeda dengan laki-laki, laki-laki itu sosok yang kasar, tempramen, keras. Sifat-sifat yang tergambar antar laki-laki dan perempuan tersebut sebenarnya bisa saja berubah-ubah. Ada juga laki-laki yang lemah lembut apabila berbicara dan ada juga perempuan apabila berbicara terdengar keras dan tegas. Karena gender ini bukan sesuatu hal yang mutlak dan melekat yang dibawa dari lahir. Yang dibawa dari lahir dan mutlak itu adalah jenis kelamin. Laki-laki mempunyai penis, menghasilkan sperma, mempunyai buah zakun. Berbeda dengan perempuan, perempuan mempunyai rahim, memiliki sel telur, memiliki payudara. Semua hal yang berkaitan dengan sex atau jenis kelamin sudah ditentukan oleh Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita tidak dapat mengubahnya. Pandangan inilah yang sering di salah artikan oleh masyarakat. Masyarakat menganggap sex dan gender sama sehingga gender dianggap sesuatu ketetapan yang tidak dapat di ubah.

World Health Organization (WHO) menilai gender lebih kepada hubungan kelompok pria dan wanita, yang dikonstruksi secara sosial. Dimana laki-laki dan perempuan mempunyai kesamaan yang sama dalam mendapatkan hak-haknya, bersosialisasi, berpolitik, dalam mendapatkan pendidikan yang layak dan kesamaan dalam menikmati hasil pembangunan. Terwujudnya kesetaraan gender dapat kita lihat apabila tidak ada lagi nada sumbang mengenai wanita tidak memiliki kesempatan yang sama seperti laki-laki dan perempuan tidak merasakan dampak dari sebuah pembangunan.

Yang dimaksud dengan kesetaraan adalah persamaan hak, kedudukan, tingkatan, tidak ada yang tinggi, tidak ada yang rendah. Indonesia adalah salah satu negara yang menganut budaya patriarkhi, dimana laki-laki diberi tempat utama dibanding wanita. Laki-laki adalah warga kelas satu, dan wanita adalah warga kelas dua. Dari konsep ini timbul ketimpangan gender. Untuk mengimbangi ketimpangan gender diperlukan sebuah langkah agar perempuan tidak lagi dipandang sebagai warga kelas dua. Salah satu caranya adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang paling penting saat ini dalam mengubah pola pikir masyarakat mengenai ketimpangan gender sesuai dengan UUSisdiknas.

Perbedaan gender sebenarnya tidak akan menimbulkan masalah apabila masyarakat dan kebijakan-kebijakan pemerintah tidak memarginalkan perempuan dan menganggap perempuan sebagai makhluk nomor dua, karena itulah cikal bakal yang nanti akan menimbulkan berbagai masalah ketimpangan gender. Sesungguhnya gender tidaklah menjadi masalah sepanjang tidak melahirkan ketidakadilan gender.

a. Gender dan Marginalisasi Perempuan

Contoh marginalisasi kepada perempuan yaitu kebijakan pemerintah, keyakinan masyarakat, tafsiran agama, keyakinan tradisi, kebiasaan dan asumsi ilmu pengetahuan yang tidak memperhatikan hak-hak perempuan. Perempuan selalu diikutsertakan namun ketika proses pengambilan keputusan suara perempuan jarang didengarkan. Dalam sebuah keluarga perempuan tidak diakui sebagai kepala rumah tangga, perempuan tidak boleh memimpin dan memerintah suami sekalipun suami tidak dapat memimpin. Dalam diri perempuan sendiri terdapat perasaan tidak mampu, lemah, menyingkirkan diri sendiri karena tidak percaya diri.

b. Gender dan Subordinasi

Saat ini masih banyak masyarakat yang menganggap perempuan adalah makhluk yang lemah yang bertindak menggunakan hati/ emosional ketimbang menggunakan akal membuat masyarakat tidak percaya dengan kepemimpinan seorang perempuan. Perempuan dinilai tidak layak untuk memimpin, sehingga perempuan tetap menjadi pertimbangan apabila ia ingin maju ke suatu posisi yang lebih tinggi. Pada tahap ini perempuan ditempatkan pada posisi yang tidak penting. Subordinasi karena gender terjadi dalam segala macam bentuk yang berbeda dari tempat dan dari waktu ke waktu. Beberapa daerah di Indonesia masyarakat terdahulu menganggap anak perempuan tidak perlu sekolah tinggi-tinggi, karena akan berakhir menjadi ibu rumah tangga dan mengurus keluarga. Hal ini tidak dipungkiri masih terjadi di era sekarang walau persentasi tidak sebanyak dulu. Bahkan pemerintah pernah memiliki peraturan bahwa jika suami akan pergi tugas belajar maka suami tidak memerlukan surat izin dari istri, berbeda apabila istri yang akan melaksanakan tugas belajar maka ia harus mendapatkan izin suami. Hal lain apabila dalam sebuah keluarga yang tingkat ekonominya masih rendah maka anggaran biaya pendidikan hanya dialokasikan untuk anak laki-laki. Berbagai persoalan yang menimpa kaum perempuan itulah merupakan dampak dari ketidakadilan gender.

c. Gender dan Stereotype

Stereotype adalah pelabelan atau penandaan terhadap suatu kelompok tertentu. Stereotype selalu menimbulkan ketidakadilan dan merugikan. Ada sebuah pelabelan yang berasal dari asumsi bahwa perempuan bersolek adalah dalam rangka memancing perhatian laki-laki. Sehingga kasus kekerasan atau pelecehan seksual yang terjadi di masyarakat akan dikaitkan dengan stereotype ini. Bahkan jika terjadi kasus pemerkosaan yang dialami perempuan, masyarakat cenderung menyalahkan korban/ si perempuan. Masyarakat menganggap perempuan yang bersolek memancing pria untuk memperkosa dan melakukan tindak kekerasan. Perempuan seharusnya tidak perlu repot-repot bersolek karena tugas dari perempuan itu hanya mengurus keluarga.

d. Kekerasan dan Perempuan

Kekerasan terhadap perempuan dapat berupa kekerasan psikis seperti: pelecehan, permintaan hubungan seks ditempat umum, bersenda gurau yang melecehkan perempuan. Kekerasan fisik seperti: pembunuhan, perkosaan, penganiayaan terhadap perempuan dan lain-lain. Sementara itu baik laki-laki maupun perempuan harus mendapatkan perlakuan dan kesempatan yang sama dalam pendidikan, sosial, dan politik. Dalam kerangka ini pendidikan diperuntukkan untuk semua yang dapat kita lihat dari program wajib belajar 12 tahun.

e. Gender dan Beban Kerja

Perempuan yang bekerja di sector public tetap harus menjalankan pekerjaan rumah walau pekerjaan yang ia lakukan sangat menguras waktu dan tenaga. Berbeda dengan laki-laki, laki-laki hanya menjalankan satu pekerjaan saja tanpa harus mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Dalam sebuah penelitian di daerah pesisir kabupaten Sumenep Tahun 2006 perempuan lebih banyak menghabiskan waktunya dibanding laki-laki dalam mengalokasikan waktu di rumah. Jenis kegiatan yang dilakukan perempuan dirumah juga lebih beragam dan banyak dibanding laki-laki. Perempuan mengerjakan pekerjaan reproduktif, produktif, waktu luang, dan tidur. Sedangkan laki-laki apabila berada dirumah tidak melakukan kerja reproduktif. Laki-laki apabila sudah dirumah hanya beristirahat saja. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembagian tugas perempuan lebih banyak ketimbang laki-laki. Perempuan menanggung semua beban kerja dirumah setelah ia melakukan aktifitas juga diluar. Padahal apabila suami tidak mampu melaksanakan tugasnya di luar rumah, entah itu rapat atau kegiatan gotong royong maka sang perempuan / istri harus menggantikan peran dari laki-laki. Perempuan yang beraktifitas di luar rumah/ bekerja di luar rumah jarang dianggap sebagai pekerja produktif. Perempuan hanya sebagai pembantu para lelaki dalam pemenuhan ekonomi keluarga. Sudah jatuh tertimpa tangga mungkin pas untuk kaum perempuan. Sudah berusaha membantu perekonomian keluarga tetapi

tetap saja dirumah menjalankan tugas domestic ditambah lagi anggapan bahwa perempuan yang bekerja tidaklah hebat dibanding kaum laki-laki yang bekerja.

2. Permasalahan Pendidikan

Masalah pendidikan yang dialami oleh beberapa masyarakat saat ini adalah masih kentanya budaya patriarki dalam masyarakat yang mendiskriminasi perempuan untuk mengakses pendidikan. Budaya yang dipahami bahwa perempuan bukan pencari nafkah utama, dan penanggung jawab utama dalam urusan domestik sehingga perempuan ditempatkan sebagai kelompok yang kurang penting dalam mengakses pendidikan. Karena rendahnya tingkat pendidikan tersebut maka sebagian besar perempuan terserap dalam pekerjaan-pekerjaan di sektor informal, seperti pembantu rumah tangga, tenaga kerja wanita, pedagang kecil, pekerja seks, industri rumah tangga serta buruh rendahan. Pekerjaan-pekerjaan ini sangat rentan akan kekerasan, pemerkosaan, pelecehan sosial, dan kurangnya perlindungan.

Sementara itu kurikulum pendidikan yang sangat sentralistik, kurangnya perspektif gender serta kurangnya penghargaan terhadap nilai-nilai pluralisme akhirnya berdampak pada konflik horizontal yang selama ini sudah terjadi di masyarakat seperti konflik antar suku, agama, ras dan antar golongan. Bahkan mereproduksi dan melanggengkan ketidakadilan gender yang ada dalam masyarakat. Sistem pendidikan yang dikembangkan lebih berorientasi kepada menjawab kebutuhan pasar sehingga pendidikan lebih berfungsi sebagai pengabdian ideologi kapitalisme bukan menjawab persoalan-persoalan riil masyarakat.

Sehubungan dengan permasalahan pendidikan, kelompok-kelompok marginal terutama perempuan (nelayan, petani, perempuan miskin kota, perempuan miskin desa) semakin sulit mengakses pendidikan dan pelatihan apalagi pendidikan formal. Oleh karena itu pengembangan pendidikan alternatif untuk perempuan-perempuan yang terpinggirkan dalam mengakses pendidikan menjadi masalah yang cukup penting. Pendidikan alternatif yang dikembangkan adalah pendidikan untuk menjadikan mereka kritis terhadap persoalan-persoalan mereka, menumbuhkan rasa sense of belonging terhadap komunitasnya serta mengembangkan keahlian hidup mereka. Pendidikan tidak semata-mata diarahkan untuk mentransfer ilmu pengetahuan saja, oleh karena itu metode pendidikan yang dikembangkan haruslah dengan memperlakukan anak didik sebagai orang dewasa (pendidikan orang dewasa). Yang perlu diingat bahwa yang diubah tidak hanya metode namun juga paradigma dan tujuan pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia diarahkan untuk :

- a. Menghormati perbedaan dan kemajemukan
- b. Berperspektif keadilan gender
- c. Kritis terhadap status quo (sistem pemerintahan yang ada)
- d. Pendidikan yang bertujuan transformasi dunia
- e. Pendidikan kreatif dan inovatif
- f. Pendidikan etis dan partisipatif

3. Pendidikan Berperspektif Gender

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ternyata berdampak kepadatingginya tuntutan penyamarataan hak laki-laki dan perempuan. Persamaan hak laki-laki dan perempuan ini yang dinakamkan kesetaraan gender. Sebuah penelitian yang dilakukan di Maluku Utara menunjukkan bahwa masyarakat Maluku Utara masih menganut budaya Patriarki. Masyarakat Maluku Utara mengkondisikan kaum perempuan secara kultural sejak kecil untuk melaksanakan pekerjaan yang domestik saja. Perempuan hanya bertugas di dapur, sumur dan kasur yang akhirnya membuat perempuan mengalami ketidakadilan gender dalam berbagai bidang. Menurut Blackburn dalam Riawati, di Indonesia ketidakadilan gender sebenarnya sudah lama terjadi. Munandar (1996) menggambarkan bahwa perempuan di Indonesia yang cerdas malu untuk menampilkan dirinya karena dengan kecerdasan yang ditampilkan maka nilai

kemampuannya akan berkurang. Perempuan di Indonesia lebih bangga apabila ia berhasil menjadi sosok Ibu Rumah Tangga yang sukses. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Berman (1993) mayoritas perempuan di Indonesia sudah merasa puas dengan predikat yang selama ini melekat di diri kaum perempuan yaitu sebagai warga kelas dua. Perempuan bersedia mengalah dari kaum laki-laki dalam bentuk pemuliaan pengorbanan. Di Maluku Utara bidang-bidang strategis seperti pendidikan tinggi dan kepemimpinan di sebuah lembaga atau instansi pemerintahan persentase kaum perempuan yang terlibat sangat rendah dibanding laki-laki.

Secara politik keinginan masyarakat untuk menempatkan perempuan sejajar dengan laki-laki dalam melaksanakan pembangunan tertuang dalam beberapa kebijakan. Tuntutan persamaan derajat, kedudukan, hak dan peran perempuan di Indonesia telah dirumuskan secara nasional dan berlaku juga secara nasional. Dengan harapan terwujudnya kesetaraan gender dan keadilan gender baik di lembaga non pemerintahan dan lembaga pemerintahan. Walaupun sudah tertuang dalam beberapa kebijakan mengenai kesetaraan antara hak perempuan dan laki-laki namun yang paling sulit dalam hal ini adalah meyakinkan ke masyarakat atau memberikan pemahaman ke masyarakat agar tercapainya keadilan dan terciptanya ruang yang bebas dari diskriminasi gender.

Masyarakat Indonesia masih banyak yang tidak paham dengan konsep gender. Ketidapahaman masyarakat diperparah dengan kondisi ketidakberdayaan perempuan dalam menolak tindakan-tindakan yang merujuk pada ketidakadilan gender. Dan juga kurangnya apresiasi terhadap perempuan-perempuan yang berusaha melaksanakan pekerjaan domestik tanpa mendapatkan upah atau imbalan. Perempuan dalam mengerjakan pekerjaan domestik dianggap sebagai kewajiban dan memang harus perempuanlah yang mengerjakan. Jerih payah perempuan tidak dihargai dan pekerjaan domestik bukan bagian dalam pembangunan bangsa. Disinilah pendidikan hadir untuk mengubah pola pikir masyarakat yang masih keliru dengan gender, dengan kesetaraan gender.

Tujuan dari pendidikan berperspektif gender diantaranya:

- Mempunyai akses yang sama dalam pendidikan,
- Kewajiban yang sama antara anak laki-laki maupun perempuan dalam mencari ilmu.
- Persamaan kedudukan dan peran

Kedudukan kaum laki-laki dan perempuan itu sama, sebagai contoh ada dua orang siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Kedua siswa tersebut sedang berkompetisi untuk menjadi ketua osis. Berdasarkan kriteria pemilihan ketua osis, kedua siswa tersebut masuk dalam kriteria calon ketua osis. Artinya kedua siswa tersebut baik siswa laki-laki maupun siswa perempuan mempunyai kesempatan yang sama. Perempuan tidak boleh lagi mengalah karena merasa menjadi warga kelas dua. Acuan yang menyatakan pemimpin haruslah seorang laki-laki merupakan pandangan keliru yang harus diubah. Harapan dengan adanya pendidikan berperspektif gender maka tidak ditemukannya lagi nada sumbang yang menyatakan budaya patriarki yang dianut masyarakat Indonesia membawa tekanan kepada kaum perempuan. Tidak akan ditemukan lagi diskriminasi yang didapat oleh seorang pemimpin perempuan. Hal yang paling penting dari pendidikan berperspektif gender adalah menanamkan ke masyarakat bahwa kedudukan perempuan itu adalah sama dengan laki-laki baik dalam hal pengambilan keputusan maupun dalam menetapkan suatu program sesuai hak dan kewajiban sebagai makhluk yang individual. Pembangunan di bidang pendidikan misalnya jika perencanaan, pelaksanaan, pelayanan, pemantauan serta evaluasinya sudah berwawasan gender, maka dapat dipastikan bahwa pendidikan yang baik dapat dinikmati oleh laki-laki dengan perempuan.

Kesimpulan

Seiring perkembangan zaman dan didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini perempuan sangat memungkinkan untuk bekerja dan mempunyai peran yang

sama dengan kaum laki-laki. Gender adalah perbedaan peran dan tanggungjawab antara laki-laki dan perempuan sebagai hasil konstruksi sosial budaya masyarakat. Tataran bias gender banyak terjadi dalam berbagai bidang terutama bidang pendidikan, misalnya peran gender terjadi dalam hal mengakses lembaga pendidikan yang menyebabkan rendahnya partisipasi perempuan. Pendidikan merupakan alat yang sangat penting untuk mencapai kesetaraan gender. Dewasa ini masih banyak dijumpai kebijakan-kebijakan pembangunan yang bias gender dan terkesan mengabaikan peran perempuan.

Daftar Rujukan

- Asgar Ali Engineer, Hak-Hak perempuan dalam Islam terj. Farid Wajidi dan Cici Farkha Assegaf, Yogyakarta Lembaga study Pengembangan Perempuan dan Anak 1994
- A. Nunuk P. Murniati, Getar Gender, Magelang Indonesia Tera, 2004
- Erni Purwati dan Hanun Asrohah, Bias Gender dalam Pendidikan Islam Surabaya. Alpha Beta, 2005
- Instruksi Presiden No 9 Tahun 2000 tentang Pengarusutamaan Gender dalam Pembangunan Nasional
- Mangunwijaya, Y.B, 2004 Pendidikan Pemerdakaan, Yogyakarta: Dinamika Edukasi Dasar
- Tabroni, et All, Pendidikan kewarganegaraan: Demokrasi, HAM, Civil Society dan Multikulturalisme, Yogyakarta: Nuansa Aksara 2007
- Umar, N. Argumen Kesetaraan Gender: Persepektif . Jakarta Paramadina 2001
- Undang-undang Republik Indonesia No 7 Tahun 1984 tentang penghapusan bentuk diskriminasi terhadap wanita
- Undang-Undang Republik Indonesia No 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

KEBIJAKAN PEMBELAJARAN SEKOLAH RAMAH ANAK DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER ANTI KEKERASAN

Diana Sari

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP UNTAN Pontianak

Email: sari_diana15@yahoo.com

Abstract

This article discusses child-friendly school learning policies. An educational environment that is emotionally and physically safe for the child creates child-friendly school conditions. The high number of cases of violence against children demands that the government issue a child-friendly school learning policy to break violent behavior in the school environment. Writing this article aims to determine how the implementation of learning in child-friendly schools so that it can develop non-violent characters in the school environment. Child-friendly school is a condition of education and learning environment in schools that fulfills the rights of children as learners by creating an environment that is comfortable, safe, pleasant, healthy, and friendly for students. The results of the discussion show that the learning process for child-friendly schools includes components of child-friendly school policies, child-friendly learning processes, educators and trained education personnel who are child-friendly, child-friendly facilities and infrastructure, child participation, and participation of parents, community organizations, the world, businesses, other stakeholders and alumni. All elements of the school community must play an active role in creating learning without discrimination and non-violence. By implementing a child-friendly school learning policy, schools will have graduates who not only have intellectual intelligence, but will have a spiritually and emotionally intelligent character including non-violent character.

Kata kunci: Karakter Antikekerasan, Kebijakan pembelajaran, Sekolah Ramah Anak.

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak. Sebuah lingkungan pendidikan yang aman secara emosional dan fisik bagi anak menciptakan kondisi sekolah yang ramah anak. Tingginya jumlah kasus kekerasan terhadap anak menuntut pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak untuk memutus perilaku kekerasan di lingkungan sekolah. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang ramah anak sehingga dapat mengembangkan karakter antikekerasan di lingkungan sekolah. Sekolah ramah anak merupakan suatu kondisi lingkungan pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang memenuhi hak anak sebagai peserta didik dengan mewujudkan lingkungan yang nyaman, aman, menyenangkan, sehat, dan ramah bagi peserta didik. Hasil pembahasan memperlihatkan bahwa proses pembelajaran sekolah ramah anak mencakup komponen kebijakan sekolah ramah anak, proses pembelajaran ramah anak, pendidik dan tenaga kependidikan yang terlatih ramah anak, sarana dan prasarana yang ramah anak, adanya partisipasi anak, dan partisipasi orang tua, organisasi masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan lainnya serta alumni. Seluruh unsur warga sekolah harus berperan aktif untuk menciptakan pembelajaran tanpa ada diskriminasi dan antikekerasan. Dengan menerapkan kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak, maka sekolah akan memiliki lulusan yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, namun

akan memiliki karakter yang cerdas secara spiritual dan emosional termasuk karakter antikekerasan.

Kata-kata kunci: Karakter Antikekerasan, Kebijakan pembelajaran, Sekolah Ramah A

Pendahuluan

Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, dan kesempatan untuk tumbuh, berkembang, berpartisipasi, dan bebas dari segala bentuk perilaku diskriminasi dan tindak kekerasan di lingkungan anak berada. Kewajiban negara terhadap anak adalah dengan menjaga dan melindungi anak sebagai generasi muda penerus bangsa di masa yang akan datang dari segala tindakan yang menyakiti anak. Kualitas hidup anak yang tidak terpenuhi hak-haknya akan menurun dan pada akhirnya nanti akan mendatangkan berbagai permasalahan bagi orang tua, keluarga, masyarakat, pemerintah dan negara.

Pasal 28 B ayat 2 Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia tahun 1945 menyatakan bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Hal ini juga dinyatakan dalam Pasal 54 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang mempertegas bahwa “Anak di dalam dan di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pendidik, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan, atau lembaga pendidikan lainnya”. Pada pasal 70 ayat 2 menyebutkan bahwa “Setiap orang dilarang memperlakukan anak dengan mengabaikan pandangan mereka secara diskriminatif, termasuk labelisasi dan penyetaraan dalam pendidikan bagi anak-anak yang menyandang cacat.”

Pentingnya pemenuhan hak-hak anak telah diamanatkan kepada negara-negara peserta konvensi hak-hak anak berupa kepercayaan diri, pengembangan bakat, kapasitas, keterampilan, kepribadian, harga diri, martabat, pembinaan disiplin, aktivitas budaya bagi anak, penggunaan waktu luang, akses pendidikan, konten pendidikan dan pembelajaran dan hak anak berupa kemampuan dan kesempatan lainnya untuk tumbuh dan berkembang di masyarakat. ,

Perkembangan dunia pendidikan tentu tidak dapat dilepaskan dari peran lembaga atau instansi pendidikan terkait dan satuan pendidikan yang menjalankannya. Satuan pendidikan atau sekolah bukan hanya sebagai tempat berinteraksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh dan mentransfer ilmu pengetahuan, namun sekolah juga merupakan tempat pembelajaran bagi setiap peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan potensi diri serta membentuk karakter yang baik agar menjadi manusia yang berguna bagi bangsa, negara, masyarakat dan keluarga.

Namun kenyataannya pada saat ini, masih sering terjadi tindakan kekerasan di sekolah yang dilakukan antar peserta didik maupun oleh pendidik. Hal ini menjadikan sekolah menjadi tempat yang tidak menyenangkan dan aman bagi anak. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 sendiri menyatakan bahwa kekerasan terhadap anak adalah “setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan dengan cara melawan hukum”.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) mengungkapkan bahwa di bidang pendidikan masih sering terjadi pelanggaran hak anak yang didominasi oleh perundungan yang dilakukan oleh kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan dan juga peserta didik, antara lain berupa kekerasan terhadap fisik, psikis dan kekerasan seksual. Selain itu kasus di bidang *cyberbully* juga terjadi peningkatan di kalangan peserta didik. Data KPAI dari tahun 2011 sampai tahun 2019 menunjukkan bahwa terdapat 37.381 kasus pengaduan kekerasan terhadap

anak. Untuk kasus bullying sendiri baik di media sosial maupun di dunia pendidikan angka pelaporannya cukup tinggi yaitu mencapai 2.473 laporan dan angkanya terus meningkat.

Kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak dikeluarkan oleh pemerintah untuk menyikapi tingginya jumlah kasus kekerasan terhadap anak khususnya di sekolah dimana sebagian besar anak menghabiskan waktunya di sekolah. Program sekolah ramah anak merupakan upaya untuk menciptakan kondisi lingkungan pendidikan dan pembelajaran di sekolah yang memenuhi hak anak sebagai peserta didik dengan mewujudkan lingkungan yang nyaman, aman, menyenangkan, sehat, dan ramah bagi peserta didik. Peran serta dari seluruh warga sekolah yang terdiri dari kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik sangat diperlukan dalam mewujudkan kondisi sekolah ramah anak. Selain itu dukungan dan kerjasama yang erat dan konsisten juga harus diwujudkan antara pihak sekolah dengan para orang tua peserta didik, instansi masyarakat, dunia usaha, maupun alumni. Dukungan dari seluruh unsur tersebut untuk melindungi anak

Dengan adanya kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak diharapkan dapat menimbulkan karakter yang positif dari seluruh unsur warga sekolah. Kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak bertujuan untuk dapat memberikan pemenuhan, perlindungan, dan penjaminan hak anak, serta kepastian bahwa sekolah berkewajiban untuk dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya serta mewujudkan kesiapan anak untuk bertanggung jawab dan bertoleran dalam kehidupan, bekerja sama dan rasa saling menghormati dengan semangat perdamaian. Pemerintah mengharapkan di sekolah akan terbentuk generasi penerus bangsa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, namun juga cerdas secara emosional dan spriritual, termasuk karakter antikekerasan.

Pembahasan

A. Pengertian Sekolah Ramah Anak

Menurut Ngadiyo (2013) sekolah ramah anak merupakan kondisi sekolah yang menerapkan prinsip antidiskriminatif, memperhatikan dan melindungi hak anak, mewujudkan lingkungan yang aman dan sehat dengan keterlibatan dari orang tua dan masyarakat sekitar secara aktif. Selain itu, anak memiliki kemerdekaan dalam belajar dan menumbuhkan potensinya dalam suasana yang menyenangkan karena tidak adanya pemaksaan, penekanan, dan intimidasi terhadap anak. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Muchsin (2010) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran sekolah ramah anak mengedepankan pola pendidikan yang memperhatikan hak anak untuk hidup, menikmati rasa senang dan gembira, mengeluarkan ekspresi, mewujudkan komunikasi secara inklusif, bermain, dan berdemokrasi. Fokus pada pendidikan yang ramah anak adalah bahwa hak-hak mendasar dan fitrah bagi anak harus menjadi prioritas dari setiap kebijakan yang diambil sekolah dan peserta didik tidak menerima tindakan radikalitas atau gaya represif selama penyelenggaraan proses pembelajaran.

Sekolah ramah anak menurut Arismantoro (2008) juga dapat diartikan sebagai upaya sekolah mewujudkan lingkungan pendidikan yang ramah anak dengan mengembangkan rasa nyaman, aman, sehat dan kondusif (*condusive learning community*) selama proses pembelajaran berlangsung. Ni'am (2016) menyatakan potensi anak dapat tumbuh dan berkembang, berpartisipasi dan terbebas dari segala perilaku kekerasan dan sikap diskriminasi jika potensi anak tersebut difasilitasi dan diberdayakan oleh satuan lembaga pendidikan dalam suatu suasana pembelajaran yang ramah anak. Sekolah ramah anak memiliki prinsip utama yaitu perlakuan antidiskriminasi terhadap kepentingan dan hak kehidupan serta pengakuan terhadap hak anak. Hak anak antara lain berkembang, tumbuh dan berpartisipasi secara aktif sesuai harkat dan martabat kemanusiaan serta memperoleh perlindungan dari tindakan diskriminasi dan kekerasan. Sekolah secara sadar berusaha melindungi dan memberikan hak-hak anak secara terencana dalam setiap aspek kehidupan.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disintesis bahwa sekolah ramah anak adalah penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang memenuhi hak anak sebagai peserta didik dan melindungi anak dari berbagai tindakan kekerasan dan salah lainnya dengan mewujudkan kondisi lingkungan yang nyaman, bersih, aman, menyenangkan, sehat, berbudaya dan peduli terhadap lingkungan hidup dan ramah bagi peserta didik serta mendorong peran serta peserta didik dalam berkegiatan, berkehidupan sosial dan mendukung kesejahteraan dan tumbuh kembang anak.

B. Prinsip Kebijakan Pembelajaran Sekolah Ramah Anak

Fattah (2014) menyatakan bahwa kebijakan publik yang dibuat negara di bidang pendidikan bertujuan untuk mengatur segala tindakan setiap orang dalam dunia pendidikan, yang mencakup perilaku kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan serta peserta didik, dan lembaga pendidikan seperti sekolah. Kebijakan pendidikan sebagai bagian dari kebijakan publik bertujuan untuk menciptakan norma budaya yang akuntabel yang harus terwujud di sekolah dan menilai kinerja pendidik dan peserta didik melalui mekanisme pengukuran yang dapat dipertanggungjawabkan. Guna menjamin terlaksananya pendidikan ramah anak di satuan pendidikan, maka pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak di setiap daerah.

Prinsip-prinsip perlindungan terhadap anak menurut Ni'am (2016) adalah sekolah membuat suatu kebijakan pendidikan dan pembelajaran yang meliputi aspek manajemen, kurikulum, sarana dan prasarana, peraturan, lingkungan dan hubungan yang erat antara pemangku kepentingan yang mengintegrasikan berbagai tindakan antidiskriminasi, antikekerasan, memperhatikan hak berkembang, tumbuh dan kepentingan terbaik bagi anak serta menghargai pendapat anak dalam kebijakan tersebut..

Prinsip-prinsip perlindungan anak di atas kemudian dikembangkan menjadi prinsip penyelenggaraan, pengembangan dan pembelajaran sekolah ramah anak sebagai berikut:

1. Bersifat nondiskriminasi, artinya sekolah menjamin hak setiap anak untuk mendapatkan perilaku dan tindakan tanpa adanya diskriminasi berdasarkan gender, disabilitas, suku, agama, ras dan golongan serta kondisi latar belakang keluarga.
2. Kepentingan terbaik bagi anak, artinya segala tindakan yang diambil dan dibuat oleh sekolah selalu mempertimbangkan pembelajaran yang berkaitan dengan peserta didik.
3. Hak hidup, kelangsungan hidup dan perkembangan, artinya martabat anak dan pengembangan holistik dilakukan secara terintegrasi melalui penciptaan lingkungan pembelajaran yang ramah anak.
4. Penghormatan dan penghargaan terhadap pandangan anak, artinya segala ekspresi dan pandangan anak senantiasa dihormati dalam pelaksanaan pembelajaran.
5. Pengelolaan pembelajaran dengan baik, artinya prinsip akuntabilitas, transparansi, keterbukaan informasi, partisipasi, dan supremasi hukum dijamin dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, maka pelaksanaan pembelajaran sekolah ramah anak tidak dapat dilaksanakan secara instan, melainkan harus diselenggarakan secara berkesinambungan dan melibatkan peran serta pihak sekolah, pendidik, anak dan masyarakat sekitar.

United Nations Children's Fund (UNICEF, 2006) sebagai salah satu organisasi dibawah naungan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang fokus pada perkembangan anak-anak mengungkapkan hakikat dan tujuan utama pelaksanaan pembelajaran sekolah ramah anak adalah berhubungan dengan:

1. Memberikan kesempatan mengenyam pendidikan bagi setiap anak dapat mengurangi angka ketidakhadiran sekolah, dan membentuk mental anak dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi.

2. Mewujudkan lingkungan sekolah yang menyenangkan dan aman untuk belajar, tidak adanya diskriminasi, dan menyambut dengan baik kehadiran anak serta suasana pembelajaran yang kondusif.
3. Menjalinkan hubungan yang erat dan harmonis antara pihak sekolah dengan masyarakat melalui peningkatan dukungan dan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat terhadap sekolah dan pengembangan rasa kepemilikan masyarakat terhadap situasi dan proses pembelajaran di sekolah.
4. Terdapat keharmonisan antara kebutuhan pembelajaran anak dengan situasi bangunan, kondisi lingkungan dan halaman.

Pembelajaran sekolah ramah anak memiliki kerangka tujuan untuk mendesain transformasi sistem pendidikan di sekolah dengan melibatkan peran serta dari semua unsur yang terkait untuk kepentingan setiap peserta didik.

C. Pelaksanaan Kebijakan Pembelajaran Sekolah Ramah Anak

Kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak memiliki indikator yang tertuang dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2014 tentang kebijakan sekolah ramah. Capaian keberhasilan pembelajaran sekolah ramah anak meliputi 6 (enam) aspek, yaitu 1) komitmen tertulis berupa kebijakan mengenai sekolah ramah anak, 2) penyelenggaraan proses pembelajaran yang ramah anak, 3) Unsur pendidik dan tenaga kependidikan yang memahami hak-hak anak, 4) sarana dan prasarana sekolah yang ramah anak, 5) keterlibatan dan peran serta aktif anak, dan 6) peran serta dan hubungan yang harmonis dengan orang tua, organisasi masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan lainnya dan alumni.

1. Komitmen tertulis berupa kebijakan mengenai sekolah ramah anak

Sekolah membuat komitmen tertulis yang dapat berupa kesepakatan, ikrar atau bentuk lainnya dalam mewujudkan kebijakan antikekerasan terhadap peserta didik. Kebijakan antikekerasan mencakup adanya pelarangan segala bentuk perbuatan diskriminasi dan kekerasan antar peserta didik (*bullying*), tindakan diskriminasi dan kekerasan oleh kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan terhadap peserta didik, hukuman fisik dan bentuk hukuman lain yang menihilkan harkat dan martabat peserta didik, serta terdapat standar penanganan dan pengaduan kasus pelanggaran hak anak termasuk kasus kekerasan dan kejahatan lainnya.

Sekolah juga melakukan sosialisasi pendidikan ramah anak kepada seluruh unsur sekolah untuk mewujudkan kesadaran dan mencegah segala bentuk kekerasan dan diskriminasi. Dalam melakukan penegakan disiplin, tenaga pendidik melakukannya dengan nonkekerasan berupa disiplin positif seperti memberikan keterampilan tambahan sesuai kesepakatan bersama atau tugas akademik sebagai pengganti hukuman. Sekolah juga menyediakan tenaga konseling yang terlatih yang dapat membimbing peserta didik. Selama dalam proses pembelajaran, pendidik mengintegrasikan materi kesehatan, lingkungan hidup dan karakter anti kekerasan.

2. Pelaksanaan proses pembelajaran yang ramah anak

Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang ramah anak, maka sekolah melakukan beberapa tindakan yang meliputi:

- a. Proses pembelajaran:
 - 1) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang bebas dari perilaku diskriminasi, terhadap peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas, pembelajaran yang penuh rasa kasih sayang dan menyenangkan bagi anak, tidak bias gender, pembelajaran yang memperhatikan hak anak dengan menyampaikan gambaran yang akurat, informatif, dan adil tentang budaya lokal dan masyarakat sekitar.

- 2) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang inklusif dan nondiskriminasi
Pembelajaran inklusif dan nondiskriminatif dimaksudkan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus dan melaksanakan proses pembelajaran yang menghargai keberagaman, bersikap nondiskriminasi kepada seluruh peserta didik yang mempunyai kelainan mental, emosional, fisik dan sosial atau mempunyai kemampuan kecerdasan dan kemampuan istimewa
- 3) Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler baik secara individu maupun kelompok sebagai bagian dari proses pembelajaran yang menumbuhkan keberagaman potensi dan karakter peserta didik dan mengembangkan bakat, minat, kreativitas dan inovasi peserta didik.
- 4) Melibatkan peserta didik dalam aktivitas istirahat, olahraga dan bermain
- 5) Menumbuhkan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan seni dan budaya
- 6) Mengembangkan sikap kepedulian dan perilaku budaya lingkungan dalam proses pembelajaran
- 7) Membangkitkan rasa kebangsaan dan wawasan para peserta didik melalui penyelenggaraan kegiatan seni budaya yang diikuti dan diapresiasi oleh peserta didik.
- b. Penilaian hasil belajar berdasarkan dan memperhatikan hak anak
 - 1) Penilaian dalam pembelajaran mengedepankan penilaian secara otentik dan berlandaskan proses
 - 2) Melakukan penilaian pembelajaran tanpa melakukan perbandingan antara peserta didik yang satu dengan yang lain.
- c. Paling sedikit mempunyai model kelas ramah anak
- d. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang terbebas dan aman dari unsur kekerasan, pornografi, SARA dan radikalisme.
- e. Mengembangkan hubungan yang harmonis antara kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan dengan anak

3. Unsur pendidik dan tenaga kependidikan yang memahami hak-hak anak

Kepala sekolah dan para pendidik yang meliputi guru kelas dan guru mata pelajaran, serta unsur tenaga kependidikan yang meliputi guru pembimbing kegiatan ekstrakurikuler, petugas kebersihan, petugas keamanan, petugas tata usaha dan petugas perpustakaan, serta komite sekolah, dan orang tua/wali peserta didik diberikan pelatihan hak-hak anak agar mengerti dan memahami bagaimana memperlakukan anak sesuai dengan hak-haknya dan tidak melakukan tindakan kekerasan terhadap anak. Jika seluruh unsur sekolah memahami dan melindungi anak, maka anak akan merasa aman, dan nyaman dan menimbulkan karakter antikekerasan dalam diri pribadinya.

4. Sarana dan prasarana sekolah yang ramah anak.

Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang ramah anak maka sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang memprioritaskan unsur kesehatan, kenyamanan, keselamatan, kemudahan dan keamanan bagi seluruh warga sekolah, khususnya bagi peserta didik. Sarana dan prasarana tersebut bertujuan untuk melindungi hak-hak anak dalam mendapatkan dukungan pemenuhan kreativitas dan aktivitas peserta didik. Sekolah memiliki ruang konseling, ruang baca, perpustakaan, ruang kreativitas, lapangan olahraga, dan kantin sehat. Sekolah juga memasang berbagai tanda atau simbol yang menunjukkan aktivitas ramah anak seperti pelarangan merokok, larangan tindakan *bullying*, adanya tanda titik berkumpul, tanda gender, simbol disabilitas, dan lain-lain. Sekolah juga menyediakan media penyampaian

keluh kesan peserta didik dan membuat alur pengaduan di media yang mudah dilihat oleh seluruh warga sekolah.

5. Keterlibatan dan peran serta aktif anak

Dalam proses pembelajaran maka:

- a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat membuat komunitas pelajar seperti komunitas antikekerasan.
- b. Memberikan pilihan berbagai kegiatan ekstrakurikuler kepada peserta didik sesuai bakat dan minat.
- c. Mengikutsertakan perwakilan peserta didik dalam menyusun Rencana Kerja dan Anggaran Sekolah (RKAS)
- d. Mengikutsertakan perwakilan peserta didik dalam menyusun kebijakan dan tata tertib sekolah
- e. Sekolah mendengarkan dan mempertimbangkan masukan dari peserta didik dalam penyusunan rekomendasi untuk pembuatan RKAS dan pemetaan pemenuhan hak dan perlindungan anak.
- f. Menilai pelaksanaan dan pertanggungjawaban RKAS secara aktif oleh peserta didik.
- g. Dalam melakukan pengaduan peserta didik memiliki sikap berani

6. Peran serta dan hubungan yang harmonis dengan orang tua, organisasi masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan lainnya dan alumni

Peran serta dari seluruh unsur sekolah sangatlah penting dalam mewujudkan karakter antikekerasan. Bagi orang tua dapat memperhatikan bakat, minat, kemampuan dan tumbuh kembang anak dengan memberikan tenaga, pikiran, waktu dan ketersediaan materi sesuai kondisi. Orang tua dapat memastikan pemanfaatan media sosial dan konten internet secara sehat dengan melakukan pengawasan terhadap kenyamanan, keselamatan, dan keamanan anak. Selain itu dukungan secara proaktif dari unsur lembaga masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan lainnya dan alumni sangat diperlukan dalam mendukung upaya pelaksanaan prinsip-prinsip sekolah ramah anak

D. Karakter Antikekerasan

Pelaksanaan program sekolah ramah anak diharapkan dapat menghindari terjadinya kekerasan terhadap peserta didik. Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak menyatakan kekerasan terhadap anak adalah “setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan dengan cara melawan hukum”.

World Health Organization (WHO) mengungkapkan perbuatan tindak kekerasan terhadap anak dapat dilakukan oleh orang yang berkuasa, dapat dipercaya dan bertanggung jawab terhadap perlindungan anak yang dapat mengancam perkembangan, martabat, kelangsungan hidup dan kondisi kesehatan anak. Tindakan perlakuan salah terhadap anak dapat berupa perbuatan yang secara nyata menyakiti anak secara emosional, fisik, seksual dan melalaikan pengasuhan anak serta mengeksploitasi anak demi kepentingan komersial.

Berbagai program kegiatan dalam pelaksanaan sekolah ramah anak diselenggarakan untuk dapat menghasilkan karakter antikekerasan terhadap peserta didik. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) sebagai salah satu organisasi dunia yang menangani masalah pendidikan mengungkapkan budaya damai berdasarkan sejumlah nilai, pola tindakan, tradisi, dan cara hidup serta sikap yang bersentuhan dengan perilaku antikekerasan (Hadjam dan Widhiarso, 2003), yaitu:

1. Perhormatan atas kehidupan

2. Antikekerasan
3. Berbagi dengan yang lain
4. Memahami dengan cara mendengar
5. Memelihara kelestarian lingkungan
6. Menemukan rasa solidaritas
7. Persamaan gender
8. Bersikap demokrasi

Sehubungan komponen-komponen tersebut, dapat dirumuskan lima indikator sebagai ciri perbuatan yang mencerminkan perilaku damai antikekerasan di sekolah. Perilaku antikekerasan tersebut yaitu: 1) kepercayaan, 2) saling bekerja sama, 3) memiliki sikap solidaritas, 4) memiliki sikap tenggang rasa, dan 5) memiliki rasa peduli terhadap kelangsungan lingkungan sekitar.

. Pelaksanaan kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak dapat menumbuhkan partisipasi aktif dari seluruh komponen dan warga sekolah untuk peduli terhadap lingkungan sekolah dan mengembangkan perilaku damai yang antikekerasan sehingga peserta didik sehat, merasa nyaman, aman dan menyenangkan untuk belajar dan berprestasi. Dengan diterapkannya kebijakan pembelajaran sekolah ramah anak maka akan membentuk karakter antikekerasan.

Kesimpulan

Konsep pembelajaran sekolah ramah anak dimaknai sebagai program penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang memenuhi hak anak sebagai peserta didik dan melindungi anak dari berbagai tindakan kekerasan dan salah lainnya dengan mewujudkan kondisi lingkungan yang nyaman, bersih, aman, menyenangkan, sehat, berbudaya dan peduli terhadap lingkungan hidup dan ramah bagi peserta didik serta mendorong peran serta peserta didik dalam berkegiatan, berkehidupan sosial dan mendukung kesejahteraan dan tumbuh kembang anak. Sekolah ramah anak merupakan kebijakan pembelajaran yang dapat mewujudkan karakter antikekerasan dengan memenuhi perlindungan dan hak anak.

Kerangka kerja pembelajaran sekolah ramah anak mencakup adanya komitmen tertulis berupa kebijakan mengenai sekolah ramah anak, penyelenggaraan proses pembelajaran yang ramah anak, unsur pendidik dan tenaga kependidikan yang memahami hak-hak anak, sarana dan prasarana sekolah yang ramah anak, keterlibatan dan peran serta aktif anak, dan peran serta dan hubungan yang harmonis dengan orang tua, organisasi masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan lainnya dan alumni. Fokus pembelajaran berkarakter antikekerasan dapat dilakukan secara kolaboratif yang mengacu kepada sistem dan lingkungan sekolah yang ramah anak.

Dari simpulan yang penulis rumuskan, saran dalam pembelajaran sekolah ramah anak dalam mengembangkan karakter antikekerasan adalah perlunya komitmen dan kerjasama seluruh unsur warga sekolah agar keberhasilan kebijakan dan kegiatan yang telah direncanakan dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan berkesinambungan. Peran serta dan partisipasi semua unsur pendidik dan tenaga kependidikan sangatlah diperlukan agar pelaksanaan pembelajaran sekolah ramah anak berjalan efektif dalam membentuk karakter antikekerasan.

Daftar Rujukan

- Arismantoro. (2008). *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Fattah, N. (2014). *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadjam, M. N. R., & Widhiarso, W. (2003). *Budaya Damai Antikekerasan (Peace and Violence)*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Menengah Umum.
- KPAI. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020*. Diperoleh dari <https://www.kpai.go.id/berita/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>.
- Ngadiyo. (2013). *Homeschooling, Melejitkan Potensi Anak*. *Majalah Embun*. 49(5).

- Ni'am, A.. (2016). *Panduan Sekolah & Madrasah Ramah Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Muchsin, B., Sulthon, M., & Wahid, A. (2010). *Pendidikan Islam Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak*. Bandung: Refika Aditama.
- Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
- UNICEF. (2006). *Child Friendly School*, Newyork: UNICEF's Division of Communication.

**BAHASA INDONESIA DI RUANG PUBLIK SEKOLAH
SARANA SISWA BELAJAR BAHASA INDONESIA****Evi Novianti**

Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat

tegas0572@gmail.com

Abstract

Law of the Republic of Indonesia number 24 of 2009 article 38 which mandates the Indonesian language has to used for public signs, traffic signs, public facilities, banners, and other information tools that constitute public service. School's public area is one of mandatory areas that has to use Indonesian Language. School's public area is also a place of learning for students. The advantage of using school's public area as medium of learning Indonesian language that is students not only learning in theory but they can learn directly practicing to use the Indonesian language. The use of school's public area to learn Indonesian language requires the use of Indonesian language in school's public area has to accordance with Indonesian language rules. But in fact, the use of Indonesian language in school's public area still not in accordance to the Indonesian language rules and the applicable provision. The aim of this research are spelling rules, choice of word, and the sentence of Indonesian language. The results of this research are found the use of Indonesian language in school's public area which still not in accordance to the Law number 24 of 2009 dan Indonesian language rules.

Abstrak

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 38 mengamanatkan bahasa Indonesia wajib digunakan pada rambu umum, penunjuk jalan, fasilitas umum, spanduk, dan alat informasi lain yang merupakan pelayanan umum. Ruang publik sekolah merupakan salah satu wilayah wajib menggunakan bahasa Indonesia. Ruang publik sekolah juga merupakan salah satu tempat belajar bagi siswa. Kelebihan dari pemanfaatan ruang publik sekolah sebagai sarana belajar bahasa Indonesia di antaranya adalah siswa tidak hanya sekadar belajar teori tetapi dapat belajar secara langsung mengenai praktik menggunakan bahasa Indonesia. Pemanfaatan ruang publik sekolah untuk belajar Bahasa Indonesia mengharuskan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Namun fakta di lapangan, penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah masih tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan ketentuan yang berlaku. Tujuan dari penelitian ini adalah kaidah ejaan, pilihan kata, dan kalimat bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa ditemukan penggunaan bahasa di ruang publik sekolah yang tidak sesuai dengan UU Nomor 24 Tahun 2009 dan kaidah Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Ruang Publik Sekolah**PENDAHULUAN**

Undang-undang Dasar 1945 Pasal 36 menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa negara. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa resmi negara, menjadi bahasa pengantar di dunia pendidikan, menjadi alat berhubungan, dan alat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebudayaan.

Pasal 36 UUD 1945 diperkuat dengan Undang-Undang RI Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan. Undang-undang ini tidak hanya mengatur tentang bahasa tapi juga mengatur tentang bendera, lambang negara dan lagu kebangsaan. Pasal yang mengatur tentang bahasa yaitu pasal 25—45. Pasal-pasal ini mengatur tentang penggunaan dan perlindungan Bahasa.

Salah satu pasal dalam UU RI Nomor 24 Tahun 2009 mengatur tentang penggunaan bahasa di ruang publik. Pada pasal 38 dinyatakan bahwa (1) Bahasa Indonesia wajib digunakan dalam rambu umum, penunjuk jalan, fasilitas umum, spanduk, dan alat informasi lain yang merupakan pelayanan umum; (2) penggunaan bahasa Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat disertai bahasa

daerah dan/atau bahasa asing. Pasal 38 UU RI Nomor 24 Tahun 2009 mengindikasikan bahwa bahasa Indonesia wajib digunakan di setiap ruang publik di seluruh wilayah Indonesia. Undang-undang RI Nomor 24 Tahun 2009 diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia diajarkan di lembaga pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pengajaran bahasa Indonesia dimaksudkan agar setiap warga negara Indonesia memiliki pengetahuan dan kemahiran berbahasa Indonesia. Sudah seharusnya setiap warga Indonesia memiliki kemampuan berbahasa Indonesia agar bahasa Indonesia bermantabat di negaranya sendiri.

UU RI Nomor 24 Tahun 2009 mengisyaratkan bahasa Indonesia wajib digunakan di ruang publik termasuk ruang publik sekolah. Jika penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, siswa akan membaca dan mencerpap yang dilihat dan dibaca sebagai sesuatu yang benar. Kondisi ini akan lebih parah lagi jika siswa mencontohnya.

Kesalahan-kesalahan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah harus dihindari. Guru-guru dan perangkat di lingkungan sekolah hendaknya memiliki menyadari dan memahami pentingnya ruang publik sekolah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan sarana belajar bahasa Indonesia bagi siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan bahasa di ruang publik sekolah dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar. Penggunaan bahasa pada papan nama sekolah, papan pengumuman, penunjuk, nama ruang yang ada di ruang publik sekolah baik yang benar atau yang salah merupakan contoh nyata penggunaan bahasa yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Berkaitan dengan fakta-fakta di atas, makalah ini membahas mengenai kondisi bahasa di ruang publik sekolah dan pemanfaatannya sebagai sarana bagi siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Tujuan dari pembahasan ini adalah mendeskripsikan penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik sekolah jika dihubungkan dengan UU RI Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 38 dan kaidah bahasa Indonesia dan pemanfaatannya sebagai sarana bagi siswa untuk belajar bahasa Indonesia.

Menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Materi pelajaran bahasa Indonesia diajarkan kepada siswa-siswa di Indonesia semenjak mereka masuk dalam dunia pendidikan. Tingkat pendidikan itu bermula dari pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi. Jumlah jam pelajaran bahasa Indonesia juga cukup banyak setiap minggunya. Tujuan pemberian materi pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa-siswa di Indonesia dimaksudkan agar mereka memiliki pengetahuan terhadap bahasa Indonesia. Di Kurikulum 2016, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan agar siswa memiliki kemahiran berbahasa Indonesia.

Menurut KBBI, kata kemahiran berarti (n) 'kecakapan (dalam melakukan sesuatu): kemampuan, kepandaian (KBBI, 2017). Jadi kemahiran berbahasa Indonesia mengandung pengertian kemampuan dalam menggunakan Bahasa Indonesia. Untuk memiliki kemampuan dalam berbahasa Indonesia harus didukung dengan pengetahuan terhadap kaidah-kaidah Bahasa Indonesia.

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok. Bentuk ruang publik ini sangat bergantung pada pola dan susunan massa bangunan, Hakim (1987). Lebih lanjut, Carr (1992) menyatakan tipologi ruang publik berkenaan dengan kegiatannya, lokasi dan proses pembentukannya. Tipologi ruang publik di antaranya jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air. <http://e-journal.uajy.ac.id/11311/4/3MTA02155.pdf>

Lingkungan sekolah termasuk dalam bagian ruang publik. Hal ini dikarenakan lingkungan sekolah berfungsi untuk menampung aktivitas komunitas sekolah. Komunitas sekolah meliputi kepala sekolah, guru, staf tata usaha, siswa, petugas kebersihan, petugas keamanan, dan pedagang di dalam lingkungan sekolah.

Berkaitan dengan undang-undang kebahasaan, ruang publik sekolah wajib menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia yang dimaksud adalah dalam bahasa lisan maupun tulisan.

Kaidah Bahasa Indonesia meliputi ejaan, diksi, kalimat, dan paragraf. Kaidah-kaidah ini merujuk pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. PUEBI berisi aturan mengenai pemakaian huruf, penulisan kata, pemakaian tanda baca, dan penulisan unsur serapan.

METODE

Kajian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Nazir dalam Andi Pratowo (2011:186) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem, pemikiran ataupun satu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat William (1995) dalam Moleong menulis bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan mengumpulkan data pada suatu latar ilmiah, menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Devinisi ini memberikan gambaran bahwa penelitian kualitatif mengutamakan latar alamiah, metode alamiah, dan dilakukan oleh orang yang mempunyai perhatian alamiah (2005: 5).

Objek penelitian ini adalah penggunaan ejaan, diksi, dan kalimat yang digunakan untuk informasi di ruang publik sekolah yang terdapat pada papan nama sekolah, papan pengumuman, penunjuk, nama ruang yang ada di ruang publik sekolah.

Data bersumber dari korpus pemantauan penggunaan Bahasa Indonesia di Ruang Publik Sekolah di Kalimantan Barat. Data diperoleh dengan teknik dokumenter, yaitu suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip. Dokumen tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015:329).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang publik sekolah adalah ruang yang dapat diakses oleh orang-orang yang ada di lingkungan sekolah. Orang-orang yang dimaksud adalah siswa, guru, tenaga administrasi, penjaga sekolah, penjual makanan, dan orang-orang yang terlibat dengan aktifitas di sekolah.

Ruang publik sekolah meliputi, bagian depan sekolah, halaman, ruang tamu, ruang kantor, ruang kelas, ruang kesehatan, laboratorium, ruang keterampilan, toilet, kantin, tempat parkir, dan taman. Tempat-tempat ini menjadi tempat terbuka yang dapat diakses oleh seluruh komunitas sekolah.

Di ruang publik sekolah banyak ditemukan penggunaan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan dalam penulisan nama papan nama sekolah, pintu gerbang, nama ruang, papan informasi, penunjuk arah.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, selain penggunaan bahasa Indonesia, di ruang publik sekolah juga ditemukan penggunaan bahasa asing. Penggunaan bahasa asing di ruang publik sekolah dikarenakan bahasa asing merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Tujuan penggunaan bahasa asing dimaksudkan untuk melatih kemampuan berbahasa asing siswa.

Sangat disayangkan penggunaan bahasa asing di ruang publik sekolah tidak disertai dengan pengutamaan bahasa Indonesia. Pengutamaan dimaksud adalah dengan mengutamakan bahasa Indonesia dibandingkan dengan Bahasa asing. Pengutamaan dapat dilakukan dengan lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia jika kosakata asing yang digunakan telah ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Selain itu pengutamaan juga dapat dilakukan dengan meletakkan kosakata berbahasa Indonesia di bagian atas kosakata berbahasa asing.

Data di atas merupakan salah satu contoh penggunaan bahasa asing di ruang publik sekolah. Dalam penggunaannya, bahasa asing digunakan secara menyeluruh tanpa ada terjemahan atau padanannya dalam bahasa Indonesia.

Dari hasil pengamatan di lapangan, kebanyakan penggunaan bahasa asing di ruang publik menggunakan gambar-gambar atau tulisan yang diperoleh dari internet. Jadi bukan hasil buatan sendiri. Pengguna mengambil secara langsung dan utuh gambar-gambar dan tulisan dari internet tanpa melakukan koreksi untuk mengetahui kebenaran penggunaan bahasa asing tersebut.

Data di atas menunjukkan penggunaan bahasa asing dengan pengutamaan bahasa Indonesia. Dalam penggunaannya, kosakata dalam bahasa Indonesia diposisikan pada bagian atas dan kosakata dalam bahasa asing diletakkan di bagian bawah. Kosakata dalam bahasa Indonesia yang diposisikan pada bagian atas adalah wujud pengutamaan bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan ditemukan kesalahan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah. Kesalahan tersebut berupa kesalahan ejaan, diksi, dan kalimat. Berikut pembahasannya.

Kesalahan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah yang berhubungan dengan ejaan berupa pemakaian huruf, penulisan kata, dan tanda baca. Berikut beberapa contoh kesalahan ejaan dalam penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah.

Data di atas adalah peraturan sekolah yang ditampilkan dalam bentuk poster yang ditempel di dinding sekolah. Pada data di atas terdapat kesalahan penggunaan huruf kapital. Pada data di atas, kata *OlahRaga* ditulis dengan menggunakan huruf kapital. Penulisan kata *olahraga* seperti pada data di atas tidak sesuai dengan ketentuan penggunaan huruf kapital yang terdapat dalam PUEBI. Di dalam PUEBI (2016:5—12). Kata *olahraga* bukan nama orang, gelar, suku bangsa, judul. Jadi kata olahraga pada data di atas harus ditulis dengan menggunakan huruf kecil.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, kesalahan diksi yang ditemukan berupa ketidaktepatan pilihan kata, ketidakcermatan dalam pemilihan kata, dan ketidakserasian pemilihan kata. Berikut pembahasannya.

Data di atas terlihat adanya ketidakserasian dalam pemilihan kata. Tulisan yang terdapat pada tempat sampah bertujuan untuk memberikan informasi tentang pengaturan pembuangan sampah berdasarkan jenisnya. Pada data tertulis, organik, plastik, dan paper. Dua tempat sampah bertuliskan keterangan dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia dan satu tempat sampah menggunakan kosakata bahasa Inggris.

Paper adalah kosakata dari bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia kata *paper* berpadan dengan kata *kertas*. Agar tidak terjadi ketidakserasian dalam pemilihan kata, kata *paper* sebaiknya diganti dengan kata *kertas*. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan dua kosakata yang digunakan pada dua tempat sampah lainnya.

Berdasarkan data yang diperoleh, kesalahan kalimat yang terdapat dalam penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik sekolah berupa kalimat yang tidak efektif. Ciri kalimat efektif adalah lugas, tepat, jelas, hemat dan sejajar. Berikut pembahasannya.

Pada data di atas terdapat kalimat sebagai berikut *Hadir 10 menit sebelu jam mengajar dimulai, berdoa bersama sebelum bekerja dan pulang bekerja diruang guru.* Jika memperhatikan struktur kalimat, kalimat pada data di atas tidak terdapat subjek kalimat. Oleh karena itu kalimat pada data di atas belum memenuhi kriteria sebagai sebuah kalimat. Selain itu, makna kalimat pada data di atas menjadi tidak jelas karena tidak diketahui siapa yang harus hadir sepuluh menit sebelum pelajaran dimulai dan melakukan doa bersama.

Agar maksud kalimat di atas menjadi jelas dan struktur kalimatnya lengkap, kalimat pada data di atas harus diberi subjek. Data di atas adalah tata tertib sekolah yang dipajang di dinding sebuah sekolah. Jadi yang berkorelasi menempati subjek dalam kalimat pada data di atas adalah guru.

Perbaikan kalimat pada data di atas adalah sebagai berikut.

Guru hadir 10 menit sebelum jam mengajar dimulai, berdoa bersama di ruang guru sebelum bekerja dan saat akan pulang.

Kegiatan belajar merupakan sebuah proses untuk membentuk pengetahuan melibatkan fisik dan mental pembelajar. Kondisi dan situasi di sekitar pembelajar merupakan pengalaman yang akan menjadi modal pengetahuan.

Berkaitan dengan masih ditemukannya kesalahan berbahasa Indonesia di ruang publik sekolah tentu akan memberikan pengaruh negatif bagi peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia bagi siswa. Bagi siswa, penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah merupakan contoh penggunaan bahasa Indonesia. Siswa menganggap penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah sebagai penggunaan bahasa Indonesia yang benar.

Sebaliknya, jika penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia akan berpengaruh pada peningkatan kualitas berbahasa Indonesia siswa. Oleh karena itu penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah harus mendapat perhatian khusus. Dalam penggunaan bahasa Indonesia harus memperhatikan kaidah bahasa Indonesia. Jika penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah sudah memenuhi kaidah bahasa Indonesia, penggunaan bahasa Indonesia ini dapat dijadikan sarana pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah masih terdapat masalah. Masih banyak ditemukan kesalahan berbahasa Indonesia. Pengutamaan bahasa Indonesia pun belum maksimal dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa penghargaan dan pemertabatan terhadap bahasa Indonesia belum dilakukan.

Kesalahan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah berupa ketidaksesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Kesalahan berkaitan dengan ejaan, diksi, dan kalimat. Hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan terhadap kaidah Bahasa Indonesia di sekolah masih kurang. Hal ini juga dapat diindikasikan bahwa kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia masih kurang.

Penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik sekolah yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dapat memberi pengaruh negatif terhadap kualitas berbahasa Indonesia siswa. Penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik sekolah merupakan contoh nyata aplikasi penggunaan Bahasa Indonesia bagi siswa. Jika contoh yang diberikan di sekitar tempat belajar salah, bentuk-bentuk yang salah ini akan jadi panutan mereka.

Penertiban penggunaan Bahasa Indonesia di ruang publik sekolah perlu dilakukan. Pebarian kesalahan penggunaan bahasa Indonesia di ruang publik sekolah akan memberikan pengaruh buruk pada kempuan siswa dalam berbahasa Indonesia. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas bahasa Indonesia di ruang publik sekolah adalah dengan melakukan peningkatan kualitas berbahasa Indonesia bagi guru dan tenaga administrasi di sekolah. Peningkatan itu dapat dilakukan melalui bimtek atau penyuluhan mengenai penggunaan bahasa Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Djajasudarma, T Fatimah. 1993. *Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Erasco.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016.
- Prasnowo, Andi. (2011). *Metode Penelitian Kualitatis dalam Persfektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- 1988. *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata dharma University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methode)*. Bandung:Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2011.
- Wibowo, Wahyu. 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- KBBI offline (luar jaringan)
- <http://e-journal.uajy.ac.id/11311/4/3MTA02155.pdf> diakses tanggal 13 Februari 2020.

MERDEKA BELAJAR: PENTINGNYA KECAKAPAN LITERASI BACA-TULIS

Harianto

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

hariantobalai@student.untan.ac.id

Abstract

Literacy has become a new icon in all aspects of human life today. Take, for example, for food, for example, 21st century humans simply read the device in the living room, then write the desired menu, not in a matter of hours, the food will come without the hassle of having to shop and cook first. Likewise, the fulfillment of other human needs, just read and write, the things ordered will come according to human desires. What makes human life in the 21st century so different? One of these reasons is the existence of facilities in the form of devices. The media of the device is essentially a reading and writing tool. This tool has been at the peak of its time in the 21st century. This is in line with the vision of literacy itself, that literacy contains the ability to understand the content of writing to be conveyed for knowledge development, the ability to express ideas, increase self-potential, and the part of adaptation in the social environment. In the world of education-during this pandemic, literary activities and learning processes also rely on social media or tools, especially mobile media. The availability of applications on devices has now become a choice for teachers. Delivery of materials, learning forums and learning evaluation activities is no longer restricted by distance and time. The role of devices is now recognized as helping ease communication, achieving goals, and informing updating media. fastest in the world of education. However, the effectiveness of the role of devices still needs to be researched optimally on the success of learning objectives. The purpose of this study was to determine students' literacy skills through the media of the device as indicated by the written speech-act language in the language message on the media of the device. This research method is a descriptive method. The results of research on language indicators contained in the teacher's declarative language in the form of commands, information, and evaluation, that there are efforts to maintain literacy in reading and writing by fulfilling parts of the level maximally.

Abstrak

Literasi baca-tulis telah menjadi ikon baru dalam segala aspek kehidupan manusia saat ini. Ambil contoh, untuk urusan makanan misalnya, manusia era abad ke-21 cukup membaca gawai di ruang tamu, kemudian menulis menu yang diinginkan, tidak dalam hitungan jam, makanan akan datang tanpa repot harus berbelanja dan memasak terlebih dahulu. Demikian juga pemenuhan kebutuhan manusia lainnya, cukup baca-tulis, hal yang dipesan tersebut akan datang sesuai dengan keinginan manusia. Apa yang menyebabkan kehidupan manusia pada abad ke-21 ini begitu berbeda? Satu diantara sebab tersebut adalah keberadaan fasilitas berupa gawai. Media gawai hakikatnya adalah alat baca-tulis. Alat ini telah berada pada puncak zamannya di abad ke-21 ini. Hal ini sejalan dengan visi dari literasi baca-tulis itu sendiri, bahwa literasi baca-tulis berisi kemampuan untuk memahami isi tulisan yang akan disampaikan untuk pengembangan pengetahuan, kemampuan menuangkan ide, peningkatan potensi diri, dan bagian adaptasi dalam lingkungan sosialnya. Dalam dunia pendidikan-saat pandemik ini, kegiatan literasi dan proses pembelajaran juga mengandalkan alat atau media sosial, khususnya media gawai. Ketersediaan aplikasi yang ada di gawai saat ini telah menjadi pilihan bagi guru. Penyampaian materi, forum belajar, dan kegiatan evaluasi belajar tidak lagi tersekat oleh jarak dan waktu. Peran gawai saat ini diakui telah membantu dalam kemudahan komunikasi, pencapaian tujuan, dan media pembaharu informasi tercepat dalam dunia pendidikan. Namun, efektivitas peran gawai masih

perlu penelitian secara maksimal terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berliterasi siswa melalui media gawai yang terindikasi dari bahasa tindak-tutur tertulis yang ada dalam pesan bahasa di media gawai. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif. Hasil penelitian pada indikator bahasa yang terdapat dalam bahasa deklaratif guru berupa perintah, informasi, dan evaluasi, bahwa terdapat upaya pemertahanan literasi baca-tulis dengan pemenuhan bagian-bagian level secara maksimal.

Kata Kunci: Literasi, Gawai, Bahasa Tindak-Tutur

PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini sudah tidak asing dengan kata *literasi*. Pada aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan, kata *literasi* sering digunakan untuk mendukung keterlibatan seseorang, kelompok, dan/atau organisasi. Pada bidang perbankan juga sering menggunakan kata *literasi numerasi* dan *finansial* terkait pembinaan terhadap para pegawai perbankan agar cakap dalam kemampuan bidang masing-masing. Bidang *sains* menggaungkan *literasi sains*. Lembaga yang peduli dengan *budaya dan keawargaan* bergelut dalam penyadaran *literasi budaya dan kewargaan*. Dalam dunia pendidikan, kata *literasi* menjadi acuan utama peningkatan prestasi belajar. Dengan demikian, keterbukaan penggunaan kata literasi ini telah berkembang secara makna dengan cakupan penggunaan yang luas.

Hakikat berliterasi sejatinya sangat berhubungan dengan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan. Ketiga hal tersebut saling terkait dengan kata *kemajuan*. Iklim kemajuan saat ini erat kaitannya dengan target peradaban abad ke-21 yang saat ini masuk dalam ikon *revolusi industri* di semua bidang kehidupan. Misalnya, bidang pertanian akan masuk kategori maju apabila ditopang oleh industri, bidang perdagangan akan maju apabila memanfaatkan teknologi, bidang kesehatan akan mudah dalam pelayanan apabila didukung oleh kemajuan teknologi, dan bidang-bidang yang lain juga dianggap maju apabila menggunakan teknologi.

Saat ini, peradaban manusia abad 21 begitu menikmati pemanfaatan teknologi. Ika Rachmawati, (dalam Ariani, 2019) memberikan deskripsi tentang revolusi industri bahwa peradaban manusia saat ini masuk pada fase *revolusi industri* keempat yakni, semua bidang kehidupan akan dihadapkan dengan fenomena inovasi disruptif, yaitu perubahan dari sistem lama ke sistem yang baru berbasis teknologi. Kebermanfaatan terbesar perubahan ke era teknologi adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan dituntut untuk berubah dari sistem lama menuju system baru. Perubahan mendesak ini diperkuat dengan adanya penyakit yang mewabah/pandemik *Covid-19*.

Proses besar telah terjadi dalam dunia pendidikan. Masa pandemik *Covid-19* masih berlangsung hingga saat ini. Sifat sebaran wabah *Covid-19* yang masif telah mendudukkan teknologi yang ada saat ini untuk digunakan agar proses pendidikan tetap berlangsung. Proses pendidikan di sekolah tidak lagi menggunakan cara bersemuka antara guru dan siswa. Pelaksanaan dan pertemuan sekolah tidak bisa dilaksanakan dalam kelompok secara aktif, tetapi telah memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi nirkabel/daring internet. Namun, perubahan sistem ini hakikatnya tidak diam. Ada usaha agar proses pendidikan tetap berlangsung. Pendidik dan peserta didik tetap dituntut untuk memiliki kemampuan belajar-mengajar. Hal ini sesuai dengan penyesuaian keadaan peradaban zaman/era revolusi industri 4.0, yakni bersifat inovasi dan kreatif.

Satu diantara peran guru adalah memberikan ilmu kepada siswa. Pada situasi pandemi *Covid-19* saat ini, peran memberikan ilmu secara bersemuka tidak dapat dilakukan. Namun, peran mengajar dapat digantikan oleh teknologi. Inovasi dan kreatif menjadi landasan utama dalam menghadapi situasi seperti saat ini. Peran guru sebagai pendidik, penginspirasi, pemberi ilmu pengetahuan, dan pemotivasi siswa harus tetap berjalan. Siswa harus tetap diberikan inspirasi, semangat, dan arahan agar tetap dapat bersaing di era revolusi industri (Nizar dalam Ariani, 2019).

Pemberian inspirasi, semangat, dan arahan ini dimaksudkan agar siswa terus mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini dilakukan agar tujuan siswa belajar dapat tercapai maksimal menuju perkembangan kompetensi. Satu diantara tujuan pendidikan adalah peningkatan potensi yang dimiliki peserta didik yang mengarah pada kompetensi yang positif. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hanya peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi yang mampu menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0.

Untuk mencapai tingkat perkembangan kompetensi di berbagai bidang, pemertahanan dan peningkatan kemampuan literasi dasar menjadi syarat utama dalam pengembangan kompetensi. Pemertahanan dan peningkatan kemampuan literasi dasar tersebut adalah kemampuan literasi membaca dan menulis. Sebelum masa pandemik, tingkat kegiatan membaca oleh masyarakat tergolong rendah, dari 1000 penduduk Indonesia, hanya 1 orang yang mau membaca serius (data Unesco dan *World's most Literate Nation* dalam Hadiansyah, 2019). Data *Perpusnas*, 2017 menempatkan angka yang rendah terhadap minat baca masyarakat Indonesia sebesar 36,48 persen. Asumsi yang terbangun saat ini adalah bahwa kegiatan membaca sebagian besar dilakukan oleh masyarakat sekolah. Perlu ada upaya yang tepat dan terukur agar kegiatan literasi baca-tulis di masa pandemik *Covid-19* tidak bertambah rendah di masyarakat Kalimantan Barat, khususnya para siswa dan orang tua peserta didik di semua tingkatan pendidikan. Hal ini diperkuat dengan hasil kajian Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019 bahwa *Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca)* pada 34 Provinsi, Kalimantan Barat berada pada posisi ke-32 dengan nilai indeks 28,63 (dalam Harta Biak, 2020)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2013:213). Sejalan dengan pendapat, Arikunto, metode deskriptif menurut Sugiyono (2005: 21) adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Selanjutnya, pendapat Nazir (2009:54), metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Dalam bahasan ini, peneliti mendeskripsikan upaya pemertahanan berliterasi siswa, khususnya (1) upaya pemertahanan literasi membaca, dan (2) upaya pemertahanan literasi menulis di masa pandemik *Covid-19*.

Subjek penelitian ini adalah sampel pesan/informasi, tugas, dan/atau muatan materi guru pada siswa melalui gawai yang terdapat dalam aplikasi *whatsapp* (WA) siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Imaduddin di Sungai Raya Dalam. Objek penelitian adalah bahasa deklaratif yang dikirim oleh guru pada gawai (siswa) yang berisi pesan/informasi, tugas,

dan/atau muatan materi yang disandarkan pada kemampuan berliterasi siswa sesuai *Taksonomi Bloom*. Pemilihan bahasa deklaratif guru dengan proses analisis *Taksonomi Bloom* dapat mengindikasikan tingkatan proses literasi yang diberikan guru selama ini pada siswa. Apabila bagian-bagian *Taksonomi Bloom* terpenuhi di semua tingkatan dapat diasumsikan bahwa pemertahanan literasi baca-tulis guru pada masa pandemik saat ini masih berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi di dalam KBBI dimaknai sebagai kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk mencapai kecakapan hidup. Proses ideal literasi ada dalam dunia pendidikan, dan literasi baca-tulis berada pada posisi dasar. Pada jenjang sekolah (kelompok bermain), simbol baca-tulis sudah mulai diakrabkan pada peserta didik. Namun, seiring perkembangan, khususnya zaman generasi *milenial* saat ini-zaman teknologi sebagai penanda kemajuan suatu bangsa- tingkat kemampuan berliterasi dasar telah mengalami fase/tingkatan.

Konsep taksonomi *Bloom* digunakan dalam analisis pemertahanan literasi dasar, literasi baca-tulis karena memuat konsep yang sesuai dengan dasar-dasar pemikiran Kurikulum 2013 (K-13). Konsep *Bloom* berbasis pada tiga ranah, yakni *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap dan perasaan), dan *psikomotorik* (fisik/keterampilan). Benjamin S. Bloom dkk., dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goal* (1956) telah mengategorikan berbagai level pemikiran/penalaran sehingga dikenal dengan *Taksonomi Bloom*. Satu diantara level penalaran dalam taksonominya adalah istilah *HOTS* (*higher order thinking skills*). Tafsiran penalaran level *HOTS* pada ciri daya literasi rendah salah satunya adalah tumpulnya kemampuan bernalar aras tinggi.

Fondasi keterampilan bernalar aras tinggi adalah asupan informasi melalui belajar, dan tentu saja dalam literasi dasar baca-tulis. Pada kegiatan literasi baca-tulis level paling rendah, siswa akan mengingat apa yang dibaca dan menemukan cara yang baru untuk melakukan sesuatu atau memecahkan masalah.

Level tinggi dari cara belajar seseorang melalui baca-tulis adalah menganalisis bacaan sehingga memunculkan opini (pendapat). Ada upaya membandingkan sesuatu yang sama. Pada level ini, termasuk upaya mengontraskan sesuatu yang berbeda, dan mempertanyakan kebenaran. Pada level berikutnya adanya tahap evaluasi, ada upaya menilai dari sebuah bacaan. Pada level ini siswa mampu menemukan nilai-nilai dari bacaan tersebut.

Puncak dari *HOTS* adalah berkreasi dalam menghasilkan tulisan. Tulisan dengan perspektif baru yang berbeda dari tulisan-tulisan sebelumnya. Tulisan level *HOTS* berkemampuan kreasi ini adalah level tertinggi yang mengindikasikan tercapainya tujuan dari proses belajar siswa.

Proses dari pelaksanaan bagian-bagian di setiap level taksonomi *Bloom* ini pada kondisi normal selama proses pembelajaran akan mudah dilaksanakan. Namun, selama masa pandemik *Covid-19* dengan proses belajar dari rumah, indikator pemertahanan literasi baca-tulis di setiap level dapat diketahui dari bahasa *deklaratif* yang terdapat dalam penugasan, informasi bacaan/materi, dan evaluasi yang dikirim dalam grup WA. Penempatan level pada bahasa deklaratif guru tergambar dari kata kunci/kata utama, dan selanjutnya akan disandingkan dengan kata kunci pada taksonomi *Bloom*. Berikut pembagian level pada *taksonomi Bloom* yang dimaksud.

Tabel 1.
Kata Kerja Operasional, Taksonomi Bloom untuk ranah Kognitif (Pengetahuan)

TAKSONOMI BLOOM					
C1- Pengetahuan	C2- Pemahaman	C3 - Aplikasi	C4 - Analisis	C5 - Evaluasi	C6 - Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	memerlukan	menganalisis	mempertimbangkan	mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	menyesuaikan	Mengaudit/ memeriksa	menilai	menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	mengalokasikan	membuat blueprint	membandingkan	mengatur
Menggambar	Mencirikan	mengurutkan	membuat garis besar	menyimpulkan	mengumpulkan
Membilang	Merinci	menerapkan	memecahkan	mengkontraskan	mendana
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	menentukan	Mengkarakteristik- kan	mengarahkan	mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	membuat dasar pengelompokan	mengkritik	mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	merasionalkan	menimbang	mengkombinasikan
Memberi label	Mengkontraskan	Mencegah	menegaskan	mempertahankan	menyusun
Memberi indeks	Mengubah	mencanangkan	membuat dasar pengkontras	memutuskan	mengarang
Memasangkan	Mempertahankan	mengkalikulasi	mengkorelasikan	memisahkan	membangun
Menamai	Menguraikan	menangkap	mendeteksi	memprediksi	menanggulangi
Menandai	Menjalin	memodifikasi	mendiagnosis	menilai	menghubungkan
Mem baca	Membedakan	mengklasifikasikan	mendiagramkan	mempertahankan	menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	mendiversifikasi	merangking	mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	menyeleksi	menugaskan	mengkoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	memerinci ke bagian-bagian	menafsirkan	memotret
Mencatat	Menerangkan	membiaskan	menominasikan	memberi pertimbangan	merancang
Mengulang	Mengemukakan	mendemonstrasikan	Mendokumentasi- kan	membenarkan	mengembangkan
Mereproduksi	Mempolakan	Menurunkan	menjamin	mengukur	merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	menguji	memproyeksi	mendikte

Tabel . 2
Kata Kerja Operasional, Taksonomi Bloom untuk ranah Afektif (Sikap)

Tabel 3. Kata Kerja Ranah Afektif				
Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
A 1	A 2	A 3	A 4	A 5
Memilih	Menjawab	Mengasumsikan	Menganut	Mengubah perilaku
Mempertanyakan	Membantu	Meyakini	Mengubah	Berakhlak mulia
Mengikuti	Mengajukan	Melengkapi	Menata	Mempengaruhi
Memberi	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengklasifikasikan	Mendengarkan
Menganut	Menyenang	Memperjelas	Mengombinasikan	Mengkualifikasi
Mematuhi	Menyambut	Mempraktisai	Mempertahankan	Melayani
Meminati	Mendukung	Mengimani	Membangun	Menunjukkan
	Menyetujui	Mengundang	Membentuk	Membuktikan
	Menampilkan	Menggabungkan	pendapat	Memecahkan
	Melaporkan	Mengusulkan	Memadukan	
	Memilih	Menekankan	Mengelola	
	Mengatakan	Menyumbang	Menegosiasi	
	Memilah		Merembuk	
	Menolak			

Tabel 3. Ranah Psikomotorik

Tabel 4. Kata Kerja Ranah Psikomotorik

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiahan	Artikulasi
P 1	P 2	P 3	P 4
Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan Memposisikan Mengonstruksi	Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasi Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Memparasi Mencampur	Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Mengalihkan Mempertajam Mem bentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjeniskan Menempel Mensektsa Melonggarkan Menimbang

Selanjutnya, analisis data bahasa deklaratif proses belajar daring pada media gawai yang dikirim oleh guru melalui aplikasi WA. Analisis tingkat kompetensi ini akan menjadi indikator usaha guru dalam rangka pemertahanan berliterasi baca-tulis siswa kelas IV Madrasah Tsanawiah, Imaduddin, Kubu Raya.

Pada data 1, kata kunci kalimat perintah guru adalah *membaca* dan *memahami*. Pada *ranah pengetahuan*, dua kata kunci ini memberikan instruksi pada level C1. *Pengetahuan* (identifikasi, catat, meninjau,...). Level C2, menjelaskan, level C3 pada bagian *menata*, dan level C5 evaluasi. Namun, C6 ada kemungkinan masuk dalam bagian perintah di buku LKS. Artinya, semua level pada ranah kognitif masuk dalam dua kata kunci yang ditulis oleh guru tersebut. Level ranah Spikomotor masuk pada ranah *memanipulasi* pada keterampilan *memilah*. Level *afektif* masuk pada kategori *mematuhi/mengikuti*.

Pada data 2, kata kunci pada bahasa pesan adalah *jelaskan*. Kata kunci ini sangat jelas dengan kata kerja operasional ' *jelaskan*' untuk sebuah rincian/definisi istilah. Ada tahapan maksimal yang dapat dilakukan siswa untuk dapat menjalankan kata operasional ini. Pada level *pengetahuan* proses C1 s.d. C5 dapat saja dilalui. Untuk ranah spikomotorik semua level P1, P2, P3 dan P4, dilalui yakni mengumpulkan data, memilah, mengoreksi, dan menimbang. Ranah sikap juga muncul, yakni A1, A2, A3, A4, dan A5, yakni mematuhi, menjawab, meyakini, menata, dan melayani. Ranah spikomor dan sikap tidak terjadi apabila kata *jelaskan* ini tidak dilakukan.

Kata operasional pada data bahasa data 3 adalah *menonton* dan *buat catatan*. Media video menjadi objek pengamatan siswa. Sifat dari tampilan video sama seperti kegiatan siswa menyimak penjelasan guru tentang suatu materi secara langsung. Proses ini tentunya membuat siswa melalui semua level di ranah pengetahuan (C1: mencatat, menelusuri, C2: mencirikan, menyimpulkan, C3: menentukan, C4: menemukan, C5: merangkum, dan C6: menyusun, mengarang). Pada ranah spikomotor (P1: mengatur, P2: mengidentifikasi, P3 mengalihkan, P4 menjeniskan/menimbang). Pada ranah sikap level menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati dapat saja dilakukan (A1: mematuhi, A2: melaporkan, A3: menggabungkan, A4: menata, A5: melayani. Pada proses belajar dengan penugasan di samping akan memaksimalkan siswa untuk menggunakan kemampuan karena mendekati proses belajar bersemuka.

SIMPULAN DAN SARAN

Pemertahan literasi baca-tulis di masa pandemik *Covid-19* ini tidak mengalami penurunan, bahkan kompetensi literasi baca-tulis justru memacu kemampuan literasi sains terkait pemanfaatan media gawai yang semakin intensif. Terlepas dari siswa mampu/tidaknya memenuhi bahasa informasi, perintah, dan evaluasi dari guru melalui pembelajaran daring, kata-kata operasional yang tertulis membuat siswa akan masuk dalam ranah-ranah kecakapan, yakni *pengetahuan*, *keterampilan*, dan *sikap*. Bahkan level aras bawah dan atas setiap ranah memungkinkan untuk terpenuhi sehingga pemertahanan literasi baca-tulis masih tetap berlangsung di masa pandemik *Covid-19* ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani. (2019). Peran Guru dalam Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2019* (pp. 1—7)
- Hardiansyah, Firman. (2019). Modul Literasi Baca-Tulis di Masyarakat. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra.
- Krisanjaya. (2019). Modul Literasi Membaca. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra.
- Trimansyah, Bambang. (2019). Modul Literasi Menulis. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra.
- Sasangka, Wisnu. (2013). Gapura Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Elmatara.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabet.

KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DI ERA RESESI DAN PANDEMI COVID-19 DI SMAIT AL MUMTAZ

Imam Wahyudi

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN Pontianak

Email : f2191201010@student.untan.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has left many stories in various sectors of life. His increasingly murky condition demands all parties to contribute seriously to take anticipatory steps in order to minimize the worst impact. The government as the state apparatus for policy makers and the community as the object of development must work hand in hand. This article was written with the aim of describing various forms of government policies, especially in the context of learning in the Recession and Pandemic Covid-19 Era and the implementation of these policies at SMAIT Al Mumtaz. This article uses literature study or literature review. In terms of collecting information and data, it is done by means of documentation, which is looking for data on relevant matters from various sources in the library such as documents and books or electronic sources in the form of e-books, articles in online journals, or online news. Based on the results of analysis from various sources of information and data, the government in this case the Ministry of Education and Culture continues to take steps and evaluate policies related to learning in the Recession Era and the Covid-19 Pandemic from time to time, which are then seriously realized by SMAIT Al Mumtaz Pontianak with rare strategic steps taken. In addition, the development of the Covid-19 Pandemic, the condition of the Indonesian economy and the position of the quality of Indonesian education according to PISA in this article, is also explained with the hope that it will inform and motivate us all to continue to contribute to building the country.

Abstrak

Pandemi Covid-19 menyisakan banyak kisah diberbagai sektor kehidupan. Kondisinya yang kian keruh menuntut semua pihak untuk berkontribusi dengan sungguh-sungguh melakukan langkah antisipasi guna memperkecil dampak terburuknya. Pemerintah sebagai perangkat negara pemangku kebijakan dan masyarakat sebagai objek pembangunan harus saling bahu membahu. Artikel ini ditulis dengan tujuan untuk mendeskripsikan berbagai bentuk kebijakan pemerintah khususnya dalam konteks pembelajaran di Era Resesi dan Pandemi Covid-19 dan penerapan kebijakan tersebut di SMAIT Al Mumtaz. Artikel ini menggunakan penelitian studi pustaka atau tinjauan kepustakaan. Dalam hal menghimpun informasi dan data dilakukan dengan cara dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang relevan dari berbagai macam sumber yang ada di perpustakaan seperti dokumen dan buku ataupun sumber elektronik berupa e-book, artikel pada jurnal *online*, ataupun berita *online*. Berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber informasi dan data, pemerintah dalam hal ini Kemendikbud terus melakukan langkah-langkah dan evaluasi kebijakan terkait pembelajaran di Era Resesi dan Pandemi Covid-19 dari waktu ke waktu, yang kemudian secara serius direalisasikan oleh SMAIT Al Mumtaz Pontianak dengan langkah-langkah strategis yang diambil. Selain itu juga dipaparkan perkembangan Pandemi Covid-19, kondisi perekonomian Indonesia dan posisi kualitas pendidikan Indonesia menurut PISA dalam artikel ini dengan harapan menjadi informasi dan motivasi kita semua untuk terus berkontribusi membangun negeri.

Kata Kunci : Resesi, Pandemi Covid-19, Kebijakan Pembelajaran

PENDAHULUAN

Ibarat pepatah, “sudah jatuh tertimpa tangga lagi.” Barangkali kondisi Indonesia hari ini cukup jelas menggambarkan petuah lama tersebut. Badai pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) hingga saat ini belum mengisyaratkan tanda-tanda penurunan, sebaliknya tercatat terus mengalami peningkatan di seluruh negara belahan dunia. Bahkan pada Senin (11/10/2020) terkonfirmasi angka yang sangat mengkhawatirkan. Sumber data dari Wikipedia menjelaskan bahwa kasus positif Covid-19 yang mendera 230 negara dunia sebesar 37,4 juta kasus. Dari jumlah tersebut sebanyak 26 juta orang dinyatakan sembuh dan 1,08 juta orang meninggal dunia. Amerika Serikat menduduki urutan pertama kasus tertinggi Covid-19 dengan 7,79 juta kasus diikuti India 7,05 juta kasus dan menyusul Brasil di urutan ketiga dengan 5,09 juta kasus Covid-19. Indonesia sendiri berada di urutan ke 23 dengan jumlah kasus mencapai 333.000 orang. Jumlah pasien sembuh 255.000 orang dan meninggal 11.844 orang.

Dikutip dari Bisnis.com (8/9/2020) besarnya kasus Covid-19 di Indonesia membuat 59 negara dunia melarang warga negara Indonesia mengunjungi negara-negara tersebut dengan alasan keamanan pada September. Data dari Wikipedia Senin (11/10/2020) secara khusus wilayah Kalimantan Barat sendiri terkonfirmasi kasus positif Covid-19 mencapai 1.216 orang, jumlah pasien sembuh 916 orang dan kasus meninggal 9 orang. Angka yang memang relatif lebih kecil jika di bandingkan dengan wilayah lain di Indonesia. Namun secara nasional, Pandemi Covid-19 sangat berdampak pada banyak sektor kehidupan, memporak-porandakan seluruh sendi kehidupan. Paling tidak ada 7 sektor kehidupan yang terdampak secara signifikan yaitu pariwisata, manufaktur, transportasi, sosial, pangan tak terkecuali sektor ekonomi dan pendidikan.

Pada sektor ekonomi, Pandemi Covid-19 sanggup memposisikan Indonesia pada kontraksi PDB dua kuartal berturut-turut hingga September, yang membawa Indonesia pada ancaman jurang resesi yang dalam bahkan depresi ekonomi. Paling tidak 4 sektor ekonomi yang paling terpukul menurut Menteri Keuangan Sri Mulyani Indrawati yaitu sektor keuangan, UMKAM, Korporasi dan rumah tangga dalam kesempatan konpers di Jakarta pada Rabu (1/4/2020). Sedang sektor pendidikan, Pandemi Covid-19 memaksa Kemendikbud mengeluarkan kebijakan Belajar Dari Rumah atau pembelajaran daring yang memicu kerumitan situasi diberbagai sisi. Kondisi tersebut yang kemudian mendesak kesigapan dan kecakapan pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan-kebijakan penting dan strategis diberbagai sektor termasuk pendidikan secara khusus terkait proses pembelajaran sebagai upaya mitigasi dari dampak terburuk Pandemi Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ekonomi Indonesia diambang Resesi

Merujuk pada teori yang dikembangkan Romadhina, resesi merupakan suatu masa atau periode ekonomi dimana *Gross Domestic Produk (GDP)* atau Produk Domestik Bruto (PDB) mengalami penurunan secara berturut-turut selama dua triwulan atau dua kuartal (2020). Secara ekonomi, Badan Pusat Statistik (BPS) mengumumkan data inflasi Agustus 2020 menunjukkan tingkat deflasi bulan Agustus sebesar 0,05% dan 0,01% pada bulan Juli. Artinya, Indonesia mengalami deflasi selama dua bulan berturut-turut. Menurut Ekonom *Institute for Development of Economics and Finance (INDEF)*, Bhima Yudhistira menilai kondisi perekonomian negara yang demikian berpotensi mengalami depresi besar sebagaimana yang pernah terjadi di Amerika Serikat pada 1930-1933. Jika dibandingkan ke krisis 1998 dan 2008, Indonesia masih mengalami inflasi sebesar 77,6% pada krisis tahun 1998 dan 11,% pada krisis tahun 2008. Baru tahun 2020 ini Indonesia mengalami deflasi dan ini bisa jadi sinyal krisis yang lebih berbahaya dari krisis-krisis sebelumnya.

Dilihat dari pertumbuhan ekonomi, PDB (Produk Domestik Bruto) pada kuartal II-2020 juga memperlihatkan angka yang mencemaskan. Terjadi kontraksi atau pertumbuhan ekonomi negatif sebesar minus 5,32% dan itu terburuk sejak 1999. Jika pada kuartal ke III yang berakhir September pertumbuhan ekonomi masih negatif, maka negara kita terancam resesi ekonomi sebagaimana yang sudah melanda 42 negara di dunia berdasarkan rangkuman *Trading Economics* yang dihimpun tim riset CNBC Indonesia pada Senin (31/08/2020). Dalam kesempatan lain, menurut Kepala Badan Kebijakan Fiskal Febrio Kacaribu pada Jumat (25/9/2020), Indonesia sudah dipastikan berkontraksi lagi pada kuartal III bulan September. Meski belum secara resmi dipublikasikan Kementerian Keuangan, menurutnya pertumbuhan ekonomi Indonesia diprediksi kembali negatif pada kisaran -2,9% sampai -1%. Sementara Pemerintah secara resmi baru akan merilis kepastian resesi tidaknya Indonesia pada 5 November mendatang menurut Kepala BPS (Badan Pusat Statistik), Dr. Suhariyanto pada Kamis (1/10/2020) di Jakarta. Jika meneropong Negara ASEAN lainnya, masih menurut Kepala Badan Kebijakan Fiskal Febrio Kacaribu dalam webinar FMB9, Selasa (6/10/2020), Malaysia pada kuartal III-2020 berkontraksi berada di -4,5%, Filipina berkontraksi kuartal III-2020 menjadi -6,3%, Singapura kuartal III-2020 di level -6% dan Thailand di kuartal III-2020 berkontraksi menjadi -9,3%.

Situasi ekonomi Indonesia tersebut efek dari turunnya secara signifikan permintaan maupun penawaran karena masyarakat harus bekerja dari rumah. Kebijakan memutus rantai penularan Covid-19 dengan *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB) yang dilakukan oleh pemerintah mengakibatkan roda perekonomian hampir berhenti berputar. Rumah tangga mengurangi konsumsi secara agregat, kegiatan UMKM terhenti karena permintaan berkurang ekstrim bahkan disampaikan oleh Kemenkop dan UKM pada Selasa (19/5/2020) lalu, ada 40% atau sekitar 23,68 juta UMKM yang berhenti operasi dari 59,2 juta UMKM di Indonesia karena terdampak Pandemi Covid-19. Pada sektor Korporasi terjadi gangguan aktivitas ekonomi yang cukup parah pada bidang akomodasi, transportasi, manufaktur dan perdagangan. Sementara sektor keuangan mengalami tekanan pada bidang perbankan dan perusahaan pembiayaan yang terancam likuiditas dan insolvency. Beberapa sektor tersebut berdampak pada PDB yang menyusut drastis. PDB (Produk Domestik Bruto) itu sendiri merupakan salah satu komponen pendapatan nasional sebagai indikator yang menggambarkan jumlah nilai barang dan jasa yang dihasilkan oleh faktor-faktor produksi milik warga negara Indonesia maupun warga negara asing yang tinggal di Indonesia. Menurut Kompas (14/09/2020) pada kuartal II Makau menempati negara resesi terparah di dunia dengan pertumbuhan ekonomi mengalami kontraksi hingga minus 68%. Disusul Afrika Selatan kontraksi ekonomi minus 51% dan urutan ketiga Amerika Serikat dengan kontraksi ekonomi minus hingga 32,9%.

Bayang-bayang buah pahit Resesi Ekonomi sebenarnya sudah mulai terasa di Indonesia. Mulai dari PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) sebesar 29 juta orang pada (29/07/2020) lalu berdasarkan data Direktur Eksekutif Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) Sirojudin Abbas Ph.D., bertambahnya angka pengangguran dari 6,8 juta pada Februari menjadi 10,3 juta pada September menurut Menaker pada Selasa (1/9/2020), dan Institute for Development of Economics and Finance (Indef) pada Selasa (8/9/2020) memprediksi, meningkatnya grafik kemiskinan sebesar 0,56% pada September ini dari 26,42 juta pada bulan Maret lalu. Data ini secara sederhana menggambarkan bahwa secara umum masyarakat Indonesia dan khususnya orang tua peserta didik terdampak oleh pandemi Covid-19. Hal tersebut menjadi tantangan bagi pemerintah untuk mengambil langkah-langkah efektif dan masif untuk menyelamatkan negara dari keterpurukan.

Sejauh ini pemerintah melalui Satuan Tugas Pemulihan dan Transformasi Ekonomi (Satgas PEN) dengan program Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN) terus mengupayakan masififikasi belanja APBN terutama yang berkaitan dengan belanja barang, belanja modal dan belanja bansos. Empat klaster menjadi fokus penanganan Satgas PEN adalah sektor pembiayaan korporasi, UMKM, perlindungan sosial dan Kementrian/Kelembagaan dan Pemda (K/L/D). Paling tidak sampai pekan pertama kuarta IV/2020 pada 7 Oktober ini sudah teralokasi 331, 94 Triliun atau sekitar 47% anggaran dari total anggaran sebesar 695,2 Triliun penjelasan ketua Satgas PEN, Budi Gunadi Sadikin di Jakarta pada Kamis (15/10/2020). Beberapa program bantuan sosial yaitu berupa paket sembako dan Kartu Prakerja, Bantuan Sosial Tunai (BST), Bantuan Langsung Tunai (BLT) Dana Desa, subsidi UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah), Bantuan Subsidi Upah (BSU) BPJS Ketenagakerjaan dan subsidi listrik. Dengan begitu harapannya dapat meningkatkan kemampuan konsumsi masyarakat dan memulihkan roda ekonomi nasional. Meski kebijakan tersebut terus menuai koreksi dari berbagai pihak terkait transparansi, kevalidan data penerima maupun ketepatan sasaran program.

Kualitas Pendidikan Indonesia versi PISA

Setali tiga uang, sektor pendidikan Indonesia juga tidak luput dari hantaman Pandemi Covid-19 sebagaimana sektor ekonomi. Kondisi saat ini tentunya akan memperburuk kualitas pendidikan Indonesia jika tidak dilakukan langkah-langkah antisipatif dan strategis oleh pemerintah dan seluruh stakeholder yang terkait. Menilik sedikit kebelakang hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang dirilis di Jakarta pada Selasa (3/12/2019) mengkaji posisi kualitas pendidikan Indonesia. Hasil kajian tersebut menggambarkan kemampuan membaca, sains, dan matematika, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di urutan ke 6 terbawah dari 79 negara. PISA adalah studi yang digagas oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) dilakukan tiga tahun sekali untuk mengukur kompetensi belajar peserta didik beberapa negara di dunia.

Masih menurut hasil riset tersebut, Indonesia menempati posisi terburuk dari tiga kemampuan yang disurvei yaitu di urutan 74 dalam hal membaca. Posisi pertama ditempati China dan Singapura di posisi kedua selanjutnya diikuti Makau di posisi ke tiga. Kemudian untuk skor matematika, Indonesia menempati urutan ke-73 dari 79 negara dan disusul Arab Saudi dan Maroko. Sementara untuk sains Indonesia menempati posisi ke-70 dari 79 negara yang di survei OECD. Dari hasil survei tersebut disimpulkan, terdapat 30 persen peserta didik Indonesia yang memiliki kompetensi membaca minimal, seperti kemampuan mencari informasi, mampu mengidentifikasi gagasan utama dalam teks, serta mampu menelaah lebih dalam isi teks. Kemudian untuk kemampuan matematika, terdapat 28 persen yang berada di kompetensi minimal. Selanjutnya untuk sains, terdapat 40 persen peserta didik Indonesia yang memiliki kemampuan berada dalam kompetensi minimal.

Kebijakan Pembelajaran dimasa Pandemi Covid-19

Ditengah upaya keras pemerintah meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yang masih tertinggal jauh dari negara-negara OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*), Pandemi Covid-19 menjadi pukulan telak bagi dunia pendidikan Indonesia. Menyisakan banyak kisah dan dilema pelik bagi banyak pihak stakeholder pendidikan. Kondisi Pandemi Covid-19 yang kian memburuk mendorong pemerintah mengeluarkan kebijakan *social and physical distancing* hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal ini kemudian memaksa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) Kemendikbud untuk merealisasikan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Program Belajar Dari Rumah (BDR) atau Pembelajaran Daring sebagaimana tersurat pada edaran Mendikbud nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang dirilis pada 17 Maret 2020 tentang pembelajaran daring

Kebijakan itu sendiri menurut Abidin merupakan keputusan yang dikeluarkan oleh pemerintah dan bersifat umum yang kemudian berlaku untuk seluruh warga masyarakat (2006). Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) harus dilakukan karena mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan guru, peserta didik, dan orang tua yang merupakan prioritas utama pemerintah. Mengingat jumlah populasi guru sebanyak 3 juta orang dan 45,6 juta peserta didik pada tahun ajaran 2019/2020, ditambah lagi kondisi geografi yang berpulau-pulau, upaya penanganan dampak Covid-19 di dunia pendidikan menjadi tantangan tersendiri.

Menurut Syaharuddin, S., dan Mutiani, M. pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dengan memberikan materi pelajaran untuk dikuasai peserta didik (2020). Kebijakan Kemendikbud melalui sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sampai saat ini masih menimbulkan berbagai kemelut yang memasal di

seantero wilayah nusantara. Mulai dari potensi hilangnya kesempatan pendidikan bagi anak yang tidak memiliki gawai atau gadget dan laptop, masih adanya daerah yang belum terakses listrik, ada pula daerah yang tidak memiliki sinyal seluler maupun ketiadaan jaringan internet. Lain lagi cerita sebagian besar orang tua yang kemudian harus mengeluarkan biaya tambahan berupa pembelian handphone maupun kuota bagi anak-anak mereka yang harus mengikuti pembelajaran daring. Belum lagi keluhan para orang tua yang keberatan harus mendampingi proses pembelajaran daring anak-anak mereka sedang disaat yang sama mereka harus bekerja mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Adapula kisah anak-anak yang baru menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) kemudian tidak dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi karena permasalahan ekonomi keluarga yang kian memburuk.

Dalam situasi serba tidak ideal saat ini tentulah banyak kendala yang sulit dihindari. Itu sebabnya Kemendikbud terus berlomba dengan waktu. Pandemi Covid-19 membuat kementerian ini harus berpeluh lebih banyak, berfikir lebih keras. Melakukan usaha sekuat tenaga dengan segala daya dan upaya untuk meminimalisasi dampak terburuk dari Pandemi Covid-19. Observasi dan evaluasi terus dilakukan dari hari ke hari untuk mendapatkan umpan balik dari kejadian di lapangan sebagai instrumen kebijakan pendidikan pada masa krisis. Kemudian dengan segala keterbatasan dan kekurangannya, PJJ atau BDR atau pembelajaran daring menjadi kebijakan pembelajaran yang paling mungkin dan relevan dimasa Pandemi Covid-19.

Mengutip uraian Mulyasa bahwa visi makro pendidikan adalah bertujuan membentuk masyarakat madani dengan karakter khasnya adalah kemandirian menyelesaikan permasalahan hidup dengan solusi yang terbaik (2013). Maka pembelajaran daring harus dimaknai sebagai sarana dan momentum membentuk kemandirian diri peserta didik. Meski guru tetap menyampaikan materi sebagaimana kurikulum yang telah disederhanakan, peserta didik didorong secara aktif dan mandiri memperdalam materi dengan mencari bahan dari berbagai sumber belajar di rumah. Merekonstruksi sedemikian rupa materi penjelasan guru dari berbagai macam aplikasi daring, dan mengkolaborasikan secara mandiri dengan berbagai sumber belajar yang lain. Hal ini senada dengan statemen John Dewey yang dikutip oleh Majid bahwa siswa belajar dengan baik jika mampu secara aktif merekonstruksi pemahamannya sendiri dari materi yang mereka pelajari (2011).

Setidaknya Kemendikbud sudah melakukan beberapa kebijakan dalam upaya menghadapi Pandemi Covid-19, misalnya 8 stimulus kebijakan yang sudah di gulirkan oleh Kemendikbud dalam upaya pengendalian kualitas pendidikan Indonesia kurun waktu 8 bulan terakhir yang disebut 8 Aspek Pemulihan. Melansir akun Instagram Kemendikbud, Senin (17/8/2020), berikut rangkuman program 8 Aspek Pemulihan:

1. Fasilitasi percepatan penanganan Pandemi Covid-19 dengan pemotongan anggaran Rp 4,9 triliun anggaran Kemendikbud 2020 untuk membantu penanganan Covid-19.
2. Mendukung kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah seperti kegiatan Belajar dari Rumah di TVRI, penyediaan materi cetak pembelajaran setiap jenjang, optimalisasi pemanfaatan aplikasi Rumah Belajar, pembelajaran daring bagi Perguruan Tinggi dan bantuan dana pembelian pulsa bagi mahasiswa.
3. Relaksasi penggunaan dana BOS untuk menghadapi pandemi
4. Merespon tantangan yang dihadapi mahasiswa terdampak Covid-19 Kemendikbud mengeluarkan kebijakan mengenai Cicilan Uang Kuliah Tunggal (UKT), penundaan UKT, penurunan UKT, pemberian beasiswa dan bantuan infrastruktur.
5. Tetap memajukan ekspresi budaya di masa pandemik.
6. Pencegahan penyebaran Covid-19 melakukan pembatasan Ujian Nasional (UN), Ujian Sekolah (US) dan pengunduran pendaftaran Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK).
7. Perancangan kembali program pelatihan guru dan tenaga kependidikan.
8. Perubahan prioritas kebiasaan di tubuh Kemendikbud.

Sebelumnya pemerintah juga melakukan langkah efektif melalui edaran Mendikbud Nomor 719/P/2020 tentang kurikulum masa darurat. Secara umum kurikulum darurat ini diambil dari kurikulum 2013, hanya saja terdapat penyederhanaan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran yang dianggap penting dan esensial dalam menunjang kebutuhan pendidikan tingkat selanjutnya. Selain kurikulum darurat, pemerintah dalam hal ini Kemendikbud juga melakukan langkah-langkah berani dengan menggelontorkan anggaran yang sangat fantastis senilai Rp. 9

Triliun untuk membantu peserta didik, para guru, mahasiswa dan dosen dalam melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memberikan paket pulsa atau kuota selama tiga hingga empat bulan kedepan dimulai bulan September. Hal tersebut berdasarkan edaran Kemendikbud nomor 8310/C/PD/2020. Program ini tentu menjadi harapan terbesar masyarakat ditengah kondisi ekonomi keluarga yang kian memburuk ditengah ancaman resesi ekonomi nasional. Meskipun demikian kebijakan tersebut masih mengundang kritik dari berbagai pihak karena terbatasnya gawai yang dimiliki peserta didik dan beberapa daerah yang belum terdapat sinyal seluler dan belum terakses oleh jaringan internet.

Selain penyederhanaan kurikulum dan bantuan kuota, Kemendikbud juga meluncurkan satu program bimtek dan dilkat guna meningkatkan kompetensi dan kualitas guru dalam mengimplementasikan kurikulum penyederhanaan dan mampu menciptakan satu proses pembelajaran daring yang aktif, kreatif dan efektif. Hal ini terdokumentasikan secara konstitusi dalam surat nomor 4030/B1/TU/2020 tentang Peluncuran Program Guru Belajar Seri Masa Pandemi yang diterbitkan pada Selasa (23/9/2020).

Bersumber dari web resmi Kemendikbud, paling tidak ada beberapa penyesuaian kebijakan pembelajaran dimasa pandemi diantaranya :

1. Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud (9/3/2020).
2. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan (9/3/2020).
3. 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) (17/3/2020).
4. Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) dan diperkuat dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (24/3/2020).
5. Permendikbud Nomor 19 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah Reguler (9/4/2020).
6. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 13 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Nonfisik Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Kesetaraan Tahun Anggaran 2020 (9/4/2020).
7. Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Dirjen PAUD dan Dikdasmen), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) nomor 8310/C/PD/2020 dan Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud nomor 821/E.E1/SP/2020 tentang Program Pemberian Kuota Internet (27/8/2020).
8. Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang Sistem Kerja Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Tatanan Normal Baru (4/6/2020).
9. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus (4/8/2020).
10. Surat Pemberitahuan bernomor 4030/B1/TU/2020 Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Peluncuran Program Guru Belajar Seri Masa Pandemi (23/9/2020).

Kebijakan Pembelajaran Daring di SMAIT Al Mumtaz Pontianak

Pandemi Covid-19 yang berujung pada kebijakan *social and physical distancing* hingga PSBB, mendorong sebagian besar masyarakat tak terkecuali orang tua peserta didik harus *work from home* atau *stay at home*, tidak sedikit juga mereka yang dirumahkan sementara bahkan Pemutusan Hubungan Kerja atau usahanya yang terpaksa gulung tikar. Kondisi ekonomi yang demikian berdampak

pada menurunnya kemampuan orang tua peserta didik dalam menunaikan pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) sekolah swasta sebagian besar. Alhasil banyak sekolah swasta, yang mengandalkan SPP sebagai biaya penunjang personalia maupun operasional, harus mengurangi jumlah guru dan karyawan bahkan tidak sedikit sekolah swasta yang terpaksa harus tutup permanen karena hal tersebut. Data dari Kemendikbud yang dirilis Hamid Muhammad, Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah di Jakarta pada Rabu (29/4/2020), menjelaskan setidaknya ada 56% sekolah swasta di Indonesia mengalami beban berat keuangan dampak Pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 membuat banyak orang tua peserta didik mengalami kendala ekonomi.

Secara umum SMAIT Al Mumtaz Pontianak juga terdampak Pandemi Covid-19 sebagaimana sekolah swasta lain di Indonesia. Meski SPP SMAIT Al Mumtaz bulan Agustus terjadi tunggakan SPP 16% dan 8% di bulan September karena imbas ekonomi orang tua peserta didik yang terdampak Pandemi Covid-19, pihak Yayasan berkomitmen untuk tidak melakukan pengurangan Tenaga Pendidik dan Kependidikan diseluruh unit termasuk unit SMAIT Al Mumtaz Pontianak. Dengan jumlah 122 peserta didik, sekolah ini secara intensif terus mengikuti arah kebijakan Dinas Pendidikan dan kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat melalui koordinasi aktif baik via grup WA maupun rapat daring yang diselenggarakan dinas terkait maupun Gubernur Kalimantan Barat. Sekolah berusaha semaksimal mungkin merealisasikan program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melengkapi sarana dan prasarana penunjang protokol Covid-19 dalam rangka menyambut pembelajaran kenormalan baru.
2. Membuat jadwal KBM daring dengan jumlah 4 mapel tiap hari dimulai pada pukul 07.00 WIB dan selesai pukul 11.45 WIB.
3. Guru menggunakan kurikulum darurat sesuai arahan kemendikbud dengan penyesuaian keadaan peserta didik.
4. Guru memanfaatkan berbagai macam aplikasi pembelajaran online yang efektif, kreatif, interaktif dan efisien dalam proses KBM. Umumnya guru menggunakan aplikasi grup WA (voice note / video call grup), Google Meet, Google Classroom, Youtube, Zoom Meeting, Kahoot, dan Quizziz dalam proses KBM nya.
5. Guru diperkenankan melakukan program *home visit*, *school visit* dan *student visit* dengan standar protokol covid kepada peserta didik yang perlu pendampingan khusus.
6. Sebulan sekali sekolah melalui Walikelas memberikan berita acara kepada orang tua peserta didik terkait keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring.
7. Sekolah melakukan survei tertutup kepada seluruh orang tua melalui *Google Form* untuk menjangkau permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran daring.
8. Memanfaatkan dana BOS untuk mensubsidi kekurangan SPP dalam merealisasikan pembayaran gaji guru dan membantu orang tua peserta didik yang secara signifikan terkendala kuota internet.
9. Relaksasi pembayaran SPP dengan tenggang waktu sesuai kesepakatan dengan orang tua peserta didik.
10. Pemangkasan biaya daftar ulang semester ganjil kelas XI dan XII hingga 65%.
11. Pendataan nomor Handphone (HP) guru dan peserta didik pada data dapodik untuk realisasi bantuan kuota Kemendikbud.
12. Menyelenggarakan *In House Training* Pengelolaan *Google Classroom* dan *Qizziz* menuju Pembelajaran Daring Efektif untuk guru-guru.

Sekolah berusaha keras agar peserta didik tetap mendapatkan hak layanan pendidikan yang terbaik. Meski diakui secara teknis terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran daring atau online. Ada peserta didik di daerah Sintang yang butuh perjalanan 20 menit menuju kantor desa atau ibu Kota Kecamatan bahkan ke Ibu Kota Kabupaten untuk mendapatkan jaringan internet. Ada pula peserta didik dari daerah Kabupaten Ketapang yang harus ke hutan untuk mendapatkan jaringan internet yang stabil. Ada juga peserta didik yang HP nya rusak, atau belum memiliki HP sehingga memanfaatkan HP orang tuanya. Di lain daerah ada peserta didik yang kesulitan mengakses jaringan internet karena

daerahnya keterbatasan listrik. Pernah juga satu kesempatan peserta didik dari Kabupaten Melawi harus konfirmasi izin dikarenakan daerahnya dilanda banjir yang menyebabkan jaringan internet terputus. Segala kendala teknis tersebut terus dievaluasi untuk mendapatkan format paling ideal dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pihak sekolah melalui walikelas juga secara aktif terus berkoordinasi dengan orang tua peserta didik. Sehingga beberapa kendala dapat diminimalisasi semaksimal mungkin.

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi Covid-19 secara nyata telah memporak-porandakan tatanan kehidupan di Indonesia dan bahkan negara-negara dunia. Selain korban meninggal dunia yang terus bertambah berjatuhan dari waktu ke waktu, sektor ekonomi juga tidak luput dari hantaman Pandemi Covid-19 hingga menggiring pada jurang resesi ekonomi. Telah tampak di depan mata banyaknya perusahaan bahkan ribuan UMKM berhenti operasional, data PHK masal semakin membesar, grafik kemiskinan kian naik, angka pengangguran terus melejit. Hal tersebut tentunya sedikit banyak berdampak pada ekonomi masyarakat tak terkecuali perekonomian orang tua peserta didik. Berbagai kebijakan pembelajaran yang dibuat oleh Kemendikbud dan direalisasikan SMAIT Al Mumtaz Pontianak menjadi langkah optimisme menjaga kualitas pendidikan Indonesia agar tetap survive di tengah era resesi maupun Pandemi Covid-19. Beberapa indikator yang dapat dicatat adalah pertama, Kemendikbud hendak memastikan seluruh peserta didik, mahasiswa, guru, dosen, tenaga kependidikan, orang tua dan seluruh stakeholder pendidikan tetap sehat dan selamat. Kedua, memastikan bahwa setiap peserta didik dan mahasiswa tetap mendapatkan hak layanan pendidikan semaksimal mungkin. Ketiga, memastikan guru dan dosen memiliki kompetensi yang baik dalam mengelola pembelajaran daring. Keempat, modal terbesar pendidikan dimasa Pandemi Covid-19 saat ini adalah optimisme seluruh pihak baik pemerintah, masyarakat, orang tua dan seluruh stakeholder pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, S. Z. (2006). *Kebijakan publik*. Jakarta; Suara Bebas.
- Aprilla, W. (2020). Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Mengenai Keberhasilan Dan Dampak Terhadap Peserta Didik.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- Firyal, R. A. (2020). Pembelajaran Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah.
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*.
- Mendikbud. Dirjen Dikti (2020). *Surat Edaran nomor 8310/C/PD/2020 dan nomor 821/E.E1/SP/2020 tentang Program Pemberian Kuota Internet*.
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang Sistem Kerja Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Tatanan Normal Baru*.

- Mendikbud. (2020). *Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus.*
- Mendikbud. (2020). *Surat Pemberitahuan bernomor 4030/B1/TU/2020 Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Peluncuran Program Guru Belajar Seri Masa Pandemi.*
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- OECD.2018 " Publications,"PISA.https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf
Diakses pada 16 September 2020.
- Rahman, A. M., Mutiani, M., & Putra, M. A. H. (2019). Pengaruh kompetensi pedagogik dosen terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan IPS. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 10(2), 375-387.
- Romadhina, A. P. (2020). Pengantar Ilmu Ekonomi Mikro dan Makro.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.
- Syahrudin. (2020). Menimbang Peran Teknologi dan Guru dalam Pembelajaran di Era COVID-19.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.

DILEMA DARING DAN LURING MASA PANDEMI COVID-19

Irvan Supriadi

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN Pontianak
Guru SMP Negeri 1 Putussibau, Kapuas Hulu
(irvansupriadi@student.untan.ac.id)

Abstract

The government issued an online policy to anticipate the spread of covid-19, this article discusses the many obstacles encountered in implementing these learning strategies, both in online and offline learning, starting from the unpreparedness of schools in carrying out online learning in general, unstable internet signals (especially in certain areas), expensive pulses (data quota), independent learning of students at home cannot be fully implemented properly, the economic inability of parents / guardians of students, giving assignments / homework given to teachers is very burdensome for students, and online and offline learning systems are certainly not as effective as learning in schools. This article aims to look at what dilemmas can occur by using these two learning strategies along with the outbreak of Covid-19 and what solutions / steps / alternatives can be taken to overcome the dilemmas that occur in these learning strategies.

Abstrak

Pemerintah mengeluarkan kebijakan daring untuk mengantisipasi penyebaran covid-19, artikel ini membahas tentang banyaknya kendala yang ditemui dalam menerapkan strategi pembelajaran tersebut, baik itu dalam pembelajaran daring maupun secara luring, mulai dari ketidaksiapan sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran daring pada umumnya, signal internet yang tidak stabil (apalagi di daerah-daerah tertentu), pulsa (kuota data) yang mahal, kemandirian belajar peserta didik di rumah tidak dapat sepenuhnya terlaksana dengan baik, ketidakmampuan ekonomi orang tua/wali murid, pemberian tugas / pekerjaan rumah yang diberikan guru sangat membebani peserta didik, serta sistem pembelajaran daring dan luring tentu tidak seefektif pembelajaran di sekolah. Artikel ini bertujuan untuk melihat dilema apa yang terjadi dengan menggunakan kedua strategi pembelajaran tersebut seiring mewabahnya Covid-19 dan solusi/langkah/alternatif apa yang bisa dilakukan untuk mengatasi dilema yang terjadi pada strategi pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Covid-19, Kebijakan Pemerintah, Dilema Daring dan Luring

PENDAHULUAN

Semenjak Covid-19 mulai muncul di Indonesia hingga saat ini, masih saja menelan banyak korban jiwa dan angka positif selalu bertambah setiap harinya. Bahkan Corona Virus ini menjadi momok yang menakutkan bagi dunia pendidikan. Bagaimana tidak, sampai saat ini covid-19 tak kunjung membaik hingga memasuki tahun ajaran baru 2020/2021, kasus positif secara nasional masih melonjak tinggi dari hari ke hari, Hal ini, dapat dilihat dari data kasus harian yang masih terus meningkat dan belum ada tanda-tanda membelok menurun ataupun melandai. Data kasus pandemi virus corona di Indonesia, per tanggal 3 September 2020

telah mencapai 180.646 kasus. Angka kasus tersebut semakin meningkat dan naik terus jumlahnya, bahkan sekarang sudah mencapai >4.000 lebih kasus per hari. Meskipun, angka pasien sembuh dari infeksi Covid-19 juga semakin bertambah. Tetapi positive rate test juga meningkat. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis Corona Virus yang baru ditemukan. Virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa walaupun lebih banyak menyerang ke lansia. Virus Corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, bahkan hingga kematian.

Pandemi Covid-19 yang merebak di banyak negara di dunia bahkan di negara Indonesia, otomatis membuat banyak aktivitas tidak bisa berjalan normal atau bahkan terhenti, termasuk dalam dunia pendidikan. Belum adanya pengetahuan yang cukup tentang virus ini membuat banyak pihak tidak mau mengambil resiko untuk melaksanakan kegiatan seperti biasanya. Pandemi Covid 19 memang melumpuhkan setiap sektor kehidupan, di antaranya pendidikan. Namun pendidikan kita tidak boleh lumpuh, proses belajar dan pembelajaran harus tetap berjalan, peserta didik harus mendapatkan haknya sebagai pelajar.

Untuk mengantisipasi penyebaran pandemi Covid-19 khususnya dalam dunia pendidikan, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta peserta didiknya untuk belajar di rumah, dengan menerapkan metode belajar dengan sistem Daring (dalam jaringan/online). Kebijakan ini didasarkan pada Surat Edaran (SE) Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dimana salah satu isi dari Surat Edaran tersebut adalah memberikan himbauan untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya.

Namun hal tersebut tidak berlaku pada semua sekolah di seluruh daerah, karena ada sekolah-sekolah yang tidak siap dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan/online) yang membutuhkan media pembelajaran seperti handphone/android, laptop, sinyal atau komputer, sehingga sekolah tersebut mau tidak mau harus menerapkan metode pembelajaran secara **Luring (luar jaringan)**.

Metode luring ini dilakukan secara offline dengan cara memberikan materi berupa tugas hardcopy kepada peserta didik atau juga mengumpulkan karya berupa dokumen. Kegiatan Luring ini tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan media lainnya seperti dokumen penugasan, TV dan siaran radio.

Mulai dari maret 2020 sampai saat sekarang ini, semua jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA bahkan Perguruan Tinggi masih menerapkan strategi pembelajaran baik itu secara daring maupun luring sesuai dengan kebijakan pemerintah. Adapun tujuan dari artikel ini adalah untuk melihat dilema apa yang terjadi dengan menggunakan kedua strategi pembelajaran tersebut, yang dalam penerapannya banyak sekali ditemukan kendala terjadi di lapangan, sehingga untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan solusi/langkah-langkah apa yang tepat yang dapat diambil untuk mengatasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran daring merupakan salah satu jalan keluar untuk menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Dimana guru sebagai tenaga pendidik tetap dituntut sebagai penggerak untuk menjalankan roda pendidikan. Pembelajaran diharuskan tetap berlangsung agar pendidikan terjamin. Tugas pokok dan fungsi guru yang melekat tetap harus dilaksanakan, karena guru diwajibkan tetap

menjalankan pendidikan dan pembelajaran di masa pandemi. Guru dituntut ketrampilan dan kreativitasnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Pembelajaran daring itu biasanya merupakan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru secara interaktif melalui *video conference* (Muhammad, 2020). Definisi pembelajaran Daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis Internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*. Seperti menggunakan Zoom, Google Meet, Google Drive, dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya Webinar, kelas online, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer (Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, 2019).

Adapun *Luring* menurut Sunendar, dkk.(2020), dalam KBBI disebutkan bahwa istilah *luring* adalah akronim dari 'luar jaringan', terputus dari jaringan komputer. Misalnya belajar melalui buku pegangan peserta didik atau pertemuan langsung. Adapun jenis kegiatan Luring yakni menonton TVRI sebagai pembelajaran, peserta didik mengumpulkan karyanya berupa dokumen, karena kegiatan luring tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan media lainnya. Sistem pembelajaran Luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Pembelajaran daring membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar, juga harus memiliki koneksi internet yang memadai. Namun peserta didik harus belajar efektif dilakukan dengan cara *video call*, berdiskusi, tanya jawab dengan *chatting*, namun tetap harus bersosialisasi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga di rumah serta teman-teman di luar sesi video call untuk mengash kemampuan bersosialisasi.

Pembelajaran daring dan luring dianggap merupakan suatu pilihan strategi pembelajaran yang terbaik pada saat pandemi sekarang ini. Pembelajaran daring dan luring ini mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki oleh strategi pembelajaran yang lain. Karena pembelajaran daring dan luring tidak terikat dengan ruang dan waktu. Artinya, kapan saja dan di mana saja, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peserta didik bisa mengerjakan tugas dari rumah. Peserta didik tidak perlu datang pagi-pagi ke sekolah dan pulang sore dari sekolah. Peserta didik bisa juga melakukan aktivitas belajar sambil ditemani orang tua di rumah, sehingga secara tidak langsung masa pandemi covid-19 ini menciptakan kemerdekaan belajar.

Sudah hampir 7 bulan berlalu, Sampai saat sekarang Dunia pendidikan di negeri ini masih menerapkan belajar secara daring maupun luring, bahkan hampir semua sekolah di semua daerah di negeri ini baik itu jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA bahkan Perguruan Tinggi masih menggunakan kedua strategi pembelajaran ini, langkah ini diambil demi menjaga keamanan generasi penerus bangsa dari Coronavirus.

Namun pada kenyataannya, setelah hampir 7 bulan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan luring ini banyak sekali kendala yang terjadi di lapangan, penulis merangkum kendala itu antara lain :

Pertama, ketidaksiapan sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran daring pada umumnya disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, Infrastruktur, kompetensi guru dan finansial. Kita tidak bisa memungkiri masih banyak guru yang mempunyai keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi yang dimiliki. Tidak semua guru punya kemampuan untuk mengoperasikan dan memanfaatkan alat teknologi (seperti Android, laptop, dan internet) atau masih banyak guru yang gaptek. Gaptek di jaman sekarang ini cenderung identik dengan lemahnya kemampuan yang terkait dengan penggunaan gadget, komputer / laptop, sampai dengan internet.

Mungkin bagi sebagian guru yang melek teknologi, tentu hal ini tidak menjadi masalah. Sebaliknya, sebagian guru yang lain yang masih gagap teknologi, tentu hal ini akan menjadi masalah besar, dengan waktu yang terbatas, guru harus memilih metode dan aplikasi terbaik, serta mampu mengefisienkan waktu agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Kedua, signal internet yang tidak stabil (apalagi di daerah-daerah tertentu) dan pulsa (kuota data) yang mahal. Gangguan sinyal dapat menghambat proses pembelajaran. Terlebih jika

ada peserta didik yang kurang mampu menjangkau sinyal yang baik. Kuota yang tiba-tiba habis, juga tentunya menyebabkan murid tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik hingga akhir. Dengan permasalahan ini, kita semakin memahami bahwa pendidikan butuh pengorbanan yang tak sedikit. Waktu, biaya, dan tenaga adalah hal yang patut dikorbankan demi berlangsungnya suatu pembelajaran.

Ketiga, kemandirian belajar peserta didik di rumah tidak dapat sepenuhnya terlaksana dengan baik. Kemandirian belajar menjadi tuntutan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran daring. Keterbatasan untuk bertatap muka langsung dengan guru, membuat peserta didik harus mandiri dalam memahami materi dan mengerjakan tugas yang ada.

Keempat, selain itu yang menjadi kendala adalah ketidakmampuan ekonomi orang tua/wali murid yang terbatas untuk membeli handphone. Banyak orang tua dan peserta didik yang datang ke sekolah untuk memberitahukan bahwa anaknya tidak bisa ikut daring dikarenakan tidak punya android untuk daring. Dalam hal ini sekolah tidak bisa berbuat banyak, untuk mengatasi hal ini, guru hanya bisa memberikan tugas secara offline/luring untuk pengganti daring.

Kelima, model pembelajaran luring dengan cara memberikan tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru sangat membebani peserta didik

Keenam, Sistem pembelajaran Daring dan Luring tentu tidak seefektif pembelajaran di sekolah. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang bisaanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat. Apalagi berhadapan dengan mata pelajaran program MIPA: Matematika, Fisika dan Kimia dan Biologi. Keempat pelajaran ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama karena banyak penurunan rumus. Itu artinya, waktu satu jam sangat tidak cukup.

Kalo kita kaji lebih jauh, memang pembelajaran daring dan luring sekarang ini memang menjadi dilema bagi dunia pendidikan di masa pandemi ini, di satu sisi, proses pembelajaran harus berjalan, dan di sisi lain, banyak kendala dalam proses pelaksanaannya.

Song, dkk.(2004) menyatakan bahwa kesulitan-kesulitan (*problems*) yang muncul dalam pembelajaran daring adalah suatu tantangan (*challenge*). Oleh karena itu, seluruh *stakeholders* seperti pemangku kebijakan (Kemendikbud), kepala sekolah, guru, orangtua, dan peserta didik harus saling bekerja sama untuk mensukseskan pelaksanaan pembelajaran daring. Alternatif solusi untuk mengatasi tersebut harus diberikan dan disepakati untuk dilaksanakan secara bersama-sama.

Langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengatasi dilema yang terjadi pada saat menggunakan strategi pembelajaran secara daring dan luring menurut penulis, antara lain :

Pertama, Seharusnya guru perlu belajar untuk terus mengasah kemampuan dalam bidang penguasaan teknologi dan serta mengasah kreativitasnya. Guru harus memiliki handphone yang memiliki fasilitas internet, saat ini harga handphone yang sudah tersedia fasilitas untuk mengakses internet di dalamnya harganya pun saat ini sudah relatif terjangkau, bahkan ada yang harganya di bawah Rp. 500.000,-. Guru harus memiliki komputer / laptop dan memiliki buku panduan belajar mandiri terkait sistem penggunaan dari beberapa aplikasi / program. Namun jika sudah dapat mengakses internet langsung dari komputer / laptop Anda, belajar dengan browsing di internet tentu lebih efektif dan efisien tanpa harus membeli buku khusus, guru jangan segan bertanya tentang seluk-beluk teknologi, baik dari segi penggunaan sampai dengan hal teknis yang terkait dengan program / aplikasi terbaru, mulailah mempelajari bahasa Inggris khususnya pemahaman dari setiap fitur yang kebanyakan dipergunakan sebagai bahasa instruksional hingga pertolongan pada fitur tertentu dari setiap program / aplikasi di internet. Cukup gunakan kamus saku Bahasa Inggris pun sudah cukup membantu Anda. Guru harus membiasakan bekerja secara mandiri dari yang terkecil, misalnya mengetik surat / dokumen lainnya, edit gambar, sampai dengan menggunakan aplikasi yang baru diketahui.

Jangan cepat merasa puas dalam penguasaan teknologi pada suatu tahap. Ingat, di atas langit masih ada langit, teruslah belajar mengembangkan diri tanpa melihat usia, latar belakang, dan alasan lainnya. Apabila mengalami kendala dalam pelaksanaannya, bisa mengandalkan tutorial yang bertebaran di media online dan offline, seperti *youtube*, grup *facebook*, grup *WhatsApp*, atau media untuk segera mengatasi kendala tersebut dalam pembelajaran, maka dalam hal ini guru harus dituntut kreatif dan cerdas.

Di era revolusi industri 4.0 ini, penyelenggaraan pendidikan jarak jauh atau pembelajaran daring kedepannya akan memiliki peran strategis dalam pemerataan akses pendidikan di Indonesia. Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan pemerataan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi seperti pembelajaran digital di era Revolusi Industri 4.0.

Disisi lain pandemi covid-19 ini mampu mengakselerasi pendidikan 4.0. Sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Zaman sekarang ini baik itu guru, orang tua atau peserta didik dituntut untuk terus berubah. Apalagi sebagai seorang guru, harus lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, termasuk memakai cara-cara baru (menggunakan aplikasi Daring dan Luring) dalam mendidik. Sebagai guru, kita perlu bangkit dari cara-cara mengajar yang sudah lama dan membosankan, sehingga peserta didik pun akan dengan mudah memahami apa yang kita ajarkan.

Nikmati saja setiap proses belajar itu seperti halnya kita bisa menggunakan handphone pada awalnya dulu pun karena biasa hingga bisa. Biasakan mencari sesuatu dari internet agar Anda tidak terlalu banyak bertanya pada seseorang karena kesibukan orang lain perlu kita hargai, dan tentu saja dengan belajar via internet pembelajaran pun akan semakin efektif dari waktu ke waktunya.

Selain itu masih ada beberapa hal penting yang perlu dikembangkan untuk mendukung peningkatan penguasaan guru terhadap teknologi yakni keuletan serta ketelitian.

Kedua, dalam pemberian tugas, sebaiknya guru memberikan sedikit kelonggaran waktu dalam mengumpulkan tugas. Tidak harus memaksa peserta didik untuk memami materi pembelajaran secara 100 %, 50-70 % saja sudah cukup. Setidaknya mereka tetap memahami materi yang sedang dipelajari.

Ketiga, dari Peserta didik juga harus lebih fokus memahami materi yang disajikan. serta harus lebih cekatan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru termasuk juga melaporkannya, agar tercipta kondisi pembelajaran daring yang efektif.

Keeempat, Terkaitnya dengan orang tua yang kesulitan mendapatkan kuota internet, penulis kira pemerintah perlu hadir dan bahkan memberikan suntikan dana. Maksudnya, pemerintah tidak hanya membuat regulasi dan kebijakan pembelajaran melalui sistem Daring dan Luring di setiap sekolah. Demikian juga sekolah. Perlu ada bantuan khusus bagi orang tua yang secara ekonomi tidak mampu. Terlebih lagi untuk peserta didik yang orang tuanya terkena dampak corona. Semisal di-PHK oleh perusahaan, tempat di mana mereka mencari nafkah.

Kelima, Selain itu karena guru adalah orang tua ketika di sekolah, tidak hanya memberikan ilmu, guru harus dijadikan panutan yang baik untuk peserta didik sebaiknya guru menjalin tali silaturahmi yang baik dengan orang tua peserta didik agar pembelajaran daring lebih efektif, karna pembelajaran jarak jauh guru atau dosen harus memberikan saran, motivasi, semangat kepada para peserta didik atau mahasiswa didik dalam pembelajaran.

Keenam, pembelajaran secara luar jaringan (luring) bisa menjadi pilihan solusi mengatasi banyaknya permasalahan dalam pembelajaran dalam jaringan (daring/online) selama masa pandemi Covid 19. Para guru dan pihak sekolah bisa meminimalisir dengan menyelipkan proses luring dalam pembelajaran, tanpa mengabaikan protokol kesehatan. Para guru bisa menyediakan hard copy materi yang bisa diambil di sekolah, untukantisipasi peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran daring. Guru juga diharapkan lebih kreatif, agar materi dapat tersampaikan dengan baik sesuai kurikulum.

Ketujuh, terkait dengan sinyal yang kadang-kadang tidak stabil, bahkan di daerah tertentu yang tidak ada sinyal internet. Alternative pemecahan menurut penulis ialah seorang guru dan murid harus memastikan dirinya berada di zona dengan jangkauan sinyal yang bagus, jika pembelajaran harus terputus karena adanya gangguan sinyal, maka sebisa mungkin mengejar ketinggalan dengan bertanya kepada guru atau sesama murid di luar jam yang ditentukan, atau dengan kata lain, strategi Luring dapat diterapkan, karena kita ketahui tidak semua daerah di Indonesia mendapatkan kualitas jaringan yang memadai, terutama di daerah terpencil, mereka terancam untuk tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara daring. Seharusnya pendidikan di Indonesia dapat disamaratakan di seluruh pelosok negeri tanpa ada satu pun daerah yang tertinggal, karena pendidikan merupakan hak setiap manusia dan sudah jelas-jelas tercantum dalam UUD 1945 sebagai tujuan bangsa Indonesia itu sendiri. Pemerataan akses internet sangat perlu dilakukan dan dipercepat pembangunannya, karena tidak ada yang tau kapan musibah ini akan berakhir dan tidak ada yang tau kapan pula pembelajaran daring ini akan berakhir..

Kedelapan, kemudian langkah selanjutnya yang dapat penulis simpulkan agar pembelajaran daring ini berjalan dengan baik dan semakin efektif perlu adanya evaluasi berkala, bukan hanya dari media pembelajarannya saja yang harus di evaluasi, melainkan Kurikulum pembelajarannya pun juga harus di evaluasi, karena hasil dari penugasan yang diberikan oleh guru untuk memenuhi pencapaian pembelajaran tidak menjamin bahwa itu merupakan kemampuan asli dari peserta didik, bisa saja mereka mengerjakan tugas, ulangan, bahkan ujian, hanya dengan bermodalkan jawaban yang didapat dari internet.

Ada baiknya jika kurikulum yang digunakan pada saat pandemi ini lebih menekankan pada pemahaman mendalam, dan untuk materi-materi pembelajarannya pun , sebaiknya diringkas, hanya berfokus pada materi yang sangat penting untuk dipelajari.

Kesembilan, ada baiknya pada saat pandemi ini jika pendidikan karakter lebih ditekankan lagi, mengingat selama ini, bahwa jarang sekali bagi beberapa peserta didik untuk dapat berkumpul , lengkap bersama dengan keluarga dirumah. Pendidikan karakter yang dimaksud disini lebih menekankan untuk menjalin hubungan yang baik antar anggota keluarga, terutama orang tua. Sedangkan untuk sekolah yang sudah melaksanakan sistem pembelajaran tatap muka, agar dapat mewajibkan semua peserta didik dan tenaga pendidik untuk isolasi mandiri dirumah, sepulang dari sekolah, mengingat bahwa sekolah seharusnya merupakan tempat yang benar-benar steril, sehingga aman untuk dilaksanakannya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Dan tidak kalah pentingnya untuk sekolah yang masih melakukan pembelajaran daring, perlu adanya kerjasama dengan orang tua untuk mengawasi anaknya agar tetap disiplin melakukan pembelajaran daring, dan yang terpenting adalah untuk menjaga mereka agar tetap berdiam diri dirumah. Selain itu, bantuan dari aparat keamanan juga sangat diperlukan, untuk mengambil tindakan tegas dalam mendisiplinkan para pelanggar baik itu pelajar terutama pelajar SMA, ataupun tenaga pendidikan yang masih saja melanggar protokol kesehatan dan keluar rumah dengan alasan yang kurang penting.

Kesepuluh, dalam hal ini pemerintah juga perlu memperhatikan pelajar, maupun guru yang dilanda keterbatasan ekonomi, dikarenakan pembelajaran daring ini membutuhkan modal yang besar untuk membeli paket internet, gadget, dan segala macam perangkat yang dibutuhkan. Hal inilah yang membuat sebagian orang tua menginginkan agar sekolah kembali dibuka, walaupun situasi tidak memungkinkan, mereka takut jika biaya keperluan sekolah yang semakin hari semakin membengkak, tidak seimbang dengan pemasukan yang semakin hari semakin berkurang akibat krisis ekonomi yang ditimbulkan oleh COVID-19 Ini, sehingga anak-anak mereka terancam putus sekolah. Oleh karena itu uluran tangan dari pemerintah sangat dibutuhkan untuk meringankan beban rakyat.

Penerapan pembelajaran daring maupun luring ini menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak baik dari penyedia layanan pendidikan dan peserta didik itu sendiri. Pembelajaran daring di tengah pandemi ini memberikan berbagai dampak bagi kita yang menjalankannya. Salah satu

dampak positifnya adalah guru dan peserta didik menjadi lebih mahir dalam menggunakan aplikasi online dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih santai karena dilaksanakan di rumah dan bisa dilakukan di mana saja. Tetapi, yang perlu diingat, pembelajaran daring juga memberikan dampak negatif bagi yang menjalankannya. Contohnya sering terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi karena tidak dilakukan secara tatap muka, membutuhkan jaringan internet yang cukup baik serta memerlukan teknologi yang baik.

Adanya pembelajaran daring membuat dilema tersendiri bagi orang-orang yang menjalankannya baik itu bagi sekolah, guru, peserta didik, maupun orang tua yang mendampingi anaknya dalam pembelajaran, bahkan tidak menutup kemungkinan kalau pembelajaran daring ini pastinya akan menimbulkan keresahan bagi para peserta didik, maupun orang tua yang ikut andil dalam membantu anaknya mengerjakan tugas onlinenya. Pembelajaran daring ini pastinya juga berdampak positif dan negatif bagi kita semua karena pembelajaran ini tidak dilakukan secara tatap muka. Sebagai contoh pada saat ini, setiap orang tua dituntut untuk bisa menggunakan berbagai teknologi karena anaknya tidak mungkin bisa menggunakan sendiri tanpa didampingi oleh orangtuanya terlebih lagi jika anak tersebut masih kelas 1 SD. Tak jarang banyak orang tua yang sering mengeluh akan pembelajaran daring ini. Banyak orang tua yang memberikan pesan “ Lebih baik belajarnya itu di sekolah seperti biasa, karena saya juga kurang paham sama belajar online ini. Malahan saya sering keawaalahan waktu mengajari anak saya. Belum lagi pekerjaan rumah, yang mau masak, mengurus ini, mengurus itu. Saya rasa itu jadi ribet. Kalau belajar di sekolah seperti biasa kan lebih enak. Anak-anak pun jadi paham dan gak malas-malasan.”, Pesan dari orang tua peserta didik yang merasa pembelajaran daring ini kurang efektif. Disisi lain Peserta didik memberikan tanggapan merasa pusing dengan pembelajaran online karena tugas selalu menumpuk, banyak makan paket internet, kadang-kadang jaringan susah apalagi kalau sudah mati lampu, pembelajaran daring ini tidak bisa berjalan dengan baik jika kita tidak mempunyai jaringan internet yang bagus, bahkan terkadang peserta didik sering mengalami kendala pada saat absen di jam mata pelajaran tertentu dan membuatnya tidak bisa berbuat apa-apa lagi selain berdoa yang terbaik saja.

Berat pembelajaran secara daring juga dirasakan para guru di daerah pedesaan, disatu sisi kewajiban guru untuk tetap memberikan pembelajaran bagi peserta didik pada pandemi covid 19 supaya aspek perkembangan anak selalu terpenuhi tetapi berbagai kendala terjadi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut. Maka dari itu, sebaiknya kita lebih pandai menyikapi pembelajaran daring yang sedang berlangsung di tengah pandemi ini agar setiap pembelajaran yang berjalan bisa berlangsung dengan baik dan lancar.

Walau bagaimanapun juga pembelajaran secara daring dan luring menuai beragam tanggapan, baik itu dari orang tua, guru, ataupun peserta didik itu sendiri, tetapi perlu garisbawahi, pembelajaran dengan strategi ini pada masa pandemi merupakan skenario pembelajaran yang terbaik saat ini yang harus dijalankan walaupun dengan tantangan keadaan yang sama sekali tidak direncanakan apalagi diinginkan, ini merupakan keadaan darurat sehingga apapun yang dijalankan pasti belum sepenuhnya sempurna, dan tidak akan sempurna dalam waktu yang singkat.

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dan luring di tengah pandemi ini pasti membuat dilema tersendiri bagi setiap orang yang menjalankannya. Tetapi dilema yang timbul dalam pembelajaran daring dan luring bisa diatasi apabila seluruh *stakeholders* seperti pemerintah/pemangku kebijakan (Kemendikbud), kepala sekolah, guru, orangtua, dan peserta didik harus saling bekerja sama untuk mensukseskan pelaksanaan pembelajaran daring. Harus ada kesepakatan untuk dilaksanakan secara bersama-sama. Selama pembelajaran daring maupun luring, para orang tua atau walimurid harus aktif berkomunikasi dengan pihak sekolah. Sehingga apabila ada kendala dalam pembelajaran, bisa segera terselesaikan dengan baik, demi terciptanya situasi pembelajaran yang diinginkan.

Jadi ada baiknya agar kita saling tolong-menolong, menguatkan, dan memahami satu sama lain sehingga, perlahan-lahan musibah ini akan terasa ringan dan cepat berlalu. Saat ini tentunya yang paling di prioritaskan adalah keselamatan, kesehatan dan keamanan semua pihak. Bagaimana pun juga, saat ini pembelajaran daring dan luring ini merupakan salah satu upaya pemerintah yang terbaik untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 yang semakin meluas di Indonesia. Mudah-mudahan pandemi Covid-19 ini segera berlalu. Amin.

SIMPULAN DAN SARAN

Walaupun penerapan pembelajaran daring dan luring ini sering menimbulkan dilema dalam pelaksanaannya, tetapi pada saat ini pembelajaran daring dan luring merupakan sebagai solusi terbaik dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, selain physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut.

Sebenarnya dilema yang timbul dalam pembelajaran daring dan luring bisa diatasi apabila seluruh *stakeholders* seperti pemangku kebijakan (Kemendikbud), kepala sekolah, guru, orangtua, dan peserta didik harus saling bekerja sama untuk mensukseskan pelaksanaan pembelajaran daring. Harus ada kesepakatan untuk dilaksanakan secara bersama-sama. Selama pembelajaran luring maupun daring, para orang tua atau walimurid harus aktif berkomunikasi dengan pihak sekolah. Sehingga apabila ada kendala dalam pembelajaran, bisa segera terselesaikan dengan baik.

Dengan keuntungan maupun kerugian yang ada, mari bersama kita menghadapi tantangan yang ada, bahwa seorang guru tetap tampil profesional serta kreatif dalam memberikan pendidikan dan pengajaran terbaik di setiap kondisi dan situasi apapun terlebih dalam situasi pandemi ini.

Semoga Vaksin yang ampuh untuk Virus Corona ini segera cepat ditemukan dan diberikan ke seluruh rakyat Indonesia agar Covid-19 ini cepat berlalu seiring dengan new normal yang telah diberlakukan oleh pemerintah, sehingga proses pembelajaran di negeri kita tercinta ini bisa kembali normal dan semoga keadaan cepat kembali seperti sedia kala dimana proses pembelajaran dengan kehadiran guru dan peserta didik yang saling berinteraksi langsung. Aamiin Ya Rabbal'alam.

DAFTAR RUJUKAN

- Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona (Covid-19)*
- Hasibuan, MS & Simarmata, Janner & Sudirman, Acai. (2019). *ELearning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Muhammad, Hamid. (2020). Kemendikbud Sebut *PJJ Tak Sama dengan Pembelajaran Daring dan Luring*", Artikel PENDIDIKAN. Jawapos.com, 17 Juni 2020, <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/17/06/2020/...>, diunduh pada September 2020.
- Nur, Muhammad Nadzirin Anshari. (2020) "*Mendadak E-Learning*" (*Opini*) daring. <https://telisik.id/news/mendadak-e-learning>, Sabtu, 25 April 2020, diunduh pada September 2020
- Sunendar, Dadang, dkk. (Tim Penyusun KBBI Edisi Kelima). (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

MERDEKA BELAJAR DAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19: STUDI PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP KRISTEN IMMANUEL PONTIANAK

Juniardi Sucinda

Program Studi Megister Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN Pontianak

E-mail: Juniardisucindaofs@gmail.com

Abstract

The covid-19 pandemic has disrupted the process of conventional learning. A solution is needed to solve the problem. Long-distance learning is one of the alternatives that can address the problem. The purpose of writing this article is to describe the imagined long range of study carried out at the SMP Kristen Immanuel Pontianak as an effort to suppress the spread of covid-19. As a writing material, the author focuses on the teacher and student of the SMP Kristen Immanuel Pontianak. What this is written about is: (1) The student of SMP Kristen Immanuel Pontianak already have the basic facilities needed to follow long - distance learning and yet lack of supervision of students, bad signals at times, and the high cost of requirement is a challenge in long - distance study; (2) Long-distance learning has flexibility in execution and is able to encourage learning independence and motivation to be more active in study, long-distance learning encourages social distension behavior and minimize crowd of students so that it is thought to reduce the covid-19 spread potential in the middle-school education ward; (3) Long-distance learning requires students to increase learning independence in the form of learning independence, increasing the interest for learning and boosting the motivation for learning because if they neglect self-reliance, the interest and motivation for learning will worry about disrupting the results of students' learning.

Abstrak

Pandemi covid-19 telah mengganggu proses pembelajaran secara tatap muka. Maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran jarak jauh adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan gambaran pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SMP Kristen Immanuel Pontianak sebagai upaya menekan penyebaran Covid-19. Sebagai bahan penulisan ini penulis berfokus pada guru dan siswa SMP Kristen Immanuel pontianak. Hal-hal yang ingin disampaikan lewat penulisan ini adalah: (1) siswa SMP Kristen Immanuel Pontianak telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh namun lemahnya pengawasan terhadap siswa, buruknya sinyal pada saat-saat tertentu, dan mahal biaya kuota adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran jarak jauh; (2) pembelajaran jarak jauh memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar, pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya kerumunan siswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan sekolah menengah pertama; (3) pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk meningkatkan kemerdekaan belajar dalam bentuk kemandirian belajar, meningkatkan minat belajar dan memacu motivasi belajar karena jika lalai dalam kemandirian, minat dan motivasi belajar maka dikhawatirkan akan mengganggu hasil belajar siswa.

Kata kunci: Merdeka Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting perannya untuk mendukung perubahan sosial masyarakat kearah yang lebih baik. Pendidikan harus diberikan negara secara adil, layak dan beradab karena ini sudah menjadi cita-cita bangsa kita yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 bahwa pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk memanusiakan manusia yang sering kita dengar tetapi tidak banyak yang tahu bagaimana implementasi memanusiakan manusia dalam kurikulum pendidikan dan kegiatan sehari-harinya di sekolah. Banyak guru yang terjebak pada hanya “tahu” saja konsep memanusiakan manusia tersebut. Sisanya adalah guru-guru yang terus belajar dan mengembangkan diri, belajar ke sana ke mari, mengkaji berbagai buku tentang baik ilmu pendidikan ataupun diluar ilmu pendidikan. Sebagian kecil ini menjadi guru merdeka yang paham dan mampu mengimplementasikan konsep memanusiakan manusia lewat kegiatan di dalam kelas bersama anak didiknya.

Belajar merupakan suatu tindakan dan perilaku siswa yang sangat kompleks dalam mencari dan menerima suatu ilmu pengetahuan. Dalam belajar terjadi interaksi antara guru (pendidik) dengan siswa (peserta didik) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika penerapan pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik yang beragam.

Selama ini proses belajar hanya bertumpu kepada pendidik sebagai sumber utama, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran, karena peserta didik dikatakan belajar apabila mereka mampu mengingat dan menghafal informasi atau pelajaran yang telah disampaikan. Pembelajaran seperti ini tidak akan membuat peserta didik menjadi aktif, mandiri dan mengembangkan pengetahuannya berdasarkan pengalaman belajar yang telah mereka lakukan. Sedangkan seiring kemajuan zaman dan teknologi, dibutuhkan SDM (Sumber Daya Manusia) dengan karakteristik yang baik. Karakteristik manusia masa depan yang dikehendaki adalah manusia-manusia yang memiliki kepekaan, kemandirian, tanggung jawab terhadap resiko dalam mengambil keputusan, dan mengembangkan segenap aspek potensi melalui proses belajar untuk menemukan diri sendiri dan menjadi diri sendiri.

Merdeka belajar bermakna memberikan kesempatan belajar secara bebas dan nyaman kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai dan gembira tanpa stres dan tekanan dengan memperhatikan bakat alami yang mereka punyai, tanpa memaksa mereka mempelajari atau menguasai suatu bidang pengetahuan di luar hobi dan kemampuan mereka. Dengan demikian masing-masing mereka tumbuh dan berkembang sesuai potensi dan kemampuannya. Memberi beban kepada anak di luar kemampuannya adalah tindakan yang tercela yang secara esensi berlawanan dengan semangat merdeka belajar. Hal ini tidak mungkin dilakukan oleh guru yang bijak. Ini tak ubahnya seperti siswa tuna netra lalu guru memintanya menceritakan keindahan pemandangan kepada teman-temannya. (<https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/>).

Hendaknya merdeka belajar juga memberikan kesempatan luar kepada guru untuk semakin mengembangkan bahan ajarnya serta membuat soal ujian sesuai situasi kondisi (kontekstual) siswa dan masyarakat disekitar sekolah seperti yang sudah diatur dalam Surat Edaran No 1 Tahun 2020 Tentang Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Penentuan Kelulusan Peserta Didik Dan Pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Ajaran 2020/2021, dimana pada angka 1 poin (a) disebutkan bahwa kelulusan peserta didik ditentukan melalui ujian sekolah yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan berdasarkan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Setidaknya hal ini menunjukkan keseriusan pemerintah membuat guru menjadi semakin merdeka mengajar yang nantinya akan membuat siswa merdeka belajar.

Berdasarkan tulisan Siti Mustaghfiroh (141:2020) bahwa merdeka belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim. Nadiem Makarim membuat kebijakan merdeka belajar bukan tanpa alasan. Pasalnya, penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara. Menyikapi hal itu, Nadiem pun membuat terobosan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi, numerasi, dan survei karakter. Literasi bukan hanya mengukur kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep di baliknya. Untuk kemampuan numerasi, yang dinilai bukan pelajaran matematika, tetapi penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep numerik dalam kehidupan nyata. Satu aspek sisanya, yakni Survei Karakter, bukanlah sebuah tes, melainkan pencarian sejauh mana penerapan nilai-nilai budi pekerti, agama, dan Pancasila yang telah dipraktekkan oleh peserta didik.

Menurut Pane (2017: 339) kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyempaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

Sistem pendidikan jarak jauh (selanjutnya disebut PJJ), yang dipersepsikan sebagai inovasi abad 21, merupakan sistem pendidikan yang memiliki daya jangkauan luas lintas ruang, waktu, dan sosioekonomi. Sistem PJJ membuka akses terhadap pendidikan bagi siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Dengan karakteristik tersebut, sistem PJJ seringkali dianggap sebagai solusi terhadap berbagai masalah pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pemerataan dan demokratisasi pendidikan, serta perluasan akses terhadap pendidikan berkualitas kepada seluruh lapisan masyarakat lintas ruang dan waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Gagne (dalam Sunhaji, 2014: 33) menjelaskan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yang mempengaruhi belajar siswa adalah keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Termasuk faktor jasmani/aspek fisiologis seperti tonus (tegangan otot), kebugaran tubuh siswa, faktor rohaniyah/faktor psikologis seperti motivasi, tingkat kecerdasan, bakat dan sikap siswa. Faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial, termasuk faktor sosial seperti guru dan teman-teman sekolah, faktor non sosial seperti gedung sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan keluarga, cuaca dan waktu belajar yang digunakan.

Pembelajaran jarak jauh menuntut peserta didik harus belajar secara mandiri, kemerdekaan belajar memungkinkan itu terjadi. Kemerdekaan belajar menjadi pendorong kemandirian belajar. Kemerdekaan belajar dan pembelajaran jarak jauh seakan mendapat tempat untuk bertemu.

Siswa SMP Kristen Immanuel Pontianak telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh namun lemahnya pengawasan terhadap siswa, buruknya sinyal pada saat-saat tertentu, dan mahalnya biaya kuota adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran jarak jauh. Tidak dapat dipungkiri bahwa kuota internet menjadi salah satu alat belajar yang penting bagi siswa dimasa pandemi covid-19 yang menuntut terjadinya PJJ. Pada pembelajaran di SMP Kristen Immanuel Pontianak, khususnya pembelajaran IPS dengan sistem PJJ siswa mau tidak mau harus memiliki perangkat yang memadai untuk menunjang PJJ. Ada siswa yang memang sudah diberikan perangkat komunikasi ataupun komputer oleh orangtuanya, namun ada pula yang harus secara bergantian dengan saudaranya atau dengan orangtuanya menggunakan perangkat. Hal ini menimbulkan cerita tersendiri mengingat hal ini belum pernah terjadi sebelumnya.

Pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 lalu, pihak sekolah menggunakan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) untuk membeli kuota bagi siswa-siswi SMP Kristen Immanuel Pontianak. Sementara pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 siswa-siswi dan para guru mendapat bantuan kuota dari pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan data yang mengacu pada data di Dapodik. Bantuan-bantuan dari pihak sekolah maupun pemerintah ini sangat meringankan siswa-siswi dan para guru dalam menjalankan PJJ.

Pembelajaran jarak jauh memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar, pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya kerumunan siswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan sekolah menengah pertama.

Menurut Pane (2017: 334) belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat continui, fungsional, positif, aktif, dan terarah.

Perubahan perilaku harus melewati suatu proses, PJJ menjadikan siswa untuk tetap belajar dari rumah maka praktis tidak ada kehadiran guru yang bisa membimbing langsung oleh karena itu perlu adanya kemandirian siswa ketika belajar agar dapat memahami materi ajar. Memang guru di SMP Kristen Immanuel Pontianak akan selalu memantau dan mengajar dengan *video conference* dari sekolah dengan menggunakan Microfoft Teams namun tentu itu tidaklah maksimal layaknya pembelajaran tatap muka. Siswa dituntut untuk mencari dan mengolah lagi bahan ajar yang disampaikan guru agar ia mampu memahami materi, ditambah

lagi siswa harus mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri tanpa bimbingan langsung guru.

Menurut Yamin dan Syahrir (2020: 134) E-learning (Pembelajaran Jarak Jauh) memberikan kesempatan bagi guru-guru dan siswa/peserta didik secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan tujuan pendidikan. Siswa/peserta didik bebas menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Termasuk bebas dan merdeka dalam menggunakan semua media pembelajaran. Baik media cetak yaitu; buku, modul, LKS. Maupun media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau *online*.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk meningkatkan kemerdekaan belajar dalam bentuk kemandirian belajar, meningkatkan minat belajar dan memacu motivasi belajar karena jika lalai dalam kemandirian, minat dan motivasi belajar maka dikhawatirkan akan mengganggu hasil belajar siswa. Kemerdekaan belajar memang benar-benar diuji coba pada masa pandemi covid-19, sistem pembelajaran jarak jauh yang menuntut kemandirian dan kemerdekaan belajar sama sekali tidak dapat dihindari oleh guru dan siswa maka harus ada penyesuaian-penyesuaian diri yang dilakukan agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan walaupun guru di SMP Kristen Immanuel Pontianak harus menurunkan bobot soal latihan dan tugas-tugas yang diberikan agar tidak terlalu membebani siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Merdeka belajar bermakna memberikan kesempatan belajar secara bebas dan nyaman kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai dan gembira tanpa stres dan tekanan dengan memperhatikan bakat alami yang mereka punyai, tanpa memaksa mereka mempelajari atau menguasai suatu bidang pengetahuan di luar hobi dan kemampuan mereka. Dengan demikian masing-masing mereka tumbuh dan berkembang sesuai potensi dan kemampuannya. Memberi beban kepada anak di luar kemampuannya adalah tindakan yang tercela yang secara esensi berlawanan dengan semangat merdeka belajar. Hal ini tidak mungkin dilakukan oleh guru yang bijak. Ini tak ubahnya seperti siswa tuna netra lalu guru memintanya menceritakan keindahan pemandangan kepada teman-temannya.

Pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19 ini menuntut peserta didik harus belajar secara mandiri, kemerdekaan belajar memungkinkan itu terjadi. Kemerdekaan belajar

menjadi pendorong kemandirian belajar. Kemerdekaan belajar dan pembelajaran jarak jauh seakan mendapat tempat untuk bertemu.

Pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk meningkatkan kemerdekaan belajar dalam bentuk kemandirian belajar, meningkatkan minat belajar dan memacu motivasi belajar karena jika lalai dalam kemandirian, minat dan motivasi belajar maka dikhawatirkan akan mengganggu hasil belajar siswa. Kemerdekaan belajar memang benar-benar diuji coba pada masa pandemi covid-19, sistem pembelajaran jarak jauh yang menuntut kemandirian dan kemerdekaan belajar sama sekali tidak dapat dihindari oleh guru dan siswa maka harus ada penyesuaian-penyesuaian diri yang dilakukan agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan walaupun guru di SMP Kristen Immanuel Pontianak harus menurunkan bobot soal latihan dan tugas-tugas yang diberikan agar tidak terlalu membebani siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Kusnohadi. 2020. Online. **Esensi Merdeka Belajar yang Sebenarnya.**
<https://lmpjajim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/esensi-merdeka-belajar-yang-sebenarnya>
- Mustaghriroh, Siti. 2020. Jurnal. Konsep “Merdeka Belajar” aliran progresivisme
- John Dewey. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, March 2020. IAIN Metro Lampung: Lampung.
- Pane, Aprida. 2017. Jurnal. Belajar dan Pembelajaran. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu Ilmu Keislaman: Vol. 03 No. 2 Desember 2017. e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997.
 Web: jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F. IAIN Padang Sidempuan: Padang.
- Sunhaji. 2014. Jurnal. **Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.** Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2 November 2014. IAIN Purwokerto: Purwokerto
- Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2020 Tentang Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Penentuan Kelulusan Peserta Didik Dan Pelaksanaan Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun Ajaran 2020/2021
- Yamin, Muhammad dan Syahrir. 2020. Jurnal. **Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar: Telaah Metode Pembelajaran.**
- Jurnal Ilmiah Mandala Education <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index> terakreditasi Peringkat 4 (No. SK: 36/E/KPT/2019). Vol. 6. No. 1. April 2020 p-ISSN: 2442-9511 e-ISSN: 2656-5862.

**UPAYA PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI DAERAH PERBATASAN PADA
KETERAMPILAN ABAD 21**

Lili Redia Fahmi

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

Email: liliredia20@gmail.com

Abstract

Education plays an important role in a nation's civilization. Improving the quality of education is important because of its significant role in achieving progress in various areas of social, economic, political, and cultural life. The purpose of writing this article is to outline the role of the educational component as well as the steps that must be taken in strengthening its role, especially in border areas as a solution to the improvement of the quality of education that is equitable and equitable in 21st century skills. Article writing is done using a qualitative approach with literature research method. The solution to the problem is reviewed based on literature and research results relevant to the topic of discussion. The main components in education that play a role in educational success are 1) Curriculum is a component that contains about the objectives of education to be achieved. Improving the role of curriculum can be improved through socialization and training of curriculum in teachers, especially in border areas 2) Teachers are the spearhead of education. Improving teacher quality can be done through improving qualifications, basic competencies, and teaching skills through education/training 3) Students are the main targets in the implementation of education in schools that have potential skills. These components play an important role in improving education in border areas that have very few facilities and government access. Therefore, these components must be aligned for the equalization of the quality of education in the border area.

Abstrak

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam peradaban suatu bangsa. Peningkatan mutu pendidikan sangat penting karena perannya yang signifikan dalam mencapai kemajuan di berbagai bidang kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Tujuan penulisan artikel ini adalah menguraikan peranan komponen pendidikan serta langkah-langkah yang harus ditempuh di dalam memperkuat peranannya, khususnya di daerah perbatasan sebagai solusi peningkatan mutu pendidikan yang merata dan berkeadilan pada keterampilan abad 21. Penulisan artikel dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode literature research. Solusi atas masalah yang dikemukakan dikaji berdasarkan literatur dan hasil penelitian yang relevan dengan topik bahasan. Komponen-komponen utama di dalam pendidikan yang berperan untuk keberhasilan pendidikan adalah 1) Kurikulum merupakan komponen yang memuat tentang tujuan pendidikan yang akan dicapai. Peningkatan peranan kurikulum dapat ditingkatkan melalui sosialisasi dan pelatihan kurikulum pada guru khususnya di daerah perbatasan 2) Guru merupakan ujung tombak pendidikan. Peningkatan kualitas guru dapat dilakukan melalui peningkatan kualifikasi, kompetensi dasar, dan kemampuan mengajar melalui

pendidikan/pelatihan 3) Peserta didik merupakan sasaran utama di dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah yang memiliki kecakapan potensial. Komponen-komponen tersebut sangat memegang peranan penting untuk meningkatkan pendidikan di daerah perbatasan yang sangat minim fasilitas dan akses pemerintah. Oleh sebab itu komponen-komponen tersebut harus selaras untuk pemerataan mutu pendidikan di daerah perbatasan.

Kata kunci: Mutu Pendidikan, Pendidikan Abad 21, Pendidikan Perbatasan.

PENDAHULUAN

Berdasarkan letak geografis Negara Indonesia, bahwa wilayah darat Indonesia berbatasan langsung dengan wilayah negara tetangga yaitu, Malaysia, Timor Leste, dan Papua New Guinea sedangkan untuk wilayah laut negara Indonesia berbatasan langsung dengan sepuluh negara yaitu Australia, India, Thailand, Malaysia, Singapura, Vietnam, Filipina, Papua New Guinea, Palau, dan Timor Leste. Kenyataannya daerah perbatasan ini masih sangat minim akan perhatian, padahal letak wilayah Negara Indonesia yang berbatasan langsung dengan negara tetangga dan teramat strategis sebagai wilayah terdepan guna mencegah dan menangkis segenap gangguan, ancaman, dan bahaya untuk melindungi serta menjaga keutuhan Negara Indonesia.

Hakikatnya wilayah perbatasan negara mempunyai peran yang sangat penting dalam penentuan batas wilayah, menjaga keutuhan dan keamanan wilayah, serta pemanfaatan sumber daya alam dan manusia. Oleh sebab itu, pembangunan wilayah perbatasan seharusnya menjadi sorotan utama dan tonggak pembangunan yang amat penting bagi sebuah negara. Kenyataannya saat ini wilayah perbatasan belum mendapat perhatian secara khusus dan mendalam. Seperti yang diketahui menurut data peta dari Kementerian Koordinator Kemaritiman pada tanggal 14 Juli 2017 yang merupakan hasil dari perundingan batas maritim (*Maritime Border Diplomacy*) pemerintah Indonesia masih harus memperjuangkan diplomasi batas maritim untuk mendapatkan kepastian hukum wilayah Indonesia dengan negara tetangga. Hal tersebut membuktikan bahwa perbatasan Indonesia masih membutuhkan perhatian serius. Berbicara mengenai permasalahan daerah perbatasan Indonesia banyak sekali hal yang harus menjadi perhatian serius tidak hanya persoalan batas maritim tetapi juga mengenai penyeludupan barang dan jasa serta kejahatan transnasional. Di samping itu, daerah perbatasan Indonesia umumnya masih merupakan daerah tertinggal dengan sarana dan prasarana yang masih minim baik dari segi sosial maupun ekonomi. Kesannya beberapa daerah perbatasan bahkan tidak tersentuh oleh pembangunan sehingga banyak dari masyarakat perbatasan yang berorientasi pada negara tetangga.

Pemandangan pembangunan daerah perbatasan yang memprihatinkan sekiranya perlu menjadi sorotan untuk segera dibenahi. Satu diantara aspek terpenting yang perlu dibenahi adalah dari sektor pendidikan. Pendidikan menjadi tonggak utama dalam peradaban suatu bangsa dan negara. Perlu adanya aspek-aspek pendidikan yang memadai terutama untuk daerah perbatasan seperti kurikulum, sarana dan prasarana, fasilitas belajar, dan tenaga guru yang mendukung. Hal tersebut guna meningkatkan mutu pendidikan di daerah perbatasan untuk menyeimbangkan sumber daya manusia untuk membentuk wawasan, sikap, pengetahuan dan perilaku kebangsaan bagi peserta didik di wilayah perbatasan yang saat ini masih sangat minim. Berberapa fenomena di wilayah perbatasan masih menunjukkan rendahnya mutu pendidikan sehingga membuat masyarakat kerap masih memiliki kesadaran yang rendah akan sikap wawasan kebangsaan dan pengetahuan.

Oleh sebab itu pengoptimalan mutu pendidikan di daerah perbatasan merupakan suatu hal yang harus dikaji dengan serius mengingat pendidikan merupakan tonggak utama bagi bangsa dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, baik dari segi pengetahuan maupun dari segi wawasan kebangsaan yang memiliki keterampilan daya saing dan pembentukan karakter serta kesadaran akan cinta tanah air.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Mutu Pendidikan di Daerah Perbatasan

Berdasarkan makalah yang ditulis oleh Agung Iskandar (2012) yang mengatakan bahwa “pendidikan di daerah perbatasan terbilang rendah, karena kurangnya fasilitas yang memadai dan kurangnya kesadaran masyarakat akan pendidikan sebagai bekal untuk masa depan. Masyarakat daerah perbatasan masih beranggapan bahwa lebih baik bekerja untuk menghidupi kebutuhan sekarang daripada sekolah untuk menghidupi kebutuhan di masa

mendatang.” Oleh sebab itu, perlu adanya kesadaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di daerah perbatasan.

Komponen utama dalam pendidikan adalah hal penting yang perlu di tinjau guna meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Callahan dan Clark ada enam komponen utama dalam pendidikan yaitu, tujuan pendidikan, kurikulum, guru, peserta didik, sarana dan prasarana, serta kondisi lingkungan pendidikan. Mutu pendidikan akan meningkat apabila keenam komponen tersebut terpenuhi. Pendidikan daerah perbatasan pada hakikatnya memerlukan pemenuhan keenam komponen tersebut agar berlangsungnya pendidikan yang terintegrasi pada tujuan bangsa dan negara.

Peningkatan Mutu Pendidikan dari Segi Komponen Kurikulum

Kurikulum merupakan komponen yang memuat tujuan pendidikan yang akan dicapai. Kedudukan kurikulum sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam mutu pendidikan dan perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa memahami konsep dasar dari kurikulum. Pada dasarnya kurikulum merupakan suatu sistem yang harus terpenuhi. Kurikulum tersusun dari seperangkat komponen yang saling berkaitan dan bertimbal balik. Satu di antara misi pendidikan abad 21 adalah menciptakan kurikulum yang dapat membuat peserta didik melek akan teknologi. Mengingat daerah perbatasan yang minim akan teknologi maka peningkatan mutu pendidikan dari komponen kurikulum dapat di tingkatkan melalui sosialisasi dan pelatihan kurikulum yang memadai bagi sistem pendidikan di daerah perbatasan. Hal tersebut dapat terwujud dengan diadakan pelatihan-pelatihan bagi guru untuk menyusun kurikulum yang didampingi langsung oleh kementerian pendidikan. Selain itu guru diharapkan melek akan kesadaran pentingnya meningkatkan kualitas kurikulum bagi daerah perbatasan dengan meningkatkan kemampuan teknologi pada masa abad 21.

Oleh karena itu perlu adanya peran aktif dari pemerintah untuk menyukseskan misi peningkatan mutu pendidikan bagi daerah perbatasan untuk melek akan teknologi yang dapat di terapkan melalui sosialisasi dan pelatihan kurikulum bagi setiap jenjang pendidikan. Diharapkan hal tersebut juga mendapat dukungan fasilitas yang memadai agar peningkatan mutu pendidikan dari segi komponen kurikulum tersebut dapat terlaksana dengan baik.

Peningkatan Mutu Pendidikan dari Segi Komponen Guru

Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa di segala bidang. Pada abad ini, terutama bidang Information and Communication Technology (ICT) yang serba canggih (sophisticated) membuat dunia ini semakin sempit, karena kecanggihan teknologi ICT ini beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instant dan cepat oleh siapapun dan dari manapun, komunikasi antar personal dapat dilakukan dengan mudah, murah kapan saja dan di manasaja.

Perubahan-perubahan tersebut semakin terasa, termasuk di dalamnya pada dunia pendidikan. Guru saat ini menghadapi tantangan yang jauh lebih besar dari era sebelumnya. Guru menghadapi klien yang jauh lebih beragam, materi pelajaran yang lebih kompleks dan sulit, standar proses pembelajaran dan juga tuntutan capaian kemampuan berfikir siswa yang lebih tinggi, untuk itu dibutuhkan guru yang mampu bersaing bukan lagi kepandaian tetapi kreativitas dan kecerdasan bertindak (hard skills- soft skills).

Tuntutan dunia internasional terhadap tugas guru memasuki abad ke-21 tidaklah ringan. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan, (Rohin dan Julian : 2016) hal ini didasari bahwa Pendidikan merupakan komunikasi

terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (education as organized and sustained communication designed to bring about Learning).

Bagi guru, selain memanfaatkan portal Pendidikan pemerintah perlu memperbarui pengetahuannya dari berbagai sumber. Penerapan pembelajaran abad 21 di daerah berkembang harus menyesuaikan muatan pendidikan era revolusi industri 4.0 sehingga guru harus melek digital. Muatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi keterampilan abad 21 yakni: (1) pembelajaran dan keterampilan inovasi meliputi penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang beranekaragam, pembelajaran dan inovasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi, dan kreatifitas dan inovasi; (2) keterampilan literasi digital meliputi literasi informasi, literasi media dan literasi ICT; (3) karir dan kecakapan hidup meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif, interaksi social dan budaya, produktifitas dan akuntabilitas, dan kepemimpinan dan tanggungjawab (Trilling dan Fadel, 2009). Pada akhirnya Pendidikan menghasilkan generasi bangsa yang produktif sehingga permasalahan pengangguran dan daya saing sumber daya manusia terminimalisasi.

Hakikat untuk meningkatkan mutu pendidikan di abad 21 komponen guru diharapkan memiliki kesadaran untuk melek akan teknologi. Guru diharapkan mampu bersaing dengan perkembangan zaman yang mengharuskan sistem pendidikan melakukan renovasi-renovasi. Pendidikan daerah perbatasan juga mengharuskan guru memiliki peran aktif untuk memahami perkembangan teknologi agar dapat mengembangkan pendidikan di daerah perbatasan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk melek akan teknologi satu diantara dengan kerap mengikuti arahan atau pekatihan yang diadakan pemerintah serta memiliki peran aktif mencari informasi tersendiri melalui media internet yang banyak mengajarkan mengenai perkembangan teknologi pendidikan.

Peningkatan Mutu Pendidikan dari Segi Komponen Peserta Didik

Kesuksesan seorang siswa tergantung pada kecakapan abad 21, sehingga siswa harus belajar untuk memilikinya. *Partnership for 21st Century Skills* mengidentifikasi kecakapan abad 21 meliputi : berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Berpikir kritis berarti siswa mampu mensikapi ilmu dan pengetahuan dengan kritis, mampu memanfaatkan untuk kemanusiaan. Trampil memecahkan masalah berarti mampu mengatasi permasalahan yang dihadapinya dalam proses kegiatan belajar sebagai wahana berlatih menghadapi permasalahan yang lebih besar dalam kehidupannya. Keterampilan komunikasi merujuk pada kemampuan mengidentifikasi, mengakses, memanfaatkan dan mengoptimalkan perangkat dan teknik komunikasi untuk menerima dan menyampaikan informasi kepada pihak lain. Terampil kolaborasi berarti mampu menjalin kerjasama dengan pihak lain untuk meningkatkan sinergi. Sedang menurut *National Education Association* untuk mencapai sukses dan mampu bersaing di masyarakat global, siswa harus ahli dan memiliki kecakapan sebagai komunikator, kreator, pemikir kritis, dan kolaborator.

Proses pembelajaran yang mampu mengakomodir kemampuan berpikir kritis siswa tidak dapat dilakukan dengan proses pembelajaran satu arah. Pembelajaran satu arah, atau berpusat pada guru, akan membelenggu kekritisannya siswa dalam mensikapi suatu materi ajar. Siswa menerima materi dari satu sumber, dengan kecenderungan menerima dan tidak dapat mengkritisi. Kemampuan berpikir kritis dibangun dengan mendalami materi dari sisi yang berbeda dan menyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Pola pembelajaran abad 21 di era revolusi industri 4.0 memberi tantangan dalam dunia pendidikan. Masing-masing daerah baik daerah terpencil maupun daerah berkembang memiliki tantangan tersendiri. Namun, tantangan tidak boleh menjadi sebuah hambatan. Pendidikan harus

membawa perubahan untuk mencetak generasi yang bermartabat untuk hidup lebih sejahtera. Upaya menjawab tantangan abad ini harus didukung dari berbagai pihak baik pemerintah dan guru. Pemerintah dan guru memiliki perannya masing-masing untuk mewujudkan cita-cita nasional.

Infrastruktur merupakan salah satu penyebab suatu daerah berkembang atau tetap menjadi daerah terpencil. Daerah terpencil merupakan gambaran geografis dimana kawasan pedesaan terisolasi dari pusat pertumbuhan/daerah lain akibat tidak memiliki atau kekurangan sarana perhubungan dan komunikasi. Daerah berkembang adalah daerah yang mengalami peningkatan sarana dan prasarana sehingga mempercepat laju pertumbuhan dan perkembangan di daerah itu. Oleh karena itu, untuk mendorong pendidikan abad 21 di era Revolusi 4.0 maka pemerintah perlu membangun dan menyempurnakan infrastruktur baik fisik maupun non fisik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Iskandar. 2012. *Kajian Penyelenggaraan Pendidikan di Daerah Perbatasan*. VISI P2TK PAUD NI - Vol. 7, No.2. <file:///C:/Users/ASUS/Documents/259965-kajian-penyelenggaraan-pendidikan-di-dae-98d4ce81.pdf>. 2 Oktober 2020.
- Callahan, J.F dan Clark, L.H. 1983. *Foundations of Educations*. New York: Mcmillan.
- Rohim, Bima dan Julian. 2016. *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21*. Makalah Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Kajian Media Pembelajaran. Kurikulum dan Tenologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGAJARAN MUATAN LOKAL
BAHASA DAERAH KALIMANTAN BARAT:
PELUANG DAN TANTANGAN**

Martina

Balai Bahasa Kalimantan Barat

aan.martina71@gmail.com

Abstrak

Penutur bahasa daerah mengalami kemunduran beberapa tahun terakhir. Anggapan penutur bahwa bahasa daerah tidak lagi memiliki gengsi dan kuno untuk dipertahankan di zaman modern ini sangat mengkhawatirkan. Bahasa daerah tidak lagi dijadikan jaminan interaksi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat bagaimana pengajaran muatan lokal bahasa daerah Kalimantan Barat: Peluang dan Tantangannya. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembinaan, peluang, dan tantangan pengajaran muatan lokal bahasa daerah di Kalimantan Barat. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan beberapa upaya pembinaan berupa pemantapan kembali peran penggunaan bahasa daerah dalam berbagai ranah kehidupan (keluarga, seni pertunjukan, sastra, upacara keagamaan atau adat, pendidikan). Peluang dan tantangan bahasa daerah dijadikan bahan pengajaran muatan lokal khususnya di daerah juga tidak kalah menariknya. Hal tersebut sangat terkait dengan kebijakan pemerintah yang bisa mengakomodir keberadaan bahasa daerah sebagai kearifan lokal yang ada di Kalimantan Barat.

Kata kunci: Pengajaran, Bahasa Daerah, Peluang, Tantangan

PENDAHULUAN

Keanekaragaman bahasa, budaya, dan adat-istiadat yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan kekayaan yang tidak ternilai harganya. Kekayaan tersebut menunjukkan bahwa Indonesia multietnis, berbeda bahasa, budaya, agama, dan adat-istiadat. Kekayaan itu merupakan kebanggaan dari satu sisi, tetapi sisi lain menjadi tugas tidak ringan, baik bagi masyarakat maupun pemerintah (daerah dan pusat). Khasanah lokal yang menyimpan begitu besar kekayaan terpendam yang perlu dilindungi, dilestarikan, digali agar bermanfaat, dan dipertahankan. Multikultural juga dapat diamati di Provinsi Kalimantan Barat. Provinsi ini memiliki keunikan dan keberagaman yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Alloy dkk (2008:26) menyebutkan bahwa keberagaman ditampilkan pada berbagai aspek, antara lain yang menonjol bahasa, adat-istiadat, dan budaya materi.

Dalam kaitannya dengan nilai-nilai budaya daerah atau muatan lokal, mata pelajaran muatan lokal dimasukkan dalam sistem pendidikan nasional yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sesuai yang tersirat dalam pasal 37 dan 38 menyatakan bahwa “kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang memperhatikan perkembangan peserta didik dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pendidikan nasional, perkembangan ilmu dan teknologi, serta kesenian, sesuai dengan jenis jenjang masing-masing satuan pendidikan. Pelaksanaan dan satuan pendidikan didasarkan pada kurikulum yang berlaku secara nasional dan kurikulum yang disesuaikan dengan keadaan, serta kebutuhan lingkungan dan ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan dengan tidak mengurangi kurikulum yang berlaku secara nasional dan tidak menyimpang dari tujuan pendidikan nasional,

sistem pendidikan dasar dapat menjabarkan dan menambah bahan kajian dari mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan setempat.

Pemberlakuan kurikulum 13 pada satuan pendidikan di tingkat dasar beberapa waktu yang lalu sempat menimbulkan kekhawatiran sejumlah pihak di beberapa daerah. Hal tersebut berkaitan dengan rencana perampingan mata pelajaran sehingga secara kuantitatif, pelajaran-pelajaran tertentu akan hilang dan digabungkan dengan pelajaran lain menjadi satu mata pelajaran tertentu. Satu diantara kekhawatiran itu terjadi berkaitan dengan persoalan pelajaran bahasa daerah (Frans, 2018: 196). Kita ketahui bahwa bahasa daerah di beberapa daerah pada jenjang sekolah dasar diajarkan sebagai muatan lokal.

Kekhawatiran beberapa pihak tersebut cukup beralasan karena beberapa faktor. Secara umum, kondisi bahasa daerah di Indonesia dapat dikatakan dalam keadaan yang cukup memprihatinkan. Strategi yang bisa dilakukan diantaranya kegiatan revitalisasi bahasa daerah melalui jalur pendidikan, khususnya pendidikan tingkat sekolah dasar. Anggapan inilah selanjutnya secara beramai-ramai di setiap pemerintah daerah memasukkan bahasa daerah yang ada di dalam wilayahnya sebagai mata pelajaran muatan lokal. Jalur pendidikan dasar diharapkan dapat menjadi sarana untuk transfer ilmu pengetahuan termasuk ilmu pengetahuan yang bersifat lokal yang terkandung di dalamnya melalui bahasa daerahnya.

Pengajaran bahasa daerah di satu sisi sebagai muatan lokal di sekolah memiliki beberapa kendala seperti sumber daya manusia (pengajar). Minimnya perguruan tinggi yang memiliki jurusan bahasa daerah menjadi kendala tersendiri bagi kelangsungan bahasa daerah. Bahkan, perguruan tinggi (negeri) pun yang notabene memiliki urusan bahasa daerah setiap tahunnya mengalami penurunan mahasiswanya (Frans, 2018: 197). Dalam tulisannya, Frans menambahkan bahwa kurangnya minat mahasiswa terhadap jurusan bahasa daerah karena *output* dan kebutuhan guru bahasa daerah yang pendidikannya bukan lulusan dari jurusan bahasa daerah yang diajarkan.

Pengembangan muatan lokal bahasa daerah dilaksanakan dengan memerhatikan kewenangan seperti (1) pemerintah daerah mengidentifikasi jenis bahasa daerah/lokal yang dijadikan materi muatan lokal, (2) pemerintah daerah memfasilitasi pengembangan dan pengadaan perangkat pembelajaran yang menyangkut pengembangan kurikulum, materi pembelajaran, pedoman pembelajaran, pengembangan alat evaluasi, pengembangan media pembelajaran, sampai dengan pelatihan guru serta implementasi, (3) pemerintah pusat menyiapkan rambu-rambu pengembangan kurikulum. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat pengajaran muatan lokal bahasa daerah Kalimantan Barat; peluang dan tantangannya. Masalah penelitian ini bagaimana bahasa daerah bisa dijadikan bahan ajar (muatan lokal) pada jenjang Sekolah Dasar dan sederajat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan temuan hasil penelitian peneliti dan beberapa studi pustaka terkait bahasa daerah dijadikan muatan lokal sebagai bahan ajar di sekolah. Peneliti mengklasifikasi hasil penelitian sudah dilakukan dan mengakomodir kajian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil analisis yang diambil terkait bahasa daerah yang berpotensi dijadikan muatan lokal atau bahan ajar di sekolah dengan tuturan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu kiranya pemerintah dan masyarakat melakukan upaya pembinaan melalui jalur sekolah, keluarga, dan masyarakat. Selain upaya yang harus dilakukan tersebut, peluang dan tantangan pengajaran muatan lokal bahasa daerah Kalimantan Barat akan dibahas dalam tulisan ini.

Upaya Pembinaan

Pembinaan dapat dilakukan melalui pemantapan peran penggunaan bahasa daerah dalam berbagai bidang kehidupan, misalnya lingkungan keluarga memperkenalkan seni pertunjukan yang berbahasa daerah, sastra, upacara-upacara keagamaan dan adat-istiadat. Begitu juga pembinaan untuk generasi penerus dilakukan melalui jalur pendidikan. Peserta didik sebagai generasi penerus wajib mempelajari bahasa daerah sebagai bahasa ibu tempat mereka dilahirkan dan dibesarkan. Penguasaan terhadap bahasa ibu menjadi penting karena bahasa ibu memiliki peran penting sebagai sarana pembentukan kepribadian anak-anak bangsa. Apresiasi sastra juga perlu ditingkatkan melalui jalur persekolahan. Penguasaan bahasa dan sastra pada generasi penerus itu perlu dilakukan melalui pengajaran bahasa dan sastra di sekolah. Pengajaran bahasa dan sastra daerah yang komprehensif dilakukan melalui pendidikan yang berkelanjutan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan atas.

Pembinaan Keluarga

Pembinaan melalui jalur keluarga sangat memungkinkan dalam pembinaan dan pemeliharaan bahasa dan sastra daerah. Melalui jalur ini, memerlukan upaya pembinaan yang sungguh-sungguh khususnya bagi orang tua. Peran orang tua sangat menentukan dalam pembinaan terkait penggunaan bahasa dan sastra daerah dalam sebuah keluarga. Bukan tidak mungkin, hancur dan punahnya sebuah bahasa dan sastra daerah diawali dari keluarga. Tingginya kawin campur mengisyaratkan bahwa antara dua etnis yang berlainan latar belakang budaya, adat-istiadat, dan bahasa. Kondisi tersebut memungkinkan penggunaan bahasa dalam keluarga kawin campur ini pada generasi mudanya lebih memilih meninggalkan bahasa daerah kedua orang tua mereka (Lumintintang dalam Frans, 2018:198). Menurutny bahwa pelestarian bahasa daerah itu sangat ditentukan oleh keluarga. Selama masih ada keluarga yang masih menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi bahasa itu akan terus hidup.

Keluarga merupakan lingkungan belajar yang efektif karena mereka bisa mempraktikkan secara langsung apa yang didengar dan dilihat. Dalam lingkungan keluarga, anak langsung bisa mempraktikkan kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, keluarga khususnya orang tua memiliki peran penting dalam pelestarian bahasa daerah. Kemampuan anak atau generasi muda menguasai bahasa daerah itu tidak terlepas andil anggota keluarga di dalamnya.

Pelestarian dan pembinaan bahasa dan sastra daerah bisa dilakukan beberapa upaya di lingkungan keluarga, diantaranya pembiasaan berbahasa ibu di dalam keluarga, berdiskusi, menyuruh, meminta, memasak, makan bersama, beribadah bersama, berkebun, dan situasi lainnya bisa memanfaatkan bahasa daerah sebagai sarana komunikasinya. Dengan memaksimalkan situasi yang ada, bahasa daerah yang ada dalam keluarga itu akan terpelihara dengan baik. Penggunaan bahasa daerah ada kecenderungan terpelihara dengan baik jika anggota keluarga aktif menggunakan bahasa ibunya.

Pembinaan di Sekolah

Pembinaan melalui jalur sekolah dapat dilakukan apabila unsur bahasa sudah terkodifikasi dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembinaan bahasa daerah di sekolah, perlu kebijakan resmi dari pemerintah daerah memasukkan mata pelajaran bahasa daerah dalam kurikulum. Terkait bahasa daerah dimasukkan dalam kurikulum pendidikan, bagi daerah yang bahasanya tidak beragam, kebijakan tersebut dapat dilakukan dengan mudah. Namun, bagi daerah dengan banyak bahasa misalnya Kalimantan Barat tentu saja pelaksanaannya memerlukan kehati-hatian karena pemilihan salah satu bahasa akan mengesampingkan bahasa yang lain. Pembinaan bahasa daerah melalui jalur pendidikan formal ini merupakan salah satu indikator keberhasilan hidup bahasa daerah itu. Namun hal tersebut memerlukan biaya yang

cukup besar karena harus tersedia tenaga pengajar dan kurikulum yang ditunjang buku ajar yang memadai. Ketersediaan tenaga pengajar menjadi kendala pelaksanaan pembinaan melalui jalur sekolah.

Pembinaan di jalur ini penting untuk penguasaan bahasa dan apresiasi sastra daerah bagi generasi penerus. Pemelajaran bahasa dan apresiasi sastra itu memprasyaratkan penguasaan bahasa daerah secara baik dan benar oleh para pelaku dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta penyediaan sarana belajar. Para pelaku dalam hal ini adalah guru dan siswa. Oleh sebab itu, pendidikan bahasa dan apresiasi sastra di sekolah mencakup pengelolaan proses belajar mengajar dan lingkungan sekolah. Pendidikan bahasa dan apresiasi sastra di sekolah menjadi tanggung jawab kepala sekolah dan guru yang mengajar bahasa daerah itu.

Sekolah menjadi pusat belajar siswa maka lembaga tersebut hendaknya menyediakan fasilitas belajar yang memadai, baik tempat belajar, ruang perpustakaan maupun koleksi buku-buku sebagai sarana belajar. Penguasaan bahasa daerah sebagai bahasa menuntun siswa di sekolah bertindak tertib dan santun karena sarana berekspresi akan membawa para siswa kepada suasana kreatif. Artinya, kreativitas bahasa daerah tersebut bisa mengungkapkan pemikiran tentang ilmu, teknologi, seni, dan bentuk kecerdasan anak-anak khususnya di sekolah itu.

Pembinaan di Masyarakat

Lingkungan masyarakat sebagai sarana anak mengenal lingkungan yang lebih luas merupakan tempat pembinaan bahasa daerah yang efektif. Dalam masyarakat, anak dapat mengikuti kegiatan adat yang menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pengantarnya. Oleh karena itu, banyak kegiatan yang merefleksikan bahasa daerah memungkinkan anak akrab dengan bahasa daerah yang mereka miliki.

Pembinaan bahasa daerah dalam masyarakat memiliki peran strategis dalam kehidupan masyarakat. Peran bahasa daerah tersebut dengan memanfaatkan kegiatan adat dan budaya yang dilakukan oleh lembaga adat atau pemuka masyarakat karena terkait erat dengan kehidupan budaya masyarakat penuturnya. Melalui kegiatan yang dilakukan lembaga adat tersebut, interaksi komunikasi bahasa daerah (penutur yang sama) terus hidup dan berkembang dalam masyarakat.

Pelestarian bahasa daerah di luar lingkungan sekolah dan keluarga akan tetap lestari jika anggota masyarakat memiliki kesadaran bahwa bahasa daerah yang mereka miliki merupakan aset yang sangat berharga. Aset yang sangat berharga itu perlu diberikan ruang atau wadah sebagai ajang kreasi dan pertunjukan bagi masyarakat penuturnya. Melalui wadah itulah, kreativitas masyarakat untuk melakukan kegiatan atau even kedaerahan khususnya bahasa dan sastra daerah yang mereka miliki bisa ditunjukkan kepada masyarakat, baik penutur bahasa itu sendiri maupun penutur bahasa daerah lain. Misalnya, kegiatan *Gawai Dayak* dilakukan di beberapa kabupaten yang ada di Kalimantan Barat. Tradisi tersebut sudah dikenal oleh masyarakat Kalimantan Barat dan diharapkan bisa dikenal juga oleh masyarakat di luar Kalimantan Barat. Selain *gawai Dayak*, tradisi *nyobeng* yang dilakukan setiap tahun menjadi kegiatan tetap pemerintah Kabupaten Bengkayang. Even yang sudah mendunia ini merupakan tradisi yang dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat yang ada di daerah Sebulit, perbatasan Jagoi Babang-Malaysia. Kegiatan tersebut sudah diagendakan secara rutin oleh pemerintah setempat dan pemuka masyarakat setiap tahunnya sehingga memungkinkan bahasa daerah yang digunakan pun akan populer dalam masyarakat khususnya Kabupaten Bengkayang dan negara tetangga. Melalui jalur budaya tersebut, bahasa daerah akan tetap eksis jika digunakan dalam lingkup yang lebih luas yaitu masyarakat.

Selain pemerintah, lembaga adat juga perlu diberdayakan dalam rangka pembinaan dan pelestarian bahasa daerah karena mereka ujung tombak di dalam masyarakat. Kepedulian pemerintah dan lembaga adat terhadap bahasa daerah yang terintegrasi dengan kegiatan budaya perlu diwariskan kepada generasi muda agar bahasa daerah yang dimiliki tetap bertahan dan

lestari. Pelestarian bahasa daerah pada generasi muda di luar sekolah dan keluarga perlu dilakukan melalui institusi atau pranata yang ada di masyarakat penutur bahasa daerah yang bersangkutan. Lembaga-lembaga adat perlu dimanfaatkan dalam upaya pembinaan bahasa daerah pada generasi penerus demi pelestarian bahasa daerah dalam kehidupan masyarakat modern.

Peluang dan Tantangan

Negara memberikan akses dan peluang kepada bahasa daerah untuk bertahan sebagai bahasa pertama dan bahasa pergaulan antarsuku. Undang-Undang 1945 mengatur tentang bendera, bahasa, dan lambang negara, serta lagu kebangsaan, Pasal 1 dikatakan bahwa bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh warga negara Indonesia di daerah-daerah di wilayah negara kesatuan Republik Indonesia. Selanjutnya, Pasal 42, ayat (1) dinyatakan bahwa pemerintah daerah wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa dan sastra daerah agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan perkembangan zaman dan agar tetap menjadi bagian kekayaan budaya Indonesia.

Sudah disepakati bahwa politik bahasa Indonesia berkedudukan sebagai (1) bahasa daerah sendiri sebagai lambang kebanggaan daerah, (2) lambang identitas daerah, (3) alat penghubung di dalam keluarga dan masyarakat daerah; serta fungsinya sebagai (1) pendukung bahasa Indonesia, (2) bahasa pengantar di sekolah, (3) alat pengembang serta pendukung budaya daerah. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) mencatat ada 11 bahasa daerah di Indonesia yang sudah punah dikarenakan sudah tidak ada lagi penuturnya. Hal ini menjadi kabar ironi dalam peringatan Hari Bahasa Ibu Internasional yang diperingati setiap tanggal 21 Februari. <https://www.nu.or.id/post/read/117191/lima-langkah-unesco-cegah-punahnya-bahasa-daerah>. Terkait kondisi tersebut, Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) melakukan lima langkah penting untuk mencegah punahnya bahasa. Pertama, dalam bidang pendidikan, UNESCO mendukung kebijakan penggunaan multibahasa. “Khususnya penggunaan bahasa ibu dalam bidang pendidikan dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian bahasa dalam pendidikan”, kata Arief Rachman, Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO saat Peringatan Hari Bahasa Ibu Internasional di Gedung M Tabrani, Badan Bahasa, Rawamangun, Jakarta, Selasa (25 Februari 2020). menurutnya, UNESCO dalam bidang budaya juga mengumpulkan data tentang bahasa-bahasa daerah dan bahasa yang terancam punah.

UNESCO juga mendukung penggunaan bahasa daerah di media dan mempromosikan multibahasa di dunia maya sebagai langkah dalam bidang komunikasi dan informasi. Hal tersebut sejalan dengan mandat organisasi UNESCO, yaitu membangun perdamaian dunia melalui pelestarian keragaman budaya dan bahasa untuk membangun toleransi serta rasa hormat terhadap orang menurut Arief Rachman yang dirilis oleh Syakir NF di media sosial. Terkait pemeliharaan bahasa daerah tersebut, UNESCO mendukung penggunaan bahasa daerah dengan memberikan penghargaan *The Confucius Prize for Literacy* kepada BASABali karena dinilai mengupayakan pelestarian bahasa daerah dengan dua negara lainnya, yaitu Colombia dan Italia. Program yang dilakukan BASABali misalnya menggabungkan upaya pelestarian bahasa daerah melalui digitalisasi bahasa yang dikomandoi Ade Nala. Perintis BASABali tersebut merupakan Wakil Dekan Fakultas Budaya Universitas Udayana mengatakan bahwa program yang ia kembangkan merupakan integrasi pengembangan bahasa Bali melalui kamus wiki, ensiklopedia, dan perpustakaan virtual. Sejak diluncurkan tahun 2011, BASABali Wiki telah digunakan lebih dari 500 ribu orang menurut Ade Nala. Disamping itu, untuk menjamin kualitas dan akurasi bahasa, BASABali memiliki tim pakar yang memeriksa tiap kosakata yang diunggah dalam laman mereka <https://dictionary.basabali.org>. Mereka juga menyajikan kosakata bahasa daerah Bali yang disalin ke dalam bahasa Indonesia dan Inggris

<https://www.krjogja.com/peristiwa/internasional/unesco-beri-penghargaan-ke-indonesia-karena-lestarikan-bahasa-daerah/>.

Pelestarian bahasa-bahasa daerah di Kalimantan Barat juga sudah dilakukan, misalnya tim peneliti Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat telah mengupayakan melalui penelitian yang menghasilkan penyusunan tata bahasa daerah dan konservasi bahasa di beberapa kabupaten di Kalimantan Barat. Pada tahun 2019, penyusunan Tata Bahasa Taman di Kabupaten Kapuas Hulu, Tata Bahasa Ribun dan Galik di Kabupaten Sanggau sudah selesai dilakukan oleh tim peneliti Balai Bahasa Kalimantan Barat sebagai wujud perlindungan terhadap bahasa-bahasa daerah agar tetap lestari. Upaya konservasi terhadap bahasa daerah pun sudah dilakukan oleh Balai Bahasa Kalimantan Barat, misalnya terhadap bahasa Kayaan (Kapuas Hulu), Punan (Kapuas Hulu), Bekatik (Bengkayang), Melayu, Uud Danum (Sintang/Melawi), dan Bukat (Kapuas Hulu). Upaya pelestarian lainnya berupa kegiatan revitalisasi terhadap penutur bahasa Galik /Golik (Sanggau). Revitalisasi terhadap bahasa Golik ini melibatkan tim peneliti Badan Bahasa, Balai Bahasa, lembaga pemerintah yang ada di daerah (SMPN 01 Beduai dan Dinas Pendidikan Kabupaten Sanggau). Dampak dari kegiatan revitalisasi bahasa dan sastra yang dilakukan terhadap generasi muda khususnya siswa di SMPN 01 Beduai menunjukkan bahwa mereka masih bisa menggunakan bahasa tersebut. Faktanya, sebelum dilakukan revitalisasi bahasa tersebut, kecenderungan mereka menggunakan bahasa lain daripada bahasanya sendiri karena menganggap bahasanya kuno.

Selain konservasi dan penyusunan tata bahasa daerah di Kalimantan Barat, Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat juga melakukan penelitian vitalis bahasa daerah. Penelitian vitalitas bahasa tahun 2020 difokuskan pada vitalitas bahasa Taman Kabupaten Kapuas Hulu (Martina dkk, 2020), vitalitas bahasa Ribun Kabupaten Sanggau (Irmayani dkk, 2020), dan vitalitas bahasa Galik Kabupaten Sanggau (Novianti dkk, 2020). Hasil penelitian bahasa Taman menunjukkan bahwa daya hidup atau bertahan bahasa tersebut cukup aman. Para orang tua dan generasi muda memiliki kepedulian yang cukup tinggi di setiap ranah kecuali ranah pendidikan dan perdagangan. Meskipun ranah pendidikan dan perdagangan cukup rendah penggunaan bahasa Taman, penggunaannya masih sekitar 2,3% sampai 18,2% di ranah pendidikan dan 31,8% ranah perdagangan (Martina dkk, 2020). Berbeda pada ranah pemerintahan, penggunaan bahasa tersebut sekitar 77,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa Taman dijadikan bahasa pertama di ranah pemerintah mengalahkan bahasa Indonesia ketika mereka berinteraksi.

Kondisi di atas tidak sejalan dengan fakta yang ada di lapangan karena begitu sulitnya bahasa daerah masuk ke ranah pendidikan sebagai bahan ajar atau muatan lokal. Alih-alih selama ini muatan lokal diisi dengan bahasa asing yang harus dipelajari dari dasar, yaitu mulai Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas. Kebijakan yang tidak mendukung terakomodasinya bahasa daerah itu, memperburuk kondisi bahasa daerah yang ada. Misalnya, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 yang mengatur tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan Indonesia merupakan sarana pemersatu, identitas, dan wujud eksistensi bangsa yang menjadi simbol kedaulatan dan kehormatan negara sebagaimana diamanatkan dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Kemudian, Bab III, Pasal 25 ayat 3 bahasa Indonesia sebagai sarana resmi negara yang berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, pengantar pendidikan, komunikasi tingkat nasional, pengembangan kebudayaan nasional, transaksi dan dokumentasi niaga, serta sarana pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan bahasa media massa. Pada pasal 29 ayat (1) bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Dengan aturan tersebut, otomatis bahasa daerah semakin sulit untuk dilestarikan dan dikembangkan bahkan menjadi bahan ajar di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Bahasa daerah bisa dijamin keberlangsungan dan perkembangan jika penuturnya memiliki rasa bangga terhadap bahasanya sendiri. Rasa bangga akan tercipta apabila bahasa itu bisa memiliki nilai dan prestise tinggi dalam masyarakat penuturnya. Agar bahasa daerah berprestise dan dipandang berharga oleh penuturnya, perlu dilakukan pembinaan, diantaranya ranah keluarga, ranah sekolah, dan ranah masyarakat.

Upaya pembinaan melalui keluarga merupakan sarana yang paling efektif karena interaksi komunikasi pertama kali dikenal oleh anak-anak dilingkungan tersebut. Pelestarian dan pembinaan bahasa di lingkungan keluarga, yaitu membiasakan semua aktivitas komunikasi menggunakan bahasa ibu (daerah). Misalnya, berbicara atau berdiskusi, menyuruh, meminta, memasak, makan bersama, beribadah bersama, berkebun, dan situasi lainnya bisa memanfaatkan bahasa daerah sebagai sarana komunikasinya. Dengan memaksimalkan situasi yang ada, bahasa daerah yang ada dalam keluarga itu akan terpelihara dengan baik. Penggunaan bahasa daerah ada kecenderungan terpelihara dengan baik jika anggota keluarga merasa bangga dengan bahasa yang dimiliki. Selain keluarga, upaya pembinaan juga bisa dilakukan melalui sekolah. Pembinaan jalur sekolah dapat dilakukan apabila unsur bahasa sudah terkodifikasi dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembinaan bahasa daerah di sekolah, perlu kebijakan resmi dari pemerintah daerah untuk memasukkan mata pelajaran bahasa daerah dalam kurikulum yang digunakan. Hal tersebut tidak mudah karena terbentur dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009, Pasal 25 ayat (3) dan pasal 29 (1) yang intinya mengatur penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar di sekolah. Namun demikian, pemerintah juga sangat menganjurkan pelestarian bahasa daerah di seluruh nusantara. Untuk memasukkan bahasa daerah sebagai bahan ajar di sekolah, perlu kesiapan pengajar dan peserta didiknya, materi ajar, sarana dan prasana yang dapat mendukung ke arah tersebut. Terakhir, upaya pembinaan bahasa daerah dalam masyarakat memiliki peran strategis dalam kehidupan masyarakat. Peran bahasa daerah tersebut dengan memanfaatkan kegiatan adat dan budaya yang dilakukan oleh lembaga adat atau pemuka masyarakat karena terkait erat dengan kehidupan budaya masyarakat penuturnya. Melalui kegiatan yang dilakukan lembaga adat, interaksi komunikasi bahasa daerah (penutur yang sama) terus hidup dan berkembang dalam masyarakat.

Peluang dan tantangan pengajaran muatan lokal bahasa daerah di Kalimantan Barat sangat tinggi. Perlu kesiapan untuk memasukkan bahasa daerah sebagai bahan ajar atau muatan lokal sekolah, diantaranya peran lembaga pemerintah (sekolah, dinas pendidikan, bupati, dan gubernur) penentu kebijakan dan para siswa sebagai objek yang disasar. Guru yang akan mengajarkan bahasa daerah pun perlu dipersiapkan secara matang agar mendukung keberhasilan pembinaan kepada siswa-siswanya. Tidak kalah pentingnya, penyiapan materi bahasa daerah yang akan diajarkan, sarana dan prasarana yang mendukung agar peserta didik tertarik dan bangga terhadap bahasa daerahnya sendiri.

Untuk merealisasikan pengajaran muatan lokal bahasa daerah di Kalimantan Barat, perlu kerja sama komprehensif berbagai pihak agar terlaksana dengan baik. Pemerintah dalam hal ini perangkat daerah (mulai dari sekolah, dinas pendidikan, bupati, dan gubernur) dan pusat duduk bersama bahwa muatan lokal berbahasa daerah tersebut memang diperlukan oleh daerah tertentu sebagai upaya pelestarian aset nasional. Melalui penetapan pemerintah tersebut, pengajaran muatan lokal berbahasa daerah tersebut akan mudah dilakukan di lapangan. Selain itu, tenaga pengajar juga perlu dipersiapkan secara matang dan dilatih agar menjadi pengajar sekaligus mentor kepada peserta didik. Hal tersebut perlu didukung oleh semua komponen masyarakat khususnya penutur bahasa itu.

DAFTAR RUJUKAN

Daftar pustaka dari buku

- Alloy, Sujarni dkk. (2008) *Keberagaman Subsuku dan Bahasa Dayak di Kalimantan Barat*. Pontianak: Institut Dayakologi.
- Irmayani dkk. (2020). “Vitalitas Bahasa Golik Kabupaten Sanggau. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Balai Bahasa Kalimantan Barat.
- Martina dkk. (2020). “Vitalitas Bahasa Taman Kapuas Hulu. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Balai Bahasa Kalimantan Barat.
- Novianti, Evi dkk. (2020). “Vitalitas Bahasa Ribun Kabupaten Sanggau. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Balai Bahasa Kalimantan Barat.
- Tim. (2011). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Daftar pustaka dari prosiding

- Frans, Thomas. (2018). “Pengajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah; Peluang dan Tantangan” dalam *Prosiding Kongres Internasional Bahasa Daerah Maluku*. Kantor Bahasa Maluku. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

KEBIJAKAN PEMBELAJARAN BARU DAN DAMPAK PANDEMI COVID-19 PADA PENDIDIKAN DI INDONESIA

Muhammad Sood

Universitas Tanjungpura

Email: muhammadsood8@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic has spread throughout the world that has a very detrimental impact on many parties and paralyzed many sectors, including the education sector. The education system, especially in Indonesia, has become unstable due to the pandemic. New policies in learning have been initiated by the government still encounter any difficulties in their implementation. However, almost all elements of education have been complaining about this. The psychological impact is not only experienced by students, but educators and parents also experience mental health problems caused by the pandemic. Nevertheless, the responsibility cannot be imposed by the government only, but all layers of the existing educational elements must be able to work hand in hand, with the same conditions and unpreparedness. Therefore, education in Indonesia will be able to recover and operate again as it should, even though it must implement a new learning policy to prevent the spread of the COVID-19 pandemic.

Abstrak

Pandemi COVID-19 yang menyebar di seluruh dunia telah memberikan dampak yang sangat merugikan bagi banyak pihak dan melumpuhkan banyak sekali sektor, tidak terkecuali dalam sektor pendidikan. Sistem pendidikan, khususnya di Indonesia menjadi tidak lagi stabil disebabkan oleh pandemi. Kebijakan-kebijakan baru dalam pembelajaran yang dicetuskan oleh pemerintah masih didapati banyak sekali kesulitan dalam penerapannya, sehingga hampir semua elemen pendidikan mengeluhkan hal tersebut. Dampak psikologis tidak hanya dialami oleh anak-anak didik namun para pendidik dan wali murid juga merasakan kesehatan mental yang sama disebabkan oleh pandemi. Meski demikian, tanggung jawab tidak bisa semata-merta dibebankan hanya kepada pemerintah, namun juga kepada seluruh lapisan elemen pendidikan yang ada, dengan keadaan dan ketidak siapan yang sama. Karena dengan begitu, pendidikan di Indonesia akan bisa pulih dan kembali berjalan sebagaimana mestinya, meski harus menerapkan kebijakan pembelajaran baru guna mencegah penyebaran pandemi COVID-19.

Kata kunci: COVID-19, Pendidikan, Kebijakan Pembelajaran, Psikologis, Indonesia

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) merupakan sebuah musibah yang dikategorikan sebagai pandemi dan telah menyebar hampir di seluruh dunia. Media-media cetak maupun elektronik selalu memberitakan perkembangan pandemi ini secara masif, serta menjadi trending topik yang diperbincangkan hampir di semua sosial media dan bertahan hingga dalam kurun waktu yang cukup lama. Pandemi COVID-19 menyebabkan seluruh tatanan kehidupan manusia di dunia menjadi terganggu dan melumpuhkan hampir di setiap segmen kehidupan. Pendidikan merupakan segmen yang paling terkena dampaknya setelah kesehatan dan ekonomi. Negara-negara diseluruh dunia, begitu juga di Indonesia memutuskan untuk menutup seluruh tempat belajar; sekolah-sekolah, perguruan tinggi serta universitas, dengan segala pertimbangan

yang telah diperhatikan meskipun dengan ketidak siapan, demi memutus rantai penyebaran COVID-19.

Pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berusaha keras mencari solusi terbaik demi keberlangsungan pendidikan. Banyak pihak yang meyakini bahwa pendidikan di Indonesia harus tetap beroperasi sebagaimana mestinya demi keberlangsungan dunia pendidikan termasuk tenaga pendidik dan anak-anak didik. Oleh karenanya, dalam waktu yang sesingkat-singkatnya kemendikbud harus segera menemukan solusi yang sesuai dengan masa pandemi COVID-19. Akhirnya, kemendikbud membuat kebijakan pembelajaran baru yaitu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kebijakan tersebut bisa dikatakan tidak sepenuhnya berhasil, karena meskipun merupakan hal yang sudah sering diterapkan dalam pendidikan di dunia namun bagi Indonesia, ini merupakan hal yang masih baru dan akan mengalami kesulitan bagi para guru begitu juga murid dalam penerapannya.

Kebijakan pembelajaran baru yang ditetapkan oleh kemendikbud menimbulkan dampak kurang baik yang mengakibatkan pihak-pihak tertentu mengalami hal serupa. Pembelajaran jarak jauh dalam pelaksanaannya dilakukan melalui daring, yang mana hal ini masih belum bisa teruji tingkat keberhasilannya. Tenaga pendidik, anak didik, dan wali murid yang berdomisili di desa-desa terpencil dan terpencil, mereka pasti mengalami kesulitan dan kebingungan disebabkan oleh infrastruktur teknologi dan informasi yang masih jauh untuk bisa dikatakan sempurna. Di samping itu pula, dampak psikologis juga tidak bisa dipandang sebelah mata. Kesehatan mental menjadi problem baru yang harus dihadapi, tidak hanya bagi para murid dan para tenaga pendidik namun juga bagi para wali murid dan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak COVID-19 dan Kebijakan Pembelajaran Baru

Sekolah diciptakan sebagai tempat belajar yang diharapkan dapat membuat para siswa nyaman dalam belajar. Sekolah pada dasarnya memberikan gambaran nyata bagi para siswa untuk tidak hanya sekedar belajar di dalam kelas, namun dengan sendirinya mereka melakukan interaksi sosial dengan para guru dan siswa yang lain, yang mana hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka. Bersekolah tidak melulu tentang belajar mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru di dalam kelas. Dengan kata lain, siswa juga senantiasa meningkatkan kemampuan integensi, skill dan kepekaan rasa terhadap sesama siswa dan para guru (Baharin dkk., 2020). Diberlakukannya Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) di Indonesia yang disebabkan oleh pandemi COVID-19 mengakibatkan terjadinya penutupan tempat belajar, khususnya sekolah. Semua kegiatan yang berhubungan dengan sekolah diberhentikan secara tiba-tiba, dan hal ini berdampak pada proses pembelajaran di sekolah sehingga mempengaruhi produktivitas para siswa.

Sebuah artikel menjelaskan secara rinci bagaimana para remaja di Swedia memiliki jumlah hari yang berbeda dalam mempersiapkan diri menghadapi test penting. Perbedaan yang demikian bersifat acak dan kondisional (Carlsson dkk., 2015). Para remaja di Swedia kemudian menambah jam belajar mereka selama sepuluh hari sekolah dan hasil yang mereka peroleh adalah skor pada tes pengetahuan mereka menjadi meningkat. Pengertian yang sama juga disampaikan oleh Jonsson (2017) bahwa dengan datang ke sekolah dan menghadiri kelas akan meningkatkan kapasitas memori murid. Merujuk kembali pada Carlsson, dkk (2015), jika pada tes penggunaan pengetahuan dan diasumsikan setiap tidak bersekolah atau tidak masuk kelas selama 10 hari adalah 1% dari standar deviasi, maka dalam 12 minggu atau 60 hari sekolah akan kehilangan 6% dari setandar deviasi. Apabila masalah ini terjadi di Indonesia, maka kondisi yang seperti ini tidak bisa lagi dianggap sebagai masalah yang sepele.

Lavy (2015) merumuskan hal yang sama mengenai dampak pada pembelajaran karena perbedaan waktu pengajaran di seluruh negara di dunia. Dengan menstimulasikan total jam mengajar mingguan dalam matematika, bahasa dan sains adalah 55% lebih tinggi di Denmark daripada di Austria. Perbedaan ini dirasa penting sebab dengan demikian, maka terdapat

perbedaan yang signifikan dalam hasil skor test sekitar 6% dari standar deviasi seperti yang sudah dijelaskan. Sehingga sangat jelas, berapa pun deviasi yang diterima oleh siswa di Indonesia karena hilangnya waktu belajar di sekolah akan berakhir pada kerugian yang secara langsung diperoleh siswa dalam bidang pengetahuan.

Beberapa penelitian yang dilakukan dengan berfokus pada dampak COVID-19 terhadap pendidikan menyebutkan, bahwa ada empat cara pandemi COVID-19 mengubah cara kita mendidik generasi masa depan. Pertama, bahwa proses pendidikan di seluruh dunia semakin saling terhubung. Kedua, pendefinisian ulang peran pendidik. Ketiga, mengajarkan pentingnya keterampilan hidup di masa yang akan datang. Dan, keempat, membuka lebih luas peran teknologi dalam menunjang pendidikan (Luthra & Mackenzie, 2020). Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Tam & El-Azar (2020), mereka menyatakan bahwa pandemi COVID-19 menyebabkan tiga perubahan mendasar di dalam pendidikan global. Pertama, mengubah cara jutaan siswa untuk dididik. Kedua, solusi baru untuk pendidikan yang dapat membawa inovasi yang sangat dibutuhkan. Ketiga, adanya kesenjangan digital menyebabkan pergeseran baru dalam pendekatan pendidikan dan dapat memperluas kesenjangan.

Berdasarkan rujukan di atas, masing-masing dari mereka menunjukkan bagaimana dampak pandemi COVID-19 telah memaksa dunia pendidikan di seluruh belahan dunia manapun, khususnya di Indonesia untuk bertransformasi lebih cepat. Transformasi tersebut menjadi suatu sikap yang harus segera diambil. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam waktu yang sangat singkat melalui Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (COVID-19), mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya berupa konvensional berbasis tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Kebijakan pembelajaran baru yang telah ditetapkan tidak kemudian menjadikannya mudah untuk langsung diterapkan. Selain karena masih baru, faktor infrastruktur teknologi dan informasi yang belum merata serta memadai di Indonesia, juga kesenjangan sosial dan ekonomi menjadi tantangan besar dalam penerapannya. Kata kunci dalam pengoptimalan pembelajaran secara daring adalah akses. Lembani, dkk (2020) menyebutkan bahwa open distance learning meningkatkan peluang bagi akses ke pendidikan karena tersedianya materi daring. Namun, kondisi tersebut sangat dipengaruhi oleh beragam variabel seperti umur, akses terhadap komputer dan internet, maupun kesenjangan digital. Maka dari itu, fasilitas serta akses yang memadai bagi para murid, pendidik, tenaga kependidikan dan semua elemen pendidikan, harus menjadi persoalan utama yang patut diperhatikan demi mengindahkan proses pembelajaran jarak jauh atau daring.

Sebuah riset yang dilakukan oleh Arsendy, dkk (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media belajar offline lebih dominan, hanya sekitar 28% orang tua yang menyatakan bahwa anak mereka melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media daring baik menggunakan media konferensi belajar maupun menggunakan aplikasi belajar online. Sebaliknya, penggunaan media belajar offline dengan menggunakan buku dan lembar kerja siswa adalah metode yang lebih dominan sekitar 66% digunakan oleh guru. Sisanya, yaitu sekitar 6% orang tua mengatakan tidak ada pembelajaran yang dilakukan selama siswa diminta untuk belajar dari rumah.

Merujuk kembali pada Arsendy, dkk (2020), apabila ditinjau dengan lebih mendalam dari beberapa provinsi di Indonesia, semakin terpencil provinsi tersebut, maka semakin kecil pula persentase siswa yang mendapatkan pembelajaran secara daring. Di Jawa Timur misalnya, 40% responden menyatakan anak mereka mendapatkan pembelajaran daring. Di NTB pembelajaran jarak jauh kurang dari 10% dan di NTT kurang dari 5%. Selebihnya melalui luring, buku dan lembar kerja siswa.

Dampak Psikologis

Kesehatan mental perlu mendapatkan penanganan sebagaimana mestinya. Dampak psikologis yang tercipta di masa pandemi juga menimbulkan masalah pada pendidikan, tidak kecuali di Indonesia. Para siswa, guru serta orang tua dengan kondisi pandemi, pola pembelajaran baru yang masih belum terbiasa dilakukan, kebiasaan baru dan situasi psikososial, semua itu dapat menimbulkan gangguan psikologis yang nyata (Taylor, 2019). Oleh karenanya, Ikatan Psikolog Klinis Indonesia berupaya untuk melandaskan pelayanan kesehatan mental yang dialami masyarakat secara umum melalui MHPSS (Mental Health Psychosocial Support) atau DPSKM (Dukungan Psikososial Kesehatan Mental). Karena bagaimanapun, kesehatan mental dirasa perlu menjadi salah satu inti penanganan demi membantu keberlangsungan pendidikan di Indonesia.

Siswadi (2020) mengungkapkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh setiap siswa, guru dan orang tua pasti berbeda, sehingga penanganan terhadap mereka juga perlu diberikan sesuai dengan kebutuhannya. Psikolog Klinis, Psikiater, dan Perawat jiwa, Dokter dan tenaga kesehatan lainnya, dengan kerja sama lintas profesi bersama Organisasi Guru, Sekolah, atau Ahli pendidikan dan teknologi, dapat membantu untuk melakukan ‘diagnosis’ yang lebih komprehensif. Pemerintah sebagai penentu dan pengambil kebijakan dengan dibantu oleh kekuatan formal dan non-formal yang dapat dikerahkan untuk penanganan kesejahteraan dan kesehatan mental bersama. Dengan menerapkan DPSKMSKG (Dukungan Psikososial Kesehatan Mental Siswa, Keluarga, dan Guru), diharapkan bisa semaksimal mungkin membantu penanganan dampak psikologis agar lebih efektif.

Solusi dan Langkah Strategis

Menangani dampak pandemi COVID-19 pada pendidikan di Indonesia memang bukan hal yang mudah, namun sudah semestinya seluruh lapisan elemen pendidikan memiliki tanggung jawab yang sama. Semua harus bisa saling memahami dengan kondisi yang memang sedang tidak baik-baik saja. Ada beberapa hal yang sudah sepatutnya diperhatikan oleh masing-masing pihak;

Pemerintah

Sebagai penentu kebijakan, pemerintah memiliki peran yang fundamental. Salah satunya yaitu dalam pengalokasian dana yang sudah ditetapkan agar sesegera mungkin diberikan pada pihak-pihak sekolah yang membutuhkan. Peran pemerintah daerah juga penting dalam memetakan sekolah-sekolah yang masih memerlukan bantuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran jarak jauh atau daring. Karena seperti yang diketahui bersama, masih banyak sekolah-sekolah yang belum memiliki akses internet yang memadai. Khusus untuk sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses, pemerintah harus memiliki solusi konkret, tanpa itu semua anak-anak dari keluarga miskin akan semakin termarginalkan karena tidak mendapatkan haknya di bidang pendidikan (Afriansyah, 2020).

Orang Tua

Partisipasi orang tua dalam dunia pendidikan di masa pandemi sangat dibutuhkan. Sebagai pendidik utama bagi anak-anaknya, orang tua diharapkan bisa mendampingi anak dalam belajar. Meskipun tidak semua orang tua bisa memiliki kesempatan untuk bekerja dari rumah, dikarenakan faktor pekerjaannya. Maka orang tua harus bisa bijak dalam membagi peran sesama orang tua untuk mendampingi anaknya, sehingga proses pembelajaran jarak jauh bisa lebih optimal.

Guru

Kebijakan pembelajaran baru mengharuskan guru untuk inovatif mungkin dalam mendesain metode pembelajaran jarak jauh. Setiap guru memiliki metodenya masing-masing. Dengan adanya kebijakan baru dan situasi pandemi ini, para guru harus lebih jeli dalam memilih

metode mengajar dan desain pembelajaran yang akan diterapkan. Desain dan metode yang menyenangkan, membangkitkan semangat belajar serta mengasah kreatifitas para siswa agar bisa lebih mandiri dalam belajar, merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh semua guru.

Sekolah

Penutupan sekolah merupakan keputusan yang tepat di masa pandemi ini, guna menghentikan penyebaran COVID-19. Namun demikian, sekolah sebagai sebuah lembaga tetap harus memfasilitasi dan mengawal para siswanya dalam proses pembelajaran jarak jauh yang sedang diterapkan. Program-program serta kebijakan-kebijakan dari sekolah tetap harus dijalankan dengan sebagaimana mestinya. Belajar dari rumah yang ditekankan pada semua siswanya harus benar-benar terlaksana sebaik dan sekondusif mungkin. Meskipun masih banyak sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas dalam mengakses internet serta infrastruktur teknologi informasi yang belum memadai, semua itu tidak bisa dijadikan sebagai sebuah alasan bagi pihak-pihak lembaga sekolah tertentu untuk melepas tanggung jawab terhadap siswanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Pandemi COVID-19 serta kebijakan pembelajaran jarak jauh memberikan tekanan yang besar bagi dunia pendidikan di Indonesia. Terdapat banyak sekali gangguan yang dihadapi oleh siswa, guru, maupun orang tua. Keadaan serta permasalahan yang datang tiba-tiba membuat pemerintah kesulitan dalam menanganinya, sehingga beberapa kebijakan yang ditetapkan dalam ketidak siapan membuat kebijakan-kebijakan tertentu tidak terlalu efektif atau mungkin percuma. Seluruh lapisan elemen masyarakat khususnya pada sektor pendidikan mendapati permasalahan yang berbeda-beda. Kebiasaan baru, perubahan perilaku, tekanan ekonomi, serta harus selalu menjaga kesehatan dengan ber-*social distancing* membuat semuanya semakin berat. Gangguan kesehatan mental juga perlu diperhatikan guna menekan dampak psikologis yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Sektor pendidikan di Indonesia harus segera pulih dan secepatnya bangkit kembali. Pemerintah, orang tua, guru, dan siswa memiliki perannya masing-masing, bukan lagi waktunya untuk berpangku tangan dan menyerahkan segalanya pada pemerintah. Tanggung jawab besar tidak hanya dimiliki oleh pemerintah saja, semua juga memiliki tanggung jawab serta perannya masing-masing. Sehingga semuanya harus mampu untuk bersinergitas dalam merecoveri dunia pendidikan di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriansyah, A. (2020). Covid-19, Transformasi Pendidikan dan Berbagai Problemnya. *LIPI Pusat Penelitian Kependudukan, Research Center for Population*.
- Arsendy, S., Sukoco, G. A., & Purba, R. E. (2020). Riset dampak COVID-19: potret gap akses online 'Belajar dari Rumah' dari 4 provinsi. *Https://Theconversation.Com*.
- Baharin, R., Syah, R., Yussof, I., & Saukani, N. M. (2020). Impact of Human Resource Investment on Labor Productivity in Indonesia. *Iranian Journal of Management Studies*.
- Carlsson, M., Dahl, G. B., Öckert, B., & Rooth, D. O. (2015). The effect of schooling on cognitive skills. *Review of Economics and Statistics*.
https://doi.org/10.1162/REST_a_00501
- Jonsson, B., Waling, M., Olafsdottir, A. S., Lagström, H., Wergedahl, H., Olsson, C., Fossgard, E., Holthe, A., Talvia, S., Gunnarsdottir, I., & Hörnell, A. (2017). The effect of schooling on basic cognition in selected nordic countries. *Europe's Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.5964/ejop.v13i4.1339>
- Lavy, V. (2015). Do Differences in Schools' Instruction Time Explain International Achievement Gaps? Evidence from Developed and Developing Countries. *Economic Journal*. <https://doi.org/10.1111/eoj.12233>
- Lembani, R., Gunter, A., Breines, M., & Dalu, M. T. B. (2020). The same course, different access: the digital divide between urban and rural distance education students in South Africa. *Journal of Geography in Higher Education*.
<https://doi.org/10.1080/03098265.2019.1694876>
- Luthra, P., & Mackenzie, S. (2020). 4 Ways Covid-19 Education Future Generations. *WORLD ECONOMIC FORUM*.
- Siswadi, A. G. P. (2020). Kembali Ke Sekolah? Mengkaji Kebijakan Belajar Kembali Di Sekolah. *Ikatan Psikologis Klinis Indonesia*. <https://ipkindonesia.or.id>.
- Tam, G., & El-Azar, D. (2020). 3 Ways the Coronavirus Pandemic Could Reshape Education. *World Economic Forum*.
- Taylor, S. (2019). The psychology of pandemics: Preparing for the next global outbreak of infectious disease. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. In *Cambridge Scholars*.

PENTINGNYA LITERASI LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21**Mustika Sari¹, Afandi², Reni Marlina³**^{1,2,3} Universitas Tanjungpura

Email: afandi@fkip.untan.ac.id

Abstract

In 21st century learning, students must master 21st century themes, one of which is environmental literacy. Environmental literacy is an individual's knowledge, understanding of the aspects that build the environment, the principles that occur in the ground, and maintaining the quality of the environment applied in everyday life. With the ability of environmental literacy, these students can master the skills that students must have in the 21st century. Environmental literacy skills possessed by students are expected to solve problems related to the environment. This article examines Indonesia's learning ecological literacy, ecological literacy in 21st century learning, teaching media in environmental literacy, and environmental literacy research. This article concludes that environmental literacy is an essential thing in 21st century learning. Various media and education models can be used by educators to help improve environmental literacy skills.

Abstrak

Pada pembelajaran abad 21 peserta didik dituntut untuk menguasai tema abad 21, salah satunya adalah literasi lingkungan. Literasi lingkungan adalah pengetahuan dan pemahaman individu terhadap aspek-aspek yang membangun lingkungan, prinsip-prinsip yang terjadi di lingkungan, dan mampu bertindak memelihara kualitas lingkungan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kemampuan literasi lingkungan, menandakan peserta didik tersebut dapat menguasai keterampilan yang harus dimiliki siswa pada abad 21. Kemampuan literasi lingkungan yang dimiliki oleh peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan lingkungan. Artikel ini mengkaji tentang pembelajaran literasi lingkungan di Indonesia, literasi lingkungan dalam pembelajaran abad 21, media pembelajaran dalam literasi lingkungan dan penilaian dalam literasi lingkungan. Kesimpulan dari artikel ini yaitu literasi lingkungan merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran abad 21. Berbagai media dan model pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi lingkungan.

Kata Kunci: Literasi Lingkungan, Pembelajaran Abad 21, Kompetensi, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Partnership for 21st Century Skill (P21) mengklasifikasikan keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik sebagai “Keterampilan Belajar dan Inovasi (*Learning and Innovation Skills*)”, Keterampilan Hidup dan Karir (*Life and Career Skill*)”, dan “Keterampilan Media dan Teknologi Informasi (*Information Media and Technology Skills*)” (*Partnership for 21st Century Learning*, 2015).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21, salah satu keterampilan yang harus dikuasai adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya menuntut siswa sekedar mampu menguasai materi pelajaran, akan tetapi cakap dalam menyelesaikan masalah yang akan dihadapinya nanti. Kompetensi pendidikan abad 21 di Indonesia pada dasarnya sudah diadaptasi dalam Kurikulum 2013. Selain konsep keterampilan abad 21, kurikulum 2013 juga mengadopsi dua konsep utama lainnya, yaitu pendekatan saintifik dan penilaian autentik (Wahyudin, Rusman, & Rahmawati, 2017). Pembelajaran yang menggunakan konsep pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam menemukan dan memecahkan masalah, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan serta menganalisis data menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep yang ditemukan (Machin, 2014).

Untuk membentuk siswa seperti yang diharapkan, maka dalam proses pembelajaran siswa harus dilibatkan secara aktif dalam memperoleh pengetahuan. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan tersebut. Pendidik juga harus bisa merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, sebagai seorang pendidik seharusnya dapat menginternalisasikan pemahaman dan sikap peduli terhadap lingkungan di dalam setiap aktifitas pembelajaran. Langkah ini diharapkan mampu menyiapkan peserta didik yang memiliki kepedulian lingkungan, karena aktifitas-aktifitas yang dilakukan di lingkungan sekolah nantinya diharapkan akan menjadi suatu kebiasaan, dan kebiasaan tersebut diharapkan pula akan menjadi sebuah karakter yang melekat kuat pada setiap peserta didik.

Dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan lingkungan, maka diperlukan literasi yang tinggi. Dengan adanya literasi lingkungan diharapkan siswa dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan lingkungan. Menurut Minnesota Office of Environmental Assistance dalam Maknun (2011) literasi lingkungan adalah pengetahuan dan pemahaman individu terhadap aspek-aspek yang membangun lingkungan, prinsip-prinsip yang terjadi di lingkungan, dan mampu bertindak memelihara kualitas lingkungan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, literasi lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran abad 21. Namun, tidak sedikit siswa yang masih belum memahami tentang pentingnya literasi lingkungan. Untuk itu, artikel ini ditulis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya kemampuan literasi lingkungan bagi siswa dalam pembelajaran abad 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Lingkungan dalam Pembelajaran Abad 21

Teknologi selalu mengalami perubahan. Peserta didik harus terlatih dalam penggunaan bahasa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan global abad ke-21. Manusia yang mengalami perubahan tata cara kehidupan dari abad sebelumnya merupakan salah satu contoh yang termasuk dalam Abad ke-21 yaitu abad globalisasi atau abad keterbukaan. (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016)

Dalam pembelajaran abad ke-21 peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan yang kompleks, seperti *higher order thinking skills, skills in the world of work, skills in using information, media and technology* (Muhali, 2019). Pendidikan abad 21 bertujuan agar peserta didik lebih responsif terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik harus didorong untuk menguasai keterampilan-keterampilan abad 21. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan instrumen yang dilakukan oleh (Arsad, Soh, & Osman, 2010) terdapat 4 keterampilan yang termasuk abad ke-21, yakni: (1) literasi era digital, (2) pemikiran inventif, (3) komunikasi efektif, dan (4) produktivitas tinggi, serta nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan hasil identifikasi *Partnership for 21st Century Skills*, untuk mendorong pembelajaran abad ke-21 diperlukan enam elemen kunci, yaitu: (1) inti dari pelajaran, (2) kreatifitas belajar, (3) penggunaan media abad ke-21 dalam meningkatkan keterampilan belajar, (4) pembelajaran dalam konteks abad ke-21 (5) mengajar dan mempelajari isi abad ke-21 dan (6) mengukur keterampilan dengan menggunakan penilaian abad ke-21 (Beers, 2012).

Selain keterampilan, pengetahuan dan tingkah laku pada abad 21 juga dapat mempengaruhi penilaian akhir dalam pembelajaran. Ada beberapa mata pelajaran yang termasuk dalam abad 21, misalnya matematika, ekonomi, kewarganegaraan, dan sebagainya. Selain penguasaan pengetahuan mata pelajaran tersebut, peserta didik harus diimbangi dengan tingkah laku yang sesuai dengan abad 21. Salah satu perilaku yang termasuk dalam abad 21 adalah berliterasi lingkungan.

Literasi lingkungan merupakan persepsi dan kompetensi yang diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dan kosep tentang lingkungan dalam kehidupan sehari-hari (Fidan & Ay, 2016). Kompetensi yang dimaksud merupakan tingkat pengetahuan, kesadaran, dan perilaku yang terkait dengan kondisi lingkungan sekitar. Seseorang yang memiliki literasi lingkungan yang luas diharapkan mampu untuk memecahkan permasalahan lingkungan yang ada. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa pada abad 21 adalah literasi lingkungan. Terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21, yaitu kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi (Astuti, dkk. 2019). Literasi lingkungan adalah pemahaman dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terhadap aktivitas manusia terhadap lingkungan maupun sumber daya alam (Derman, Sahin, & Hacieminoglu, 2016).

Terdapat enam komponen utama yang ada dalam literasi lingkungan menurut Suhirman (2020) yaitu pengetahuan ekologis, pemasyarakatan, masalah lingkungan, pengetahuan dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan. Sejalan dengan komponen-komponen diatas, Prasetyo (2017) menjelaskan bahwa selain pengetahuan dan keterampilan tentang lingkungan, peserta didik juga mampu menerapkan komponen tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Berbasis Literasi Lingkungan di Indonesia

Salah satu faktor yang menyebabkan literasi lingkungan siswa rendah adalah kurangnya minat siswa untuk peduli dan memahami isu-isu yang ada di lingkungan sekitar. Beberapa peneliti juga telah melakukan penelitian mengenai profil kemampuan literasi lingkungan siswa dari berbagai daerah. Untuk kategori SMA berdasarkan penelitian oleh Widianingsih, dkk (2017) Salah satu SMA Negeri di kota Sukoharjo memiliki keterampilan literasi lingkungan yang masih tergolong rendah jika diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan kepedulian.

Salah satu peran guru dalam proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator. Nasution (2016) menjelaskan bahwa seorang guru berperan dalam menumbuhkan sikap kepedulian terhadap lingkungan agar dapat memecahkan masalah-masalah yang terkait dengan lingkungan. Ada beberapa alasan yang menyebabkan literasi lingkungan siswa belum maksimal. Menurut Fidan & Ay (2016) aktivitas yang dilakukan siswa saat pembelajaran belum mengarah pada keterampilan literasi lingkungan. Ada beberapa alasan yang menyebabkan literasi lingkungan belum maksimal, yaitu 1) pembelajaran yang dilakukan belum berbasis lingkungan, 2) kurangnya literasi lingkungan yang dimiliki oleh guru, 3) kurangnya keterampilan guru dalam mengajar, 4) kurangnya pemahaman guru untuk mengikuti perubahan (Loubser, Swanepoel, & Chacko, 2001).

Pembelajaran dalam literasi lingkungan merupakan pembelajaran yang menekankan kepada tercapainya pendidikan lingkungan pada siswa dari hasil pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan literasi lingkungan memerlukan pembelajaran yang bersifat membangun serta dapat berinteraksi langsung antara siswa dan lingkungan (Istikomayanti, Hadi, & Mimien, 2016). Model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan literasi lingkungan diantaranya: Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan tujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menemukan masalah serta memecahkan permasalahan tersebut (Siddiq, Supriatno, & Saefudin, 2020). Model GI (*Group Investigation*) juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa yang dimana model ini mengutamakan pemecahan masalah yang dilakukan secara langsung. Siswa harus

terjun langsung ke lapangan untuk mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan lingkungan yang ada.

Media Pembelajaran dalam Literasi Lingkungan

Media merupakan sarana yang dipergunakan untuk proses informasi (Nurseto, 2011). Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Artinya, dalam literasi lingkungan media harus dibuat dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan literasi lingkungan siswa. Media-media pembelajaran dikembangkan oleh beberapa peneliti di Indonesia dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Salah satu contohnya adalah berdasarkan penelitian oleh Hekmah, Wilujeng, & Suryadana (2019) yang mengembangkan lembar kerja siswa berbasis website terintegrasi potensi lokal lingkungan lahan gambut untuk siswa SMP. Dari hasil penelitiannya, media ini dianggap layak dan komponen yang ada di dalam media ini dapat meningkatkan literasi lingkungan siswa. Arslan, Moseley, & Cigdemoglu (2011) mengemukakan bahwa media e-learning merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa. Salleh & Zakaria (2012) mengemukakan bahwa penggunaan modul dengan implementasi yang nyata juga dapat meningkatkan literasi lingkungan siswa.

Penilaian Literasi Lingkungan

Penilaian pada literasi lingkungan bertujuan untuk mengukur keterampilan literasi lingkungan siswa. Penilaian dari literasi lingkungan merujuk kepada komponen-komponen dalam literasi lingkungan. Penilaian kemudian dikembangkan dalam bentuk soal tes maupun non tes. Beberapa penelitian telah mencoba mengembangkan penilaian literasi lingkungan. Salah satu contohnya adalah pengembangan penilaian literasi lingkungan yang dilakukan oleh Hekmah, Wilujeng, & Suryadana (2019) yang mengembangkan penilaian literasi lingkungan dengan indikator mengidentifikasi isu lingkungan, menganalisis kondisi lingkungan dan merancang penyelesaian. Pengembangan lain dilakukan oleh Farwati, dkk. (2018) yang mengembangkan penilaian literasi lingkungan merujuk kepada mengevaluasi pengetahuan, ketrampilan dan sikap terhadap lingkungan.

SIMPULAN DAN SARAN

Literasi lingkungan sangat penting bagi siswa dalam pembelajaran abad 21. Dengan adanya kemampuan literasi lingkungan pada siswa, dapat membantu dalam pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran abad 21 ini yaitu, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif. Dalam penerapan untuk membangun kemampuan literasi lingkungan siswa, pendidik dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat memberdayakan kemampuan literasi lingkungan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsad, M., Soh, T., & Osman, K. (2010). The Relationship of 21st Century Skills on Students' Attitude and. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 7(C), 546-554.
- Arslan, H. O., Moseley, C., & Cigdemoglu, C. (2011). Taking Attention On Environmental Issues By an Attractive. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 801-806.
- Astuti, A. P., Aziz, A., Sumarti, S. S., & Bharati, D. A. (2019). Preparing 21st Century Teachers: Implementation of 4C Character's Pre-Service Teacher through Teaching Practice. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-8.
- Derman, A., Sahin, E., & Hacieminoglu, E. (2016). Does Outdoor Education Make any Difference in Environmental Literacy of Pre-service Classroom Teachers? *International Journal Of Environmental & Science Education*, 11(15), 8491-8506.
- Farwati, R., Permanasari, A., Firmah, H., & Suhery, T. (2018). Pengembangan dan Validasi Instrumen Evaluasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 5(1), 38-44.
- Fidan, K. N., & Ay, T. S. (2016). Acquisition of Operational Environmental Literacy in Social Studies Course. *International Journal Of Environmental & Science Education*, 13, 5951-5968.
- Fidan, N. K., & Ay, T. S. (2016). Acquisition of Operational Environmental Literacy in Social Studies Course. *International Journal Of Environmental & Science Education*, 11(13), 5951-5968.
- Hekmah, N., Wilujeng, I., & Suryadana, I. G. (2019). Web-LKS IPA Terintegrasi Lingkungan Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 129-138.
- Istikomayanti, Y., Hadi, S., & Mimien, H. I. (2016). Pembelajaran Eksperiensial Group Investigation (GI) Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Literasi Lingkungan Siswa Kelas IV MI. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1).
- Loubser, C. P., Swanepoel, C. H., & Chacko, C. P. (2001). Concept formulation for environmental literacy. *South African Journal of Education*, 21(4), 317-323.
- Machin, A. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter dan Konservasi pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 28-35.
- Maknun, D. (2011). Praktikum Proyek Ekologi Berbasis Kondisi Ekobiologis Lokal Dalam Meningkatkan Literasi Lingkungan Dan Tindakan Konservasi Mahasiswa. *Holistik*, 12(2), 1-40.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu*, 3(2), 25-50.
- Nasution, R. (2016). Analisis Kemampuan Literasi Lingkungan Siswa SMA Kelas X di Samboja dalam Pembelajaran Biologi. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 352-358.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Prasetyo. (2017). Pembelajaran Matapelajaran Biologi Materi Lingkungan di Sekolah Menengah Atas dan Daya Dukungnya Terhadap Literasi Lingkungan Siswa. *Jurnal Florea*, 4(2), 55-58.
- Salleh, S. W., & Zakaria, E. (2012). Module for Learning Integral Calculus With Maple: Lecturers' Views. *11(3)*, 234-245.
- Siddiq, M. N., Supriatno, B., & Saefudin. (2020). Pengaruh penerapan problem based learning terhadap literasi lingkungan siswa SMP pada materi pencemaran lingkungan. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(1), 18-24.
- Suhirman. (2020). Hubungan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Lingkungan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(1), 2656-6753.
- Wahyudin, D., Rusman, & Rahmawati, Y. (2017). Penguatan Life Skills dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada SMA (Sekolah Menengah Atas) di Jawa Barat. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 2(1), 65-80.
- Widianingsih, W. M., Karyanto, P., Prayitno, B. A., & Irawati, M. (2017). Pembelajaran Lingkungan melalui Pengembangan Subjek Spesifik Pedagogi Berbasis Problem Based Learning untuk Memperkuat Literasi Lingkungan Siswa Siswa Kelas X MIA SMA. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 441-448.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263-278.

COVID-19: MERDEKA BELAJAR

¹Novelia Meida Kusuma ²Setio Rini Try Aditya

Universitas Tanjungpura

Email: Noveliameida@gmail.com

Abstract

Freedom to learn is one of the programs that are trying to be implemented in the world of education. But in the midst of a pandemic like this, will we still be able to learn freely? This research is about independent learning in the middle of Covid-19 pandemic. The purpose of this research is to find out how effective online learning is. And what are the obstacles faced by educators and students in the midst of this pandemic. This article shows that independence in learning cannot be said to be fully effective. During the pandemic many students were constrained in receiving learning material and doing their assignments. This is of course very influential on the success of the independent program in learning. In the midst of a pandemic, students and educators are required to be able to master technology so that the learning process continues, but it turns out that this is actually a new problem among students with middle to lower economies, as well as educators who can be said to be less reliable in using technology.

Abstrak

Merdeka belajar merupakan salah satu program yang berusaha di implementasikan di dunia pendidikan. Namun ditengah pandemic seperti ini akankah masih bisa merdeka dalam belajar? Penelitian ini mengenai merdeka belajar ditengah pandemic covid-19. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran secara daring. Dan apa saja kendala yang dihadapi oleh tenaga pendidik maupun peserta didik ditengah pandemic ini. Artikel ini menunjukkan ternyata merdeka dalam belajar masih belum bisa dikatakan sepenuhnya efektif. Selama pandemic banyak peserta didik yang terkendala dalam menerima materi pembelajaran serta mengerjakan tugas-tugasnya. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program merdeka dalam belajar. Ditengah pandemic peserta didik dan tenaga pendidik dituntut untuk bisa menguasai teknologi agar proses pembelajaran tetap berlangsung namun ternyata hal ini justru menjadi masalah baru dikalangan peserta didik yang ekonominya menengah kebawah, begitu pula terhadap tenaga pendidik yang bisa dikatakan kurang handal dalam menggunakan teknologi.

Kata kunci: Covid-19, Merdeka Belajar, Kebijakan Pembelajaran, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah berdampak pada berbagai sektor kehidupan, seperti ekonomi, sosial, termasuk pendidikan. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) pun menyatakan bahwa wabah virus corona telah berdampak terhadap sektor

pendidikan. Di seluruh dunia, hampir 300 juta peserta didik terganggu kegiatan sekolahnya dan terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan (Saputra, diakses 2020, 05 Oktober). Beberapa daerah di Indonesia, juga telah siap siaga menghadapi COVID-19 dengan menutup sekolah-sekolah. Beberapa perguruan tinggi di Indonesia juga melakukan kebijakan serupa. Kebijakan ini, yang tujuannya lain adalah untuk mencegah penyebaran infeksi COVID-19. Kebijakan-kebijakan oleh pemerintah tersebut tidak menyurutkan institusi-institusi pendidikan tersebut untuk mengadakan pembelajaran, bukan pembelajaran tatap muka melainkan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Tak ayal, peralihan moda pembelajaran dari tatap muka (dan mungkin sebagian sudah menerapkan blended learning) ke pembelajaran jarak jauh akan menimbulkan banyak permasalahan terutama dalam penyelenggaraan kebijakan program MERDEKA BELAJAR yang diusung Kemdikbud Republik Indonesia. Satu dari banyak pertanyaan yang muncul mungkin seperti ini, “Apakah Kebijakan pembelajaran Merdeka Belajar dapat dilaksanakan dengan efektif ditengah pandemi?” Pertanyaan inilah yang akan menjadi fokus pembahasan artikel ini. Oleh karena itu, penjelasan singkat ide merdeka belajar akan diulas sebagai berikut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju (Ningsih, diakses 2020, 5 Oktober). Pada tahun mendatang, sistem pengajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak hanya mengandalkan sistem *ranking* yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang tua saja, karena sebenarnya setiap anak memiliki bakat dan kecerdasannya dalam bidang masing-masing. Nantinya, akan terbentuk para pelajar yang siap kerja dan kompeten, serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat.

Konsep Merdeka Belajar ala Nadiem Makarim terdorong karena keinginannya menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Adityo, diakses 2020, 05 Oktober). Nadiem membuat kebijakan merdeka belajar bukan tanpa alasan. Pasalnya, penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada siswa Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara. Menyikapi hal itu, Nadiem pun membuat gebrakan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi, numerasi, dan kurvei karakter. Literasi bukan hanya mengukur kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep di baliknya. Untuk kemampuan numerasi, yang dinilai bukan pelajaran matematika, tetapi penilaian terhadap kemampuan siswa dalam menerapkan konsep numerik dalam kehidupan nyata yang membutuhkan penalaran. Satu aspek sisanya, yakni Survei Karakter, bukanlah sebuah tes, melainkan pencarian sejauh mana penerapan asas-asas Pancasila oleh siswa (BSNP Indonesia, diakses 2020, 05 Oktober).

Implementasi merdeka belajar diakui masih banyak menimbulkan kebingungan. Bagaimanapun, memang masih dibutuhkan persiapan infrastruktur berikut SDMnya untuk dapat menerapkan konsep merdeka belajar. Sayangnya, ketika konsep merdeka belajar belum sepenuhnya dipahami, dunia pendidikan harus babak belur akibat pandemi Covid-19. Konsep merdeka belajar pun menjadi begitu gagap ketika harus menghadapi realitas berupa kondisi masa pandemi covid-19. Sungguh butuh nafas panjang untuk mewujudkan konsep besar ini. Hal ini tentunya memerlukan respon yang cepat dari pemerintah, pihak sekolah, maupun

orang tua. Namun, dampak pandemi Covid-19 yang begitu besar terhadap dunia pendidikan dan proses belajar mengajar anak sekolah ini tidak menyurutkan tekad Kemendikbud untuk mewujudkan program kerjanya yaitu Merdeka Belajar. Sejumlah kebijakan dibuat oleh Kemendikbud untuk memastikan peserta didik diseluruh Indonesia mendapatkan akses terhadap pembelajaran yang ideal. Kemendikbud memberikan sejumlah solusi dalam pengimplementasian pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dapat diambil oleh peserta didik di tengah pandemi Covid-19 ini.

Inovasi yang dilakukan Kemendikbud adalah program belajar dari rumah di TVRI, program edukasi di RRI dan berbagai platform yang telah disiapkan untuk pembelajaran jarak jauh. Kemendikbud juga melakukan langkah afirmasi dengan melakukan relaksasi penggunaan dana BOS dan BOP PAUD dan pendidikan kesetaraan sehingga dapat digunakan untuk pembelian pulsa, paket data, layanan pendidikan daring berbayar bagi pendidik dan peserta didik. Kemendikbud juga melakukan langkah afirmasi untuk pendidikan tinggi. Nadiem mengeluarkan Permendikbud Nomor 25 Tahun 2020 yang memberikan keringanan Uang Kuliah Tunggal (UKT) bagi mahasiswa perguruan tinggi negeri (PTN). Kebijakan ini merupakan bentuk kepedulian pihaknya terhadap mahasiswa yang terdampak pandemi Covid-19 (Fahlevi, diakses 2020, 5 Oktober).

Mengingat banyaknya satuan pendidikan di daerah terdepan, terluar, tertinggal (3T) yang sangat kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, Kemendikbud juga meluncurkan kurikulum darurat untuk pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 ini. Kemendikbud menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus (Fahlevi, diakses 2020, 5 Oktober). Dalam penerapannya, Kemendikbud tetap mengedepankan esensi Merdeka Belajar. Satuan pendidikan diberikan keleluasaan untuk menerapkan kurikulum darurat, kurikulum mandiri, atau tetap menggunakan kurikulum nasional 2013. Selain itu, Kemendikbud juga menyiapkan modul untuk membantu pembelajaran untuk guru, murid, dan orang tua. Modul ini diberikan untuk mengurangi risiko hilangnya pengalaman belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Kebijakan pembelajaran Merdeka belajar pada dasarnya mengingatkan pendidik pada semangat pengabdian, yaitu semangat berinovasi dan belajar secara berkelanjutan untuk mempersiapkan peserta didiknya menghadapi masa depannya. Semangat berinovasi dan belajar inilah yang harus dipegang dalam mendesain dan memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didiknya. Pemerintah telah memberikan fleksibilitas maupun relaksasi bagi sekolah dalam menghadapi setiap tantangan dan kendala yang ditemui dalam pembelajaran di masa pandemi. Oleh karena itu, diperlukan komitmen dari kepala sekolah dan dewan guru untuk menjamin penyelenggaraan pendidikan yang adil dan berkualitas bagi setiap siswa.

Meski demikian, pembelajaran yang tidak dilakukan di sekolah berpotensi menurunkan capaian belajar siswa, ancaman putus sekolah, dan dampak negatif lainnya. Diperlukan kerjasama secara menyeluruh dari semua pihak untuk memastikan setiap anak dapat terus belajar dengan sehat dan selamat di masa pandemi ini.

DAFTAR RUJUKAN

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/download/107288/pdf>
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7743>
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121>
<https://e-journal.my.id/jsgp/article/download/248/222>

**MASA STUDI SEKOLAH VOKASI 2 TAHUN DITAMBAH 1 TAHUN PELATIHAN
BERSERTIFIKASI: SEBUAH WACANA KEBIJAKAN****Novi Muharrami**

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNTAN Pontianak

novi.muharrami@student.untan.ac.id

Abstrak

Selama 10 (sepuluh) tahun terakhir, Pemerintah Pusat melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengkaji pelaksanaan masa belajar sekolah vokasi selama 4 (empat) tahun dengan kompetensi lulusan setingkat Diploma I (D-I). Kebijakan ini akan mulai dilaksanakan tahun 2021. Namun ada pertentangan pendapat dari Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji yang mengatakan sekolah vokasi cukup 2 (dua) tahun saja dan dilanjutkan dengan pelatihan bersertifikat resmi dari Badan Sertifikasi Nasional Profesi (BSNP) atau Lembaga Sertifikasi Profesi Daerah selama 1 (satu) tahun. Kajian ini bertujuan membahas wacana tentang sekolah vokasi selama 2 tahun dan bagaimana efektivitasnya dibandingkan dengan kebijakan sekolah vokasi selama 3 tahun ditambah 1 tahun dengan lulusan setingkat Diploma I yang akan mulai diterapkan. Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen melalui analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa wacana yang dilontarkan Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji tentang masa pembelajaran sekolah vokasi masih membutuhkan kajian lebih lanjut, khususnya berkaitan dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan industri. Badan Sertifikasi Nasional Profesi (BSNP) sendiri telah melisensi 327 Sekolah Vokasi sebagai Lembaga Sertifikasi Profesi Pihak Pertama yang selanjutnya dapat mengeluarkan sertifikat profesi bagi lulusannya. Dengan kata lain, langkah ini mendukung persiapan pelaksanaan SMK 4 tahun.

Kata kunci: Sekolah, Vokasi, Gagasan, Kebijakan, Sertifikasi**PENDAHULUAN**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah memprogramkan Sekolah Vokasi atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan masa pembelajaran 4 (empat) tahun. Sebagai bentuk sekolah yang menyiapkan lulusan siap kerja, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan bertekad untuk terus mengawal tujuan dibangunnya Sekolah Menengah Kejuruan sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah telah membangun SMK dengan dua model, yakni model SMK 4 tahun dan model SMK 3 tahun. Di Kalimantan Barat, terdapat 3 (tiga) Sekolah Menengah Kejuruan yang menjalankan model 4 tahun. Selebihnya, tetap menjalankan model SMK 3 tahun.

Model SMK 4 tahun tidak diterapkan ke seluruh sekolah vokasi. Pelaksanaan pembelajaran 4 tahun tergantung dari jurusanannya. SMK sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah yang bertujuan menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, akhlak, dan sikap yang berstandar nasional dan global, perlu terus ditingkatkan dan dikembangkan. Pengembangan sekolah menjadi tanggung jawab bersama antara sekolah sebagai penyelenggara pendidikan, masyarakat sebagai sasaran pendidikan, industri sebagai pemakai tenaga kerja lulusan SMK, dan juga Direktorat Pembinaan SMK sebagai lembaga pemerintah yang memiliki fungsi pembina dan penentu kebijakan.

Indonesia tengah memasuki era bonus demografi yang ditandai dengan menurunnya rasio perbandingan antara jumlah penduduk nonproduktif (usia kurang dari 15 tahun dan 65 tahun ke atas) terhadap jumlah penduduk produktif (usia 15 -64 tahun) [KEMENPPPA, 2018]. Menurut Gribble dan Bremner (2012), bonus demografi yang diawali dengan perubahan struktur demografi penduduk dapat menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi suatu negara apabila dipersiapkan dengan tepat.

Hasil Forum Internasional tahunan yang bertemakan “*Mastering the Fourth Industrial Revolution*” pada 2016 memaparkan bahwa Revolusi Industri 4.0 ini menyebabkan disrupsi atau gangguan pada pasar tenaga kerja dimana para tenaga kerja manusia akan menghadapi jenis pekerjaan

baru yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Kondisi pandemi Covid-19 yang terjadi diseluruh dunia mengakibatkan perubahan kondisi dengan cepat diseluruh bidang dan tatanan sosial dan negara yang dapat mengubah kebiasaan masyarakat dan kebiasaan Industri.

Di tahun 2016, melalui Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan, Pemerintah dengan tegas telah mengatur pokok-pokok pelaksanaan sekolah vokasi yang didukung kementerian dan lembaga yang mengatur industri pengguna tenaga terampil lulusan SMK. Di dalam Instruksi Presiden jelas melibatkan Kepala Daerah/Gubernur untuk mengembangkan sekolah menengah kejuruan sesuai dengan potensi wilayah masing-masing.

Di beberapa kesempatan, Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji mengkritisi rencana sekolah vokasi 4 (empat) tahun. Meskipun telah dijelaskan dengan jelas bahwa pelaksanaan sekolah vokasi 4 tahun adalah melihat dari spesifikasi keterampilan dan keahlian jurusan. Kalimantan Barat telah membangun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) unggulan di bidang pelayaran. Namun permasalahan yang dialami lulusan SMK ini adalah tidak dapat memasuki industri pelayaran lantaran tidak adanya sertifikat keahlian yang dapat diterima oleh industri pelayaran internasional.

Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji mengatakan bahwa model SMK 4 tahun adalah salah besar. Lama masa studi 4 tahun akan membuat anak-anak usia sekolah menengah menjadi tidak tertarik masuk SMK. Sekolah vokasi lebih baik hanya 2 tahun belajar, dilanjutkan dengan pelatihan bersertifikat resmi dari Badan Sertifikasi Nasional Profesi (BNSP) atau Lembaga Sertifikasi Profesi Daerah selama 1 tahun. (Pontianak Post, 20 Juli 2020).

Kajian ini bertujuan membahas wacana tentang sekolah vokasi selama 2 tahu dan bagaimana efektivitasnya dibandingkan dengan kebijakan sekolah vokasi selama 4 tahun (3 tahun ditambah 1 tahun) dengan lulusan setingkat Diploma I.

METODE

Dalam mengkaji wacana SMK 2 tahun, penulis akan mengkomparasi dengan hasil-hasil pelaksanaan SMK 4 tahun yang telah dilaksanakan di beberapa SMK seperti di SMK Negeri 2 Depok, Yogyakarta. Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin (1997), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Menurut Bogdan dan Taylor (1992) bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Jenis penelitian yang diambil adalah studi dokumen dan analisis isi. Menurut Sujarweni (2019: 33), studi dokumen merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Bahan dokumenter terbagi beberapa macam, yaitu otobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian.

Analisis isi (*Content Analysis*) adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*), dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi berhubungan dengan komunikasi atau isi komunikasi. Bernard Berelson (1959) mendefinisikan analisis isi dengan: *content analysis is a research technique for the objective, systematic, and quantitative description of the manifest content of communication*. Tekanan Berelson adalah menjadikan analisis isi sebagai teknik penelitian yang objektif, sistematis, dan deskripsi kuantitatif dari apa yang tampak dalam komunikasi.

Teknik analisis isi dipandang sebagai teknik analisis data yang paling umum. Artinya, teknik ini adalah yang paling abstrak untuk menganalisis data-data kualitatif. *Content analysis* berangkat dari anggapan dasar dari ilmu-ilmu sosial bahwa studi tentang proses dan isi komunikasi adalah dasar dari studi-studi ilmu sosial. Deskripsi yang diberikan para ahli sejak janis (1949), Berelson (1952) sampai Lindzey dan Aronso (1968) tentang *Content Analysis*, selalu menampilkan tiga syarat, yaitu: objektivitas, pendekatan sistematis, dan generalisasi.

Analisis isi sering digunakan dalam analisis-analisis verifikasi. Cara kerja atau logika analisis data ini sesungguhnya sama dengan kebanyakan analisis data kuantitatif. Peneliti memulai analisisnya dengan menggunakan lambang-lambang tertentu, mengklasifikasikan data tersebut dengan kriteria-

kriteria tertentu serta melakukan prediksi dengan teknik analisis yang tertentu pula. Secara lebih jelas, alur analisis dengan menggunakan Teknik Content Analysis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemerintah Kalimantan Barat mendukung pengembangan sekolah vokasi, dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai sebuah langkah untuk mencetak tenaga kerja terampil yang siap kerja. Lulusan SMK juga memiliki peluang untuk membuka lapangan pekerjaan sesuai dengan keterampilan yang dipelajarinya di sekolah vokasi. Sesuai Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK, Pendirian SMK Pelayaran adalah sebuah implementasi peran Kepala Daerah dalam mengembangkan sekolah menengah kejuruan sesuai dengan potensi daerah. Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat juga mendirikan SMK unggulan yang moderen di kabupaten dan menggratiskan siswa yang bersekolah di SMK Negeri dan memberikan beasiswa kepada siswa di SMK swasta. Selain itu, Pemerintah juga memberikan kemudahan penambahan dan pengembangan pembukaan kompetensi keahlian baru di SMK di kabupaten/kota sesuai kebutuhan industri.

Wacana kebijakan yang diutarakan Gubernur Kalbar H. Sutarmidji adalah lama pendidikan SMK cukup 2 tahun saja. Hal ini untuk menarik minat siswa agar memilih sekolah vokasi untuk mencetak generasi enterpreneurship. Selain itu, lulusan sekolah vokasi juga dibutuhkan oleh industri, terlebih saat ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah memprogramkan Link and Match SMK dengan Dunia Industri.

Dalam dokumen pemaparan Gubernur Kalimantan Barat, wacana kebijakan ini akan dibarengi dengan penyediaan sarana dan prasarana Lembaga Sertifikasi Daerah. Wacana lama pendidikan SMK 2 tahun adalah masa belajar siswa di sekolah hanya membutuhkan waktu 2 tahun saja. Di tahun ketiga, para siswa ini menjalani pelatihan dan magang di dunia industri sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan oleh Badan Sertifikasi Nasional Profesi ataupun Lembaga Sertifikasi Daerah.

Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji berkeyakinan kerja sama antara sekolah vokasi dan dunia industri dapat dilanjut dengan perjanjian penyerapan tenaga kerja lulusan SMK yang telah selesai magang dan lulus ujian sertifikasi. Sesuai data kebekerjaan SMK Kalimantan Barat, persentase penyerapan tenaga kerja lulusan SMK rata-rata tinggi. (tabel. 1)



Tabel 1.

(Sumber data Laporan Penelusuran Alumni SMK Kalimantan Barat per 16 Juli 2020)

Namun demikian, situasi pandemi COVID-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia sejak awal Januari 2020, memaksa Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat melakukan refocusing anggaran. Rencana Pembangunan Gedung Sertifikasi Tenaga Kerja di Kalimantan Barat pun akhirnya dibatalkan. Begitu juga pembangunan gedung SMK terpadu di Kabupaten Sambas. (Data: Pemaparan Gubernur Kalbar di Sapa Kalbar Kompas TV, Biro Administrasi Pimpinan Setda Provinsi Kalbar 16 Oktober 2020)

Berbeda dengan persiapan pelaksanaan program SMK 4 Tahun. Direktorat Pembinaan SMK telah siap dengan Panduan Penyelenggaraan Program Pendidikan 4 Tahun pada Sekolah Menengah Kejuruan. Beberapa SMK telah melaksanakan, seperti SMK Negeri 2 Depok, Yogyakarta. Menurut Richard S. Yudha dalam Jurnalnya berjudul *Penyelenggaraan SMK 4 Tahun Menunjang Daya Saing Lulusan Siswa Permesinan SMK Negeri 2 Depok* (2015), bahwa hasil dari penelitiannya adalah pada proses pembelajaran, pelaksanaan prakerin dilaksanakan pada kelas 4 dengan durasi 6 bulan sampai dengan 1 tahun. Pelaksanaan prakerin pada kelas 4 membuat peserta didik lebih fokus untuk menghadapi UN pada kelas 3. Sedangkan lamanya prakerin yang dilaksanakan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman lebih banyak di dunia industri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, bahwa gagasan kebijakan SMK 2 tahun dan dilanjut 1 tahun pelatihan bersertifikasi baru sebatas wacana kebijakan. Masalah pendidikan menjadi domain pemerintah pusat dalam mengatur program pembelajaran. Sesuai dengan Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK, tugas Kepala Daerah (Gubernur) adalah:

- Memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan layanan pendidikan SMK yang bermutu sesuai dengan potensi wilayahnya masing-masing;
- Menyediakan pendidik, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana SMK yang memadai dan berkualitas;
- Melakukan penataan kelembagaan SMK yang meliputi program kejuruan yang dibuka dan lokasi SMK; dan
- Mengembangkan SMK unggulan sesuai dengan potensi wilayah masing-masing.

Dengan dibatalkannya rencana pembangunan Gedung Sertifikasi Tenaga Kerja Kalimantan Barat, maka dapat disimpulkan apa yang digagas Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji masih sebatas sebuah wacana kebijakan yang butuh kajian lebih lanjut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI bisa membahas wacana kebijakan ini apabila melihat beberapa jurusan yang telah masuk ke dalam program model 3 tahun.

Namun demikian, saran untuk Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Barat dapat mendiseminasi evaluasi pelaksanaan program 4 tahun pendidikan pada 3 (tiga) SMK di Kalimantan Barat. Dengan begitu, masyarakat dapat mendapat informasi kelebihan dan kekurangan sekolah vokasi selama 4 tahun, sehingga gagasan Gubernur Kalimantan Barat H. Sutarmidji yang tidak setuju dengan program 4 tahun pendidikan pada SMK yang diberitakan di media massa tidak membuat bingung masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Soetyono Iskandar, dkk. (2018). *Filsafat Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sujarweni. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Tim Direktorat Pembinaan SMK. (2017). *Panduan Penyelenggaraan Program 4 Tahun pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Soenarto, S., Amin, M. M., & Kumaidi, K. (2017). Evaluasi implementasi kebijakan Sekolah Menengah Kejuruan program 4 tahun dalam meningkatkan employability lulusan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Vol. 21 No.2*, 215-227.
- Yudha, R. S. (2015). Penyelenggaraan SMK 4 Tahun Menunjang Daya Saing Lulusan Siswa Pemesinan SMK N 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, Vol. 3, No. 6*, 387-394.
- Amiruddin, A., Kustono, D., Hadi, S., & Djuanda, D. (2016). Analisis Implementasi Pendidikan Sistem Ganda pada SMK Masa Studi 3 Tahun dan 4 Tahun. *Teknologi dan Kejuruan: Jurnal teknologi, Kejuruan dan Pengajarannya, Vol. 39 No. 1*.
- Afrita, I., Imron, A., & Arifin, I. (2018). Manajemen Hubungan Sekolah dengan Dunia Usaha dan Industri dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Vokasional. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan, Vol. 1, No. 3*, 313-319.
- Dukungan Vokasi Ciptakan Peluang Kualitas SDM Indonesia Mumpuni. Retrieved Oktober 13, 2020, from <https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/dukungan-vokasi-ciptakan-peluang-kualitas-sdm-indonesia-mumpuni>.
- Teras.id: Program SMK Fast Track 4 Tahun, Ini Penjelasan Kemendikbud. Retrieved Oktober 13, 2020 from <https://www.borneoneews.co.id/berita/174403-program-smk-fast-track-4-tahun-ini-penjelasan-kemdikbud>
- Rafian. (2011). Metodologi Penelitian Komunikasi (Analisis Isi, Wacana, Semiotika, Framing Kebijakan, Redaksional dan Analisis Korelasional). Retrieved Oktober 13, 2020, from



ISBN 978-623-92630-1-0

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter.

<https://shindohjourney.wordpress.com/seputar-kuliah/metodelogi-penelitian-komunikasi-analisis-isi-wacana-semiotika-framing-kebijakan-redaksional-dan-analisis-korelasional/>

PENINGKATAN KUALITAS PESERTA DIDIK MELALUI PROGRAM PENDIDIKAN VOKASI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

Nur Sriyanti

Guru Kewirausahaan di SMKN 1 Pemangkat
(nursriyanti@student.untan.ac.id)

Abstract

The emergence of Vocational High Schools (SMK) in the middle of the world of education is a hope that the world of education can be better prepared to face the challenges of globalization. The government through the Ministry of Education's Policy hopes that in the future more Vocational High Schools will emerge and be of interest to students. Because SMK appears to prepare skilled workers ready to use in the midst of many opportunities in the world of work both in industry and the business world. It's just that until now the notion of SMK as a quality school has not been maximally proven. This can be seen from the large number of SMK graduates. Statistical data shows that the Open Unemployment Rate based on education is precisely the highest SMK graduates. Improving the quality of education, involves controlling the components of education that support the fulfillment of the quality of education needed by the world of work, namely consisting of policies on the quality of education, curriculum, learning, educational facilities, students and educators. The result is the ability of graduates, while the quality criteria for graduates are a description of the abilities (performance) demanded by the world of work. Quality control is a technique and operation that is used to meet quality requirements. Development of a Vocational Education Program at the SMK level is one of the solutions to meet the demands of the world of work. In terms of quality, it can be accounted for by having graduate certification. The implementation of this Vocational Program must be well supported through program planning, implementation, evaluation and follow-up.

Abstrak

Munculnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ditengah dunia pendidikan merupakan sebuah harapan agar dunia pendidikan bisa lebih siap menghadapi tantangan globalisasi. Pemerintah melalui Kebijakan Kementrian Pendidikan berharap agar kedepan Sekolah Menengah Kejuruan lebih banyak muncul dan diminati oleh Peserta didik. Karena SMK muncul untuk mempersiapkan tenaga terampil siap pakai ditengah banyaknya peluang pada dunia kerja baik itu di Industri maupun dunia usaha. Hanya saja sampai saat ini anggapan terhadap SMK sebagai sekolah berkualitas belum bisa di buktikan secara maksimal ini terlihat dari masih banyaknya Pengangguran Tamatan SMK. Data statistik menunjukkan Tingkat Pengangguran Terbuka berdasarkan Pendidikan justru yang tertinggi adalah tamatan SMK. Peningkatan mutu pendidikan, menyangkut pengendalian komponen-komponen pendidikan yang menunjang terpenuhinya mutu pendidikan yang dibutuhkan dunia kerja yaitu terdiri atas kebijakan mutu pendidikan, kurikulum, pembelajaran, fasilitas pendidikan, peserta didik, dan pendidik. Hasilnya adalah kemampuan lulusan, sedang kriteria mutu lulusan adalah deskripsi

kemampuan (kinerja) yang dituntut dunia kerja. Pengendalian mutu merupakan teknik dan operasional yang digunakan untuk memenuhi persyaratan mutu. Pengembangan Program Pendidikan Vokasi ditingkat SMK adalah salah satu solusi dalam memenuhi tuntutan Dunia Kerja. Secara kualitas bisa dipertanggungjawabkan dengan adanya sertifikasi lulusan. Pelaksanaan Program Vokasi ini harus didukung dengan baik melalui perencanaan program, pelaksanaan, evaluasi dan tidak lanjut.

Kata Kunci : Pendidikan Vokasi, Peningkatan Kualitas Peserta Didik

PENDAHULUAN

Dalam sebuah survey yang dilakukan oleh McKinsey Global Institute (Januari 2017), menjelaskan bahwa antara 400 juta sampai 800 juta orang diseluruh dunia Pekerjaannya akan diganti oleh teknologi mesin dan mereka akan mencari pekerjaan baru ditahun 2030. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi berefek kepada peluang yang akan diraih oleh tenaga kerja semakin sedikit. Kemudian seorang pakar, Bambang Brodjonegoro (2019) mengatakan bahwa Indonesia akan kehilangan hingga 50 juta peluang kerja akibat Disrupsi ekonomi dari Revolusi Industri 4.0. Hal ini harus menjadi bahan evaluasi bagi bangsa Indonesia untuk segera mempersiapkan diri menghadapi tantangan tersebut. Perlunya Pengarusutamaan pembangunan manusia Indonesia dalam RPJM Nasional dan Penguatan Pendidikan yang adaptif, perubahan serta revolusi Industri 4.0 yaitu melalui Pendidikan Vokasi untuk menjawab tantangan serta Kompleksitas Revolusi 4.0.

Tantangan terbesar kita pada saat ini bukanlah pada Teknologi tetapi kepada Sumber Daya Manusia yang perlu penyiapan modal Manusia di sisi produksi dan konsumsi. Adapun modal manusia disisi Produksi adalah bagaimana beradaptasi dengan perubahan dalam proses produksi industri dan bersaing secara Global. Kemudian modal manusia dari sisi konsumsi yaitu bagaimana Teknologi yang muncul bersifat inklusif untuk semua orang Indonesia dan dapat meningkatkan kesejahteraan kemudian literasi digital diperlukan untuk memperoleh manfaat teknologi. Presiden Indonesia Bapak Joko Widodo optimis bahwa bangsa Indonesia akan menjadi ekonomi terbesar keempat atau kelima di dunia pada tahun 2020. Visi Indonesia 2045 adalah **berdaulat, maju, adil dan Makmur**. Jika kita pelajari Arah Pembangunan SDM RPJM 2020 – 2024 adalah untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur melalui percepatan pembangunan diberbagai bidang dengan menekankan terbangunnya struktur perekonomian yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif diberbagai wilayah yang didukung oleh SDM berkualitas dan berdaya saing (*kementrian PPN/Bappenas 2019*).

Peningkatan mutu pendidikan, lebih spesifiknya ditingkat SMK merupakan sebuah keharusan karena banyaknya persoalan Pendidikan menyangkut pengendalian komponen-komponen pendidikan yang menunjang terpenuhinya mutu pendidikan yang dibutuhkan dunia kerja yaitu terdiri atas kebijakan mutu pendidikan, kurikulum, pembelajaran, fasilitas pendidikan, peserta didik, dan pendidik. Hasilnya adalah kemampuan lulusan, sedang kriteria mutu lulusan adalah deskripsi kemampuan (kinerja) yang dituntut dunia kerja. Dengan adanya Gagasan untuk segera mewujudkan Program Pendidikan Vokasi terutama di tingkat SMK, bisa mengurai sedikit demi sedikit masalah yang muncul dan memberi solusi terbaik untuk anak bangsa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024 merupakan tahapan terakhir dari Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005-2025 sehingga menjadi sangat penting. RPJMN 2020-2024 akan mempengaruhi pencapaian target pembangunan dalam RPJPN, dimana pendapatan perkapita Indonesia akan mencapai tingkat kesejahteraan setara dengan negara-negara berpenghasilan menengah atas (*upper-middle income country*/MIC) yang memiliki kondisi infrastruktur, kualitas sumber daya manusia, layanan publik, serta kesejahteraan rakyat yang lebih baik. Sesuai dengan RPJPN 2005-2025, sasaran pembangunan jangka menengah 2020-2024 adalah mewujudkan masyarakat Indonesia yang mandiri, maju, adil, dan makmur melalui percepatan pembangunan di berbagai bidang dengan menekankan terbangunnya struktur perekonomian yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif di berbagai wilayah yang didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing.

Terdapat 4 (empat) pilar dari RPJMN ke IV tahun 2020-2024 yang merupakan amanat RPJPN 2005- 2025 untuk mencapai tujuan utama dari rencana pembangunan nasional periode terakhir. 4 pilar tersebut adalah:

1. Kelembagaan politik dan hukum yang mantap
2. Kesejahteraan masyarakat yang terus meningkat
3. Struktur ekonomi yang semakin maju dan kokoh
4. Terwujudnya keanekaragaman hayati yang terjaga

Keempat pilar tersebut diterjemahkan ke dalam 7 agenda pembangunan yang didalamnya terdapat Program Prioritas, Kegiatan Prioritas, dan Proyek Prioritas. Tujuan RPJMN IV tahun 2020 – 2024 telah sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs). Target-target dari 17 tujuan (goals) dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) beserta indikatornya telah ditampung dalam 7 agenda pembangunan sebagai berikut:

1. Memperkuat Ketahanan Ekonomi untuk Pertumbuhan yang Berkualitas
2. Mengembangkan Wilayah untuk Mengurangi Kesenjangan
3. Meningkatkan Sumber Daya Manusia yang Berkualitas dan Berdaya Saing
4. Pembangunan Kebudayaan dan Karakter Bangsa.
5. Memperkuat Infrastruktur untuk Mendukung Pengembangan Ekonomi dan Pelayanan Dasar.
6. Membangun Lingkungan Hidup, Meningkatkan Ketahanan Bencana dan Perubahan Iklim.
7. Memperkuat Stabilitas Polhukhankam dan Transformasi Pelayanan Publik.

Isu Strategis Pembangunan Pendidikan Vokasi diharapkan dapat Menurunkan angka pengangguran Pendidikan menengah keatas, selain itu dapat meningkatkan pekerja berpendidikan Menengah keatas. Dari sisi fasilitas penataan prodi/bidang keahlian vokasi untuk merespon kebutuhan pasar kerja harus lebih serius dengan memperbanyak kegiatan melalui peningkatan layanan Pendidikan dan pelatihan vokasi berkualitas. Kemudian yang paling penting adalah peran industri dalam Pendidikan dan pelatihan vokasi. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi menilai ada tiga tantangan yang harus diselesaikan oleh pendidikan vokasi di Indonesia. Direktur Jenderal (Dirjen) Kelembagaan Iptek dan Dikti Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) Patdono Suwignjo menyebutkan tantangan *pertama* adalah pola pikir masyarakat. "Pola pikir masyarakat belum menempatkan pendidikan vokasi sebagai prioritas utama dalam melanjutkan pendidikan," *Kedua*, belum optimalnya keterlibatan dunia industri dalam

pengembangan pendidikan vokasi. *Ketiga*, perguruan tinggi swasta belum mau membuat politeknik, sehingga jumlah pendidikan vokasi masih terbatas dan didominasi perguruan tinggi negeri. Patdono menuturkan selama ini, orang tua lebih memilih menyekolahkan anaknya ke universitas ketimbang politeknik. Untuk itu, politeknik perlu dibuat menjadi pilihan yang menarik. Saat ini, jumlah politeknik di Indonesia baru mencapai 5,4% dari total perguruan tinggi yang ada di Tanah Air. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan bahwa lulusan universitas yang menganggur bertambah 10%, sedangkan lulusan pendidikan vokasi berkurang hingga 30%. Kemenristekdikti pun menekankan perlunya mengubah kurikulum pendidikan vokasi menjadi lebih mengacu pada industri. Pasalnya, pendidikan vokasi diyakini dapat meningkatkan daya saing di dunia kerja. Kurikulum vokasi di Jerman dinilai dapat ditiru. Negara tersebut mengaplikasikan dual system, yakni 50% pembelajaran di perguruan tinggi dan 50% praktik di industri. Jika pendidikan di universitas melahirkan akademisi berijazah, maka Pendidikan vokasi melahirkan tenaga terampil bersertifikat yang sekaligus juga sudah memiliki ijazah. Hal inilah yang menjadi nilai tambah yang dibutuhkan industri. Ketua Badan Perencana dan Pengembangan Universitas Airlangga (Unair) Badri Munir Sukoco menyampaikan pentingnya membangun daya saing generasi muda Indonesia. IPK saja dipandang tidak cukup untuk bersaing mendapatkan pekerjaan, sehingga perlu kreativitas untuk menciptakan ekonomi baru. Adapun Rektor Universitas Kristen Petra Djantoro Hardjito menjelaskan perlunya mengembangkan program baru di perguruan tingginya, sebagai suatu strategi menghadapi era disrupsi. "Sekarang industrinya sudah beda, kita perlu ubah kurikulumnya. Misalnya, dulu pendidikan sastra hanya jadi penikmat sastra, sekarang kita dorong sastra untuk menciptakan sesuatu sehingga masuk ke industri kreatif." (**Bisnis.com**, Jakarta).

Kosep pembangunan manusia dalam RPJM 2020 -2024 dijelaskan Sumber daya manusia harus memiliki daya saing dan untuk Program Pendidikan Vokasi ada tiga isu penting yang diungkapkan antara lain rencana pemberian sertifikasi bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peluang kerja sama magang di perusahaan internasional, dan rencana pelatihan bertaraf internasional bagi siswa vokasi. Pendidikan vokasi sudah menjadi bagian dari fokus arah kebijakan pendidikan Indonesia dengan berfokus pada penyiapan lulusan vokasi sesuai dengan kebutuhan ketenaga kerjaan. Desakan kebutuhan SMK berupa penyiapan kemampuan sesuai dengan lapangan pekerjaan. Dibutuhkan kerja sama di semua pihak. Kemudian terdapat empat tambahan kompetensi vokasi yang sedang dibutuhkan seperti, kelautan dan maritime, pariwisata, dan pertanian.

SIMPULAN DAN SARAN

Program Pendidikan vokasi lebih menitik beratkan pada skill, entrepreneurship dan information and comunicatin tekhnologies (ICT), sehingga diharapkan bisa langsung diaplikasikan. Lebih praktikal, beragam program pilihan keahlian dan ragam kompetensi yang diperoleh. Terjadi link and match antara dunia Pendidikan dan DUDI. Sekolah vokasi juga dapat menghadirkan icon/penciri/identitas baik dari sisi kewilayahan/daerah, profesi/keahlian, maupun bentuk industry atau produknya. Pendidikan Vokasi juga membuka ruang semakin terbuka untuk Inovasi Pendidikan sesuai kecakapan esensial pembelajaran abad 21 dengan keberadaan sekolah vokasi. Tujuan yang diharapkan tentunya adalah terjadinya transformasi kuantitas dan kualitas pada bursa pasar kerja dan semakin tumbuhnya kewirausahaan.

Untuk mewujudkan Program Pendidikan Vokasi maka kita semua harus berani melakukan perubahan karena untuk Merdeka perlu revolusi. Dimulai dari Structural revolution, Akriditation revolution, Learning Revolution dan Theaching revolution. Jika

Revolusi tersebut berjalan dengan baik maka sangatlah meyakinkan Indonesia akan mampu menghadapi tantangan Globalisasi.

DAFTAR RUJUKAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pub. L. No. Nomor 3 Tahun 2020(2020).<https://ltdikti13.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2020/01/Permendikbud-Nomor-3 Tahun 2020.pdf>.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2016). *Revitalisasi Pendidikan Vokasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Cuddy, N., and Leney, T. (2005). *Vocational Education and Training in the United Kingdom Short Description*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.

Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
Stauffer, B. (2020, March 19). What Are 21st Century Skills? [NGO]. *Applied Educational System*.<https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-century-skills>.

Suyanto, S. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Dan Saintek (SNPBS) Ke-IV 2019, IV*.

Tohir, M. (2019). *Empat Pokok Kebijakan Merdeka Belajar*.

PPN/Bapennas, 2019, rencana pembangunan jangka menengah nasional 2020-2024

<https://bit.ly/MR-merdeka-belajar>, Prof. Dr. ir. Marsudi Wahyu Kisworo, IPU Ketua Umum Aliansi Pendidikan Vokasional Seluruh Indonesia (Apvokasi).

Bisnis.com, desember 2018, Nur faizah Albahriatul baqiroh, Tantangan Pendidikan Vokasi.

<https://id.linkedin.com/pub/marsudi-wahyu-kisworo/25/262/546>

IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DALAM PEMBELAJARAN

Nurul Jannah

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN Pontianak

E-mail: nurul.jannah724@yahoo.com

Abstract

Education is currently dominated by the desire of commercially oriented classes, each individual is required to achieve productive standardization which is the root of calcification between one another. background (ethnicity, race, religion), social class, gender and skills are the main indicators of the separation of rights to equality in education, causing injustice. This new paradigm is the central issue of Indonesia's current education problems. In fact, education for children is to build and solidify their character as the best possible human, therefore every child, both in the city and in the region, has the right to get a proper education regardless of background and so on because the opportunities for them are the same. Therefore, multicultural education is one of the efforts to create a just education for the sake of building common prosperity. This paper aims to open the way for equality through multicultural education policies in learning that must be built from the center, namely education. The implementation of multicultural education can be done separately or integrated with subjects.

Abstrak

Pendidikan saat ini di dominasi oleh keinginan kelas yang berorientasi komersil, setiap individu dituntut mencapai standarisasi produktif yang merupakan akar kalsifikasi antara satu dengan lainnya. latar belakang (etnis, ras, agama), kelas sosial, gender dan kecakapan menjadi indikator utama pemisahan hak-hak atas persamaan dalam pendidikan, sehingga menimbulkan ketidakadilan. Paradigma baru ini merupakan isu sentral masalah pendidikan Indonesia saat ini. Pada kenyataannya, pendidikan bagi anak adalah untuk membangun dan memantapkan karakternya sebagai manusia yang sebaik-baiknya, oleh karna itu setiap anak baik di kota maupun daerah berhak mendapat pendidikan yang layak tanpa membedakan latar belakang dan sebagainya karna kesempatan bagi mereka juga sama. Maka dari itu pendidikan multikultural merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang berkeadilan demi membangun kesejahteraan bersama. Tulisan ini bertujuan membuka jalan persamaan melalui kebijakan pendidikan multikultural dalam pembelajaran yang harus dibangun dari sentral yakni pendidikan. Implementasi pendidikan multikultural dapat dilakukan secara terpisah maupun teintegrasi dengan mata pelajaran.

Kata Kunci: Kebijakan Pembelajaran, Pendidikan Multikultural

PENDAHULUAN

Pergeseran makna pendidikan menuju model “perusahaan” yang menjadikan siswa seolah-olah dianggap sebagai hasil dari suatu sistem produksi yang sesuai dengan standarisasi dari target “produksi” tersebut. Hampir setiap orang telah menganggap pendidikan sebagai sumber penghasil tenaga kerja dan mengesampingkan tujuan yang menjadi rumusan dasar dari pendidikan yakni “memanusiakan manusia” yakni mempersiapkan siswa menjadi anak yang sebaik-baiknya manusia. Paradigma baru pendidikan ini merupakan fakta dalam dunia pendidikan kita.

Persepsi ini memunculkan polemik baru yang harus diterima anak dimana hak-hak mereka mulai dibatasi dengan klasifikasi yang mengaburkan keadilan, diskriminasi menjadi alasan atas tuntutan persamaan dalam pendidikan tanpa melihat latar belakang (etnis, ras, agama), kelas sosial, gender, dan disabilitas. ambil saja contoh masyarakat diperbatasan dan daerah, yang merupakan bagian dari masyarakat Indonesia dimana demokorasi tidak dirasakan sekalipun melalui pendidikan. Masyarakat daerah maupun perbatasan diasumsikan dalam kelompok minoritas bukan hanya berdasar pada etnisitas, suku maupun agama, secara ekonomi mereka berada dibawah garis kemiskinan atau kelas menengah kebawah. Skala prioritas pendidikan melihat semuanya penting tanpa terkecuali, namun faktanya ketimpangan masih tajam.

Pembangunan terhadap perubahan masyarakat secara berkeadilan tidak bisa diwujudkan dalam fakta pendidikan yang tidak lagi humanis. Pluralis, humanis dan demokratis merupakan roh pendidikan multikultural, yang berusaha mengembangkan pengakuan terhadap keberagaman. Zamroni mendefinisikan pendidikan multikultural sebagai suatu pendekatan progresif untuk melakukan transformasi pendidikan yang secara holistik memberikan kritik dan menunjukkan kelemahan-kelemahan, kegagalan kegagalan dan diskriminasi yang terjadi di dunia pendidikan (Zamroni, 2011: 144). Setiap kelompok masyarakat yang majemuk pasti terdapat konflik atau ketimpangan-ketimpangan didalamnya sehingga pendidikan multikultural bukan hanya berfungsi sebagai pendekatan pengembangan keberagaman namun juga kritik atas ketimpangan-ketimpangan salah satunya dalam dunia pendidikan.

Konsep memanusiakan manusia tentu memiliki tantangannya sendiri tak terkecuali karna kita Indonesia adalah negara yang begitu beragam, namun melihat bagaimana para leluhur datang dari berbagai latar belakang yang berbeda mampu menyatukan diri dan menempatkan perbedaan dalam kesatuan Bhineka Tunggal Ika, sehingga rasanya begitu besar kemungkinan untuk mengembangkan prinsip diatas (humanisasi pendidikan) tanpa harus mengurangi hak-hak dari setiap mereka (siswa).

Tulisan ini mencoba menganalisa berbagai gejala dalam pendidikan khususnya terkait enisitas, kelas sosial, dan disabilitas bagi mereka masyarakat di perbatasan dan daerah sehingga urgensi pendidikan multikultural menjadi penting dalam menakar komitmen pengembangan sumber daya manusia melalui pendidikan. Apakah pendidikan telah sampai pada skala prioritas? Jika melihat pendidikan anak-anak di perbatasan dan daerah tentu tidak demikian, karna skala prioritas pendidikan kita mencerminkan skala prioritas yang lain dengan melihat fakta sosial etnisitas, kelas sosial, dan disabilitas dalam pendidikan. Lalu bagaimana peran pendidikan multikultural dalam dehumanisasi pendidikan, penulis menyebutkan dengan “dehumanisasi” pendidikan karna sudah terlanjur jauh pendidikan Indonesia keluar dari pijakannya yakni pendidikan yang humanis, pluralis, dan demokratis.

Jika Zamroni mendefinisikan pendidikan multikultural sebagai suatu pendekatan progresif untuk melakukan transformasi pendidikan termasuk kritik atas kelemahan-kelemahan dan diskriminasi yang terjadi dalam pendidikan, ahli lain juga mengatakan bahwa fokus Pendidikan multikultural sebenarnya merupakan sikap “peduli” dan mau mengerti (*difference*), atau “*politics of recognition*” politik pengakuan terhadap orang-orang dari kelompok minoritas (Tilaar, 2002). Sementara itu James Bank (1993: 3) mendefinisikan pendidikan multikultural sebagai pendidikan untuk *people of color*. Artinya pendidikan multikultural ingin mengeksplorasi perbedaan sebagai keniscayaan, kemudian menyikapinya dengan penuh toleran dan semangat egaliter.

Lebih jelas lagi Hilda Hernandez mengartikan pendidikan multikultural sebagai perspektif yang mengakui realitas politik, sosial, dan ekonomi yang dialami oleh masing-masing individu dalam peretemuan manusia yang kompleks dan beragam secara kultur, dan merefleksikan pentingnya budaya, ras, seksualitas dan gender, etnisitas, agama, status sosial,ekonomi, dan pengecualian-pengecualian dalam proses pendidikan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan multikultural adalah paradigma pendidikan yang berdasar pada pemahaman keberagaman dengan tujuan menciptakan pendidikan kolaboratif dan

berbasis karakter dengan memanfaatkan keragaman yang ada di masyarakat, khususnya yang ada pada siswa seperti keragaman etnis, budaya, bahasa, agama, status sosial, gender, kemampuan, umur, dan ras.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Etnis dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sesuatu yang berkaitan dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, bahasa dan sebagainya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 237). Menurut Thomas Hylland Eriksen Etnis merujuk pada hubungan antara kelompok-kelompok yang anggotanya menganggap diri mereka berbeda, dan kelompok-kelompok ini dapat peringkat hierarkis dalam masyarakat. Karena itu perlu untuk membedakan secara jelas antara etnisitas dan kelas sosial.

Sementara dalam literatur ilmu sosial, ada dua definisi utama dari kelas. Satu berasal dari Karl Marx, lainnya dari Max Weber. Kadang-kadang elemen-elemen dari dua definisi digabungkan. Pandangan Marxis kelas sosial menekankan aspek ekonomi. Sebuah kelas sosial didefinisikan menurut hubungannya dengan proses produktif dalam masyarakat. Dalam masyarakat kapitalis, menurut Marx, ada tiga kelas utama. *Pertama*, ada kelas kapitalis atau borjuasi, yang anggotanya memiliki alat produksi (pabrik, peralatan dan mesin, dll) dan membeli orang lain sebagai tenaga kerja (mempekerjakan mereka). *Kedua*, ada petit-burjuis, yang anggotanya memiliki alat-alat produksi sendiri tetapi tidak mempekerjakan orang lain. Pemilik toko kecil contoh yang khas. Kelas *ketiga*, dan yang paling banyak, adalah proletariat atau kelas pekerja, yang anggotanya bergantung pada menjual tenaga kerja mereka ke kapitalis untuk mata pencaharian mereka.

Pandangan Weber tentang kelas sosial, yang sebagian telah berkembang menjadi teori stratifikasi sosial, menggabungkan beberapa kriteria yang menggambarkan pendapatan, pendidikan dan pengaruh politik. Tidak seperti Marx, Weber tidak menganggap kelas sebagai kelompok perusahaan potensial, ia tidak percaya bahwa anggota kelas sosial tentu akan berbagi kepentingan politik. Weber lebih suka bicara kelompok status dan bukan kelas. Teori kelas sosial selalu mengacu pada sistem peringkat sosial dan distribusi kekuasaan.

Mungkin ada korelasi tinggi antara etnisitas dan kelas, yang berarti bahwa ada kemungkinan tinggi bahwa orang yang tergolong kelompok etnis tertentu juga memiliki kelas sosial tertentu. Bisa ada keterkaitan signifikan antara kelas dan etnis, baik kelas dan etnis mendapat kriteria peringkat, dan keanggotaan etnis dapat menjadi faktor penting untuk keanggotaan kelas.

Sedangkan mengenai disabilitas, Organisasi Kesehatan Sedunia (WHO) memberikan definisi disabilitas ke dalam 3 kategori, yaitu: *impairment*, *disability* dan *handicap*. *Impairment* disebutkan sebagai kondisi tidaknormalan atau hilangnya struktur atau fungsi psikologis, atau anatomis. Sedangkan *disability* adalah ketidakmampuan atau keterbatasan sebagai akibat adanya *impairment* untuk melakukan aktivitas dengan cara yang dianggap normal bagi manusia. Adapun *handicap*, merupakan keadaan yang merugikan bagi seseorang akibat adanya *impairment*, *disability*, yang mencegahnya dari pemenuhan peranan yang normal (dalam konteks usia, jenis kelamin, serta faktor budaya) bagi orang yang bersangkutan. Secara singkat World Health Organization (WHO) memberikan definisi disabilitas sebagai keadaan terbatasnya kemampuan untuk melakukan aktivitas dalam batas-batas yang dianggap normal.

Baik etnisitas, kelas sosial maupun disabilitas adalah fakta sosial dimana kesemuanya merupakan bagian dari indikator tercapainya suatu pembangunan kearah peningkatan kesejahteraan. Kondisi masyarakat Indonesia yang sangat beragam baik dari suku, ras, agama maupun status sosial memberikan kontribusi yang luar biasa terhadap perkembangan dan dinamika didalam masyarakat. Untuk itu dipandang sangat penting memberikan porsi pendidikan multikultural dalam sistem pendidikan.

Telah dikatakan dalam UU Sisdiknas bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan; selain itu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Artinya, hak pendidikan sesungguhnya sudah dijamin dalam undang-undang bagi setiap anak untuk menghindari praktik diskriminasi dalam

pendidikan, namun faktanya kesenjangan pendidikan masih dirasakan bagi sebagian besar anak-anak yakni di daerah dan perbatasan.

Berbagai keterbatasan fasilitas pendidikan di daerah dan perbatasan menjadi salah satu indikator penentu keberhasilan dalam pembangunan. Selama ini stigma yang dimunculkan dimasyarakat ialah bagaimana peningkatan dalam ekonomi dipandang sebagai indikator keberhasilan pembangunan. Pada awal perjalanan abad ke-21 (*the third millenium*) ini, kesadaran global tentang peningkatan SDM melalui pendidikan dan kehendak untuk menempatkan manusia sebagai titik sentral pembangunan (*human centered development*) tampak semakin jelas (Malik Fadjar, 2001: 10). Salah satu upaya implimentasinya ialah melalui kurikulum pendidikan yang menempatkan peran aktif siswa setelah guru dalam proses belajarnya, tidak hanya itu kecakapan atau *live skill* serta *soft skill* juga harus dikuasi siswa. akan tetapi apakah kurikulum yang demikian sudah menjawab tantangan pembangunan sumber daya manusia di indonesia?. Berkaca melalui perjalanan pendidikan kita pasca kemerdekaan masalahnya selalu berkuat pada pembangunan sumber daya manusia, hal ini menjadi semakin sensitif ketika dunia dihadapkan pada era modernisasi yang menjadi variasi tersendiri bagi negara-negara berkembang seperti Indonesia. Persaingan semakin terbuka dan setiap individu dituntut untuk dapat beradaptasi agar bisa tetap *survive*, dan bagi mereka tidak mampu maka akan tersingkir dengan sendirinya. Disinilah pendidikan memegang peran penting dalam menjadikan setiap orang mampu beradaptasi dalam hidupnya.

Akhir-akhir ini dunia pendidikan juga dihadapkan pada isu RUU CIPTAKER dengan menempatkan pendidikan sebagai salah satu klasternya, berbagai penolakan muncul dari berbagai pihak hingga klaster ini pun berhasil keluar dari Omnibus Law RUU Cipta Kerja. Ketua Komisi X DPR Syaiful Huda menyambut baik keputusan Badan Legislasi (Baleg) DPR yang mengeluarkan kluster pendidikan, dengan demikian pengelolaan penyelenggaraan pendidikan akan kembali diatur berdasarkan aturan perundangan yang sudah ada.

Jika RUU ini disahkan beberapa hal yang akan terjadi yakni berdirinya perguruan tinggi asing di Indonesia, prinsip nirlaba dalam otonomi pengelolaan perguruan tinggi, dan kerjasama perguruan tinggi asing dengan perguruan tinggi nasional, RUU Ciptaker akan menjadikan Indonesia sebagai pasar bebas pendidikan. Hal ini tentu kontraproduktif bagi ekosistem pendidikan di tanah air. Pasti banyak kampus-kampus di Indonesia yang akan gulung tikar karena kalah bersaing dengan berbagai perguruan tinggi asing yang lebih mapan.

Prioritas pendidikan selalu sentra terhadap lokalitas dan aksesibilitas sehingga kesenjangan pendidikan di daerah dan perbatasan tidak pernah terselesaikan. Kita mulai dengan sistem zonasi, bahkan dalam hal berprestasi pun ditentukan pemerintah sayangnya ini berkorelasi dengan pemanfaatan sumber daya alam tanpa melibatkan manusianya, yang pada akhirnya semakin mempertajam pemisahan ruang “depan dan belakang”, “miskin dan kaya”, “kota dan daerah”.

Implementasi pendidikan multikultural dapat dilakukan dengan dua cara yakni dengan mengintegrasikan atau disisipkan dalam mata pelajaran tertentu misal mata pelajaran ilmu sosial, atau dilaksanakan secara terpisah sebagai satu disiplin ilmu. Hal ini bisa dilakukan mulai dari tingkat satuan sekolah dasar hingga menengah atas, dengan berkaca pada negara-negara lainnya seperti amerika dan eropa yang telah jauh lebih dulu mengimplementasikannya.

Sebenarnya tidak ada yang salah dengan kurikulum kita, poin-poin dasar standar kecakapan yang dimuat mulai dari sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah benar, akan tetapi kita melupakan makna dari pilar ke empat dalam pendidikan yaitu *learning to live together*. Pada abad ke-21, siswa harus turut berperan dalam kegiatan pendidikan. Peran aktif siswa membantu mereka mengembangkan kompetensi dalam kehidupan dan bekerja bersama dalam masyarakat yang memiliki keanekaragaman budaya dan organisasi. Mereka harus belajar bahwa mereka tidak akan selalu dihargai, tetapi mereka harus mencari dan menggunakan bakat dan ide-ide mereka di antara beragam siswa lainnya. Ini merupakan keterampilan penting yang harus dilatih dan sering digunakan oleh siswa.

Keterampilan ini melibatkan rasa hormat dan menghargai permasalahan orang lain dan budaya yang berbeda dari budaya mereka, sehingga mereka akan memperoleh keterampilan sosial dan lintas budaya (Barrett et al., 2014). Hal ini juga akan membangun kesadaran dan pengetahuan tentang perbedaan yang ada di antara individu dan masyarakat. Lingkungan sekolah harus menawarkan kemungkinan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi anak muda untuk menghargai, bergaul dengan baik dan hidup berdampingan secara damai di lingkungan dengan kebudayaan yang sangat beragam (ini merupakan keterampilan hidup abad ke-21 yang sangat dihargai). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak bagi guru untuk merancang kegiatan belajar

kolaboratif dan sesuai dengan kehidupan nyata yang dapat mengembangkan pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai siswa.

Sikap saling menghormati dan toleransi sangat penting untuk memastikan bahwa pandangan individu dari semua latar belakang budaya diakui dan dihormati dalam masyarakat yang multikultural. Hal yang sangat penting adalah siswa dapat belajar untuk mendengarkan orang lain, menunjukkan fleksibilitas, dan bekerja sama dengan kontributor dalam tim yang berasal dari berbagai budaya dan berbagai rumpun ilmu pengetahuan. Ini adalah kompetensi yang sangat penting dan tidak boleh dilewatkan oleh masyarakat abad ke-21 (Barrett et al, 2014). Berdasarkan hal tersebut maka jelas bahwa pendidikan memiliki peran yang signifikan bahkan fundamental dalam menawarkan kesempatan kepada pelajar abad ke-21 untuk mengembangkan kompetensi yang memungkinkan mereka dapat hidup damai dengan kondisi budaya yang beragam (Carneiro dan Draxler, 2008).

Oleh karena itu sangat tidak berlebihan memberikan porsi bagi pendidikan multikultural dalam pembelajaran untuk individu dalam belajar beradaptasi dengan saling menghargai dan mengormati kemajemukan yang ada, akan tetapi hal ini tidak berkorelasi dengan standar sikap sebagai poin utama dalam kurikulum kita, implementasi pendidikan nilai-nilai karakter dan multikultural dilakukan setengah-setengah dan tidak menjadi prioritas, Ini yang menyebabkan diskriminasi dalam pendidikan yang pada akhirnya hanya menimbulkan ketimpangan yang semakin tajam.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan multikultural adalah sebuah bentuk pendidikan yang menerapkan strategi dan konsep pendidikan yang berbasis pada pemanfaatan keragaman yang ada di masyarakat, khususnya yang ada pada siswa seperti keragaman etnis, budaya, bahasa, agama, status sosial, gender, kemampuan, umur, dan ras. Dan yang paling penting, strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa agar selalu berperilaku humanis, pluralis, dan demokratis.

Mengutip pernyataan Ki Hajar Dewantara bahwa pengajaran itu umumnya memerdekakan manusia atas hidupnya lahir, sedangkan merdekanya hidup batin terdapat dari pendidikan. Jika dilihat dari pernyataan ini, watak atau karakter serta moralitas anak dibangun melalui pengajaran dan hal ini menjadi yang utama sebelum merdekanya batin mereka. Pentingnya pendidikan multikultural dalam mengembangkan kesadaran atas persamaan demi kemajuan bersama, karena kebutuhan setiap anak-anak dalam pendidikan berbeda-beda adapun hak mereka adalah sama, oleh karena itu pemenuhan kebutuhan harus berkeadilan demi pemerataan.

Pendidikan Indonesia mengalami tantangan eksternal yakni revolusi industri 4.0 dan tantangan internal berupa gejala melemahnya mentalitas anak-anak bangsa karena tuntutan klasifikasi produktif, jadi yang menjadikan kita tidak unggul adalah intimidasi internal (kelas sosial). Jadi sampai kapanpun tidak akan ada SDM unggul karena keseragaman menutupi keberagaman, dan selama ini pula kesenjangan akan tetap ada bahkan semakin tajam. Goal endingnya kita akan selalu tertinggal.

Dengan kondisi seperti ini apakah dalam kurun waktu 25 tahun mendatang pendidikan Indonesia akan beranjak dari fase krisisnya untuk menjawab kesejahteraan atas 100 tahun kemerdekaan Indonesia. Hal ini merupakan pertanyaan serius untuk dituntaskan.

DAFTAR RUJUKAN

- Tilaar, H. A. R.(2002). **Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia**.Jakarta: Grasindo.
- Malik Fadjar, dkk.(2011).**Platform Reformasi Pendidikan dan Pengembangan SDM**.Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Bank, James A., And Cherry A. Mcgee.(1993).**Multicultural Education**.Usa: Allyn & Bacon.
- Barrett, M., Byram, M., Lázár, I., Mompoin-Gaillard, P. and Philippou, S. 2014. **Developing Intercultural Competence through Education**. Pestalozzi Series No. 3. Strasbourg, Council of Europe Publishing.
- Carneiro, R. and Draxler, A. 2008. *Education for the 21st century: lessons and challenges*. *European Journal of Education*, Vol. 43, No. 2, pp. 149-160. Diakses 2 oktober 2020.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia**.(1989).Jakarta: Balai Pustaka
- <https://www.researchgate.net/publication/336276007> Thomas Hylland Eriksen , *Etnis dan Nasionalisme Perspektif Antropology...hal 5*. Artikel oktober 2007. Oleh Samsu su, State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

IMPLEMENTASI DAN RELEVANSI KETERAMPILAN PADA ABAD 21 DAN PENGEMBANGAN KARAKTER

Endang Sukowati

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP UNTAN Pontianak
endangsukowati 02@gmail.com

Abstract

In this 21st century, humans experience the development of science and technology as a whole field. One thing that stands out is technology in the field of information and communication. Technology makes the world faster because all information from all over the world can be accessed instantly and quickly by anyone, anywhere. On the other hand, in the 21st century, the problems faced by humans are increasingly complex, such as the global economic crisis, terrorism, racism, drug abuse, human trafficking, low awareness multiculturalism, disparities in the quality of education, and so on. all of this shows that good preparation is needed to form superior human resources. Education has a role in shaping character in efforts to improve human resources in the 21st century. Character education is a solution to situations of attitudes, social behavior of children, adolescents, and young people. A decline or change in attitudes and cultural values of the nation must immediately be addressed through character education so that the young generation remains a mental attitude and fighting spirit that upholds ethics, morals, and carries out teaching and practice. Character and national culture-based education must be developed in schools in line with local, regional and national character and culture. For this reason, character education and national culture need to be developed based on local wisdom.

Abstrak

Pada abad 21 ini, manusia mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada seluruh bidang. Salah satu yang menonjol adalah teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Teknologi membuat dunia lebih cepat karena semua informasi dari seluruh dunia dapat diakses secara instan dan cepat oleh siapa saja dan di mana saja. Di sisi lain di abad 21 ini, permasalahan yang dihadapi manusia semakin kompleks, seperti krisis ekonomi, terorisme, rasisme, penyalahgunaan narkoba, perdagangan manusia, rendahnya kesadaran multikultural, disparitas kualitas pendidikan, dan lain sebagainya. semua ini menunjukkan bahwa diperlukan persiapan yang baik untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan memiliki peran membentuk karakter dalam upaya peningkatan sumber daya manusia di abad 21. Pendidikan Karakter merupakan solusi dari semua situasi ini sikap, perilaku sosial anak, remaja, dan generasi muda. Kemerosotan atau perubahan sikap dan nilai budaya bangsa pasti terjadi dan harus segera disikapi melalui pendidikan karakter agar generasi muda tetap memiliki sikap mental dan semangat juang yang menjunjung tinggi etika, akhlak, dan menjalankan ibadah sesuai ajaran agamanya. Pendidikan berbasis

karakter dan budaya bangsa harus dikembangkan di sekolah selaras dengan karakter dan budaya lokal, regional dan nasional. Untuk alasan ini, Pendidikan karakter dan budaya bangsa perlu dikembangkan berdasarkan kearifan lokal.

Kata kunci: Keterampilan Abad 21, Pengembangan Karakter.

PENDAHULUAN

Dengan semakin berkembangnya teknologi di Abad 21, proses pembelajaran seharusnya beradaptasi terhadap perubahan ini. Dari proses pembelajaran yang berbasis Sumber Daya Alam menjadi berbasis pengetahuan dengan disertai keterampilan dan teknologi. Seperti yang kita ketahui negara kita, Indonesia memiliki sumber daya alam yang sangat melimpah. Namun hanya dengan sumber daya alam saja tidak cukup. Diperlukan Sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan terampil menggunakan teknologi. Selain itu dalam pembelajaran Abad 21 terjadi perubahan paradigma pendidikan. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dirubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada guru, pembelajaran lebih menekankan seolah-olah guru memberikan ceramah pada siswa tanpa memberikan kebebasan pada siswa. Guru menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran dan siswa tidak memiliki kebebasan sendiri. Paradigma ini sudah seharusnya dirubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa lebih memiliki kebebasan untuk berbicara dan kebebasan untuk mengemukakan pendapat. Sehingga siswa mampu memecahkan masalahnya sendiri. Selain itu dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa diberikan pengalaman untuk belajar berkelompok, sehingga siswa bisa bersosialisasi dengan temannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan transformasi pendidikan Abad 21, pendidikan karakter beserta tujuannya, dan tantangan pendidikan karakter di Abad 21, serta pendekatan pendidikan karakter sebagai solusinya. Dalam hal ini penulis memberikan beberapa objekkajian pembahasan yang membahas keterampilan abad 21 dan pengembangan karakter, antara lain :

Inovasi Pembelajaran. Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang telah dilakukan oleh guru. Pembelajaran inovatif juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru, tidak seperti biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki. Dengan demikian, pembelajaran novatif di abad 21 dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan dan dikembangkan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan melalui pencapaian keterampilan-keterampilan inovatif abad 21. *National Research Council of The National Academies* (2010) menganjurkan agar pembelajaran lebih ditekankan pada keterampilan-keterampilan inovatif abad 21 seperti:

1. kemampuan beradaptasi atau penyesuaian diri dengan lingkungan, dan keterampilan berkomunikasi,
2. kemampuan menyelesaikan permasalahan yang bukan rutinitas
3. manajemen/pengembangan diri,
4. sistem berpikir.

Keterampilan-keterampilan tersebut perlu dibelajarkan untuk menghadapi tuntutan global saat ini. Kemampuan beradaptasi sebagai kemampuan dalam mengerjakan tugas yang ditunjukkan

dengan sikap responsif dan efektif, mampu mengatasi tekanan dan beradaptasi dalam berbagai situasi atau keadaan atas perbedaan individu, gaya berkomunikasi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi merupakan kemampuan peserta didik dalam memproses dan menginterpretasikan informasi secara verbal maupun non verbal.

Penyelesaian masalah non-rutin merupakan kemampuan peserta didik dalam menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menilai informasi, mengenal pola dan mempersempit permasalahan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran. Manajemen/pengembangan diri merupakan kemampuan bekerja secara mandiri, memotivasi diri, dan pengawasan diri dalam meregulasi pembelajaran. Sistem berpikir merupakan kemampuan memahami sistem berpikir bekerja sepenuhnya, bagaimana melakukan sesuatu atau kegagalan pada satu bagian mempengaruhi keseluruhan sistem dengan menggunakan gambaran besar permasalahan yang dalam proses interaksi elemen-elemen berpikir tersebut terintegrasi dengan kegiatan penilaian dan pembuatan keputusan, analisis, dan sistem evaluasi.

Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan agar peserta didik dapat belajar. Pembelajaran berpusat pada siswa menekankan pentingnya pemahaman konteks pesertadidik, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara pendidik dan peserta didik menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa sebagai pribadi dan subjek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran. Pembelajaran semacam ini disebut dengan pembelajaran aktif yang merupakan proses pembelajaran di mana seorang pendidik harus dapat menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya.

Pengembangan Kurikulum. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya kurikulum dalam pendidikan dan kehidupan manusia, maka penyusunan kurikulum tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Penyusunan kurikulum membutuhkan landasan-landasan yang kuat, yang didasarkan pada hasil-hasil pemikiran dan penelitian yang mendalam. Penyusunan kurikulum yang tidak didasarkan pada landasan yang kuat dapat berakibat fatal terhadap kegagalan pendidikan itu sendiri. Dengan sendirinya, akan berakibat pula terhadap kegagalan proses pengembangan manusia.

Kurikulum adalah apa yang akan diajarkan sedangkan pembelajaran adalah bagaimana menyampaikan apa yang diajarkan. Menurut McDonald & Leeper kegiatan kurikulum adalah memproduksi rencana kegiatan, sedangkan pembelajaran adalah kegiatan melaksanakan rencana tersebut. Kurikulum dan pembelajaran pada dasarnya merupakan subsistem dari suatu sistem yang lebih besar, yaitu sistem persekolahan. Kurikulum dan pembelajaran adalah dua sistem yang saling terkait satu sama lain secara terus-menerus dalam suatu siklus. Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi proses belajar dalam diri siswa. Menurut Gredler proses perubahan sikap dan tingkah laku siswa pada dasarnya terjadi dalam satu lingkungan buatan dan sangat sedikit bergantung pada situasi alami, ini artinya agar proses belajar siswa berlangsung optimal guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Proses menciptakan lingkungan belajar yang kondusif ini disebut pembelajaran Mata kuliah Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran mengajak untuk mengkaji hal-hal yang melandasi pengembangan kurikulum dan pembelajaran. Materi mata kuliah ini mencakup hakikat kurikulum dan pembelajaran; landasan dan prinsip pengembangan kurikulum; pendekatan dalam pengembangan kurikulum; kerangka dasar pengembangan kurikulum 2004; tantangan kurikulum dan pembelajaran di abad ke-21; model-model pengembangan rencana pembelajaran; dan perencanaan pembelajaran. Kajian tentang pengembangan kurikulum dan pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi anda sebagai guru dalam melaksanakan tugas

sehari-hari. Terkait dengan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), terdapat sejumlah prinsip-prinsip yang harus dipenuhi, yaitu :

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.
- b. Beragam dan terpadu. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat, serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antar substansi.
- c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis, dan oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.
- e. Menyeluruh dan berkesinambungan. Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.
- f. Belajar sepanjang hayat. Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal dan informal, dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kepentingan nasional dan kepentingan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Media dan Sumber Belajar. Belajar adalah pengembangan pengetahuan baru, keterampilan atau sikap sebagai individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Guru harus membuat keputusan penting untuk memastikan belajar, terutama ketika mengintegrasikan teknologi dan media dalam pelajaran. Pelajar di abad 21 perlu lebih baik dididik untuk menghadapi tantangan yang terus berkembang mengenai persyaratan pengetahuan dan keahlian untuk masa depan (keterampilan untuk bekerja pada abad ke-21). Belajar seumur hidup adalah landasan untuk membimbing siswa terhadap pemahaman cara pendekatan antara pengetahuan, pergeseran dan keahlian masa depan mereka. Dengan menciptakan akses secara mulus ke komunitas global dan membuka jalan baru untuk mengatasi bagaimana dan mengapa harus belajar, teknologi dan media telah menjadi penghubung yang penting bagi pelajar ketika

mereka bergerak maju dalam pendidikan mereka. Siswa masuk kelas dengan pemahaman yang lebih besar tentang isu-isu di seluruh dunia. Banyak yang datang ke sekolah berbicara lebih dari satu bahasa, dan diperkirakan bahwa pada tahun 2025 hampir setengah dari semua kelas akan memiliki siswa yang tidak berbahasa Inggris sebagai bahasa pertama mereka (terampil untuk bermitra di abad ke-21).

Siswa memiliki kelancaran yang tinggi dengan teknologi dan media. Bahkan sebelum anak-anak masuk sekolah, banyak memiliki pengalaman dengan televisi sebagai sarana belajar. Banyak juga memahami bagaimana komputer dapat digunakan untuk belajar dan untuk berkomunikasi. Media lain untuk komunikasi dan interaktivitas, ponsel, telah menjadi aqualizer besar untuk semua siswa tanpa memandang latar belakang sosial dan suku mereka.

Berbagai sumber media terus menerus memberikan informasi dan menantang untuk berfikir. Sebagai pengguna sumber-sumber ini kita membutuhkan media keterampilan keaksaraan untuk mengetahui bagaimana cara mengaksesnya, bagaimana memahami dan menganalisa konten dan cara membuat pesan media baru (Stansbury, 2009). Teks, televisi, video dan sejumlah sumber media lain yang akan dibahas dalam buku ini adalah semua sumber yang valid dan informasi penting. Peran Anda adalah membimbing siswa untuk menggunakan media ini sebagai sumber untuk mereka belajar dengan cara yang bijak, aman dan produktif. misalnya, siswa perlu belajar untuk menemukan berbagai sumber untuk memverifikasi fakta-fakta yang telah mereka dengar dari berita televisi. Mereka perlu belajar untuk menjadi pengguna kritis sumber daya ini, untuk memastikan bahwa mereka mendapat informasi dan kesimpulan yang akurat. Seperti yang disebutkan sebelumnya di alamat ISTE NETS-S banyak keterampilan peserta didik yang menjadi konsumen yang sukses dari sumber daya media di sekitar mereka.

Kebijakan Pembelajaran. Kebijakan merupakan sesuatu yang akan dilakukan ataupun tidak akan dilakukan oleh pemerintah berkaitan dengan sesuatu masalah yang dihadapi. Menghadapi masa depan, abad 21, sesuatu yang akan dilaksanakan ataupun tidak akan dilaksanakan di dunia pendidikan oleh pemerintah merupakan kebijakan pendidikan. Kebijakan merupakan salah satu penjabaran dari orientasi pendidikan yang dimiliki oleh suatu bangsa. Orientasi pendidikan merupakan keyakinan dan fondasi akan apa peran pendidikan dan gambaran masa depan yang akan disumbangkan oleh pendidikan kepada bangsanya. Pertama, bagi Indonesia diperlukan pergeseran dari pendidikan merupakan proses penyiapan tenaga kerja menjadi suatu proses dimana setiap peserta didik mendapatkan kesempatan yang setara guna mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian pendidikan tidak sekedar abdi dari dunia ekonomi, untuk mempersiapkan peserta didik menguasai ketrampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Kedua, orientasi pendidikan mengarahkan perannya sebagai *agent for eradicating of poverty*, bukan sekedar untuk *agent of growth*. Orientasi ini harus terjabarkan dalam kebijakan pendidikan dan alokasi anggaran pendidikan. Ketiga, orientasi pendidikan mewujudkan keseimbangan, keserasian dan keterpaduan antara pendidikan formal, non formal dan informal.

Berdasarkan orientasi pendidikan diatas, maka perlu dirumuskan kebijakan pendidikan Indonesia sebagai berikut.

Sasaran dan target Kebijakan Jangka Pendek:

1. Menciptakan kondisi dimana peserta didik, pendidik, birokrat pemerintah dan warga masyarakat tidak hanya terjebak dalam pemikiran dan kegiatan pendidikan hanya untuk menghadapi ujian nasional.
2. Mewujudkan keadilan dan kesetaraan dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada segenap peserta didik.
3. Memperkecil kesenjangan mutu antar sekolah.
4. Menciptakan efisiensi pembiayaan pendidikan yang ditanggung oleh orang tua.

5. Meningkatkan kualitas kebijakan pendidikan yang bersifat strategis.

Kebijakan jangka pendek:

1. Ujian nasional tidak sebagai syarat memasuki sekolah jenjang di atasnya.
2. Orang tua tidak lagi bebas mengirim anaknya ke sekolah negeri, pemerintah akan menetapkan dimana anak sekolah sesuai dengan domisili tempat tinggal.
3. Mengembalikan proses pembelajaran ke tangan guru.
4. Mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kebersamaan dan kebiasaan berkolaborasi di antara peserta didik.
5. Mendorong dan memfasilitasi guru mengenalkan ketrampilan abad 21 kepada para peserta didik lewat proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
6. Memberikan perhatian lebih besar pada pendidikan non-formal dengan mengembangkan berbagai program strategis dan mensinergikan dengan pendidikan formal.
7. Pemerintah dalam mengembangkan kebijakan dan mengelola pendidikan mulai menggunakan pendekatan cultural sebagai pengganti pendekatan struktural.
8. Mengembangkan sistem dan mekanisme untuk membahas kebijakan pendidikan yang strategis. Salah satu bentuk kebijakan adalah penyelenggaraan KTT pendidikan Indonesia, untuk membahas dan menentukan kebijakan nasional pendidikan yang strategis. Sehingga penentuan kebijakan pendidikan yang strategis bukan monopoli birokrat pendidikan, tetapi juga ada partisipasi para pedagog dan ekspertise dan birokrat di luar pendidikan.

Sasaran dan target kebijakan jangka menengah:

1. Meratakan kesiapan peserta didik memasuki pendidikan sekolah dasar.
2. Terwujud keadilan pendidikan di antara peserta didik yang sekolah di sekolah negeri negeri dan di sekolah swasta.
3. Jenjang dan jalur pendidikan relevan dengan kebutuhan bangsa dalam persaingan global.

Kebijakan jangka menengah:

1. Mempersiapkan pembaharuan sistem pendidikan nasional, khususnya berkaitan dengan jenjang dan jalur pendidikan nasional. Sehingga system pendidikan lebih sesuai dengan tuntutan masa depan.
2. Mengembangkan suatu kebijakan lebih lanjut berkaitan dengan inti reformasi pendidikan, adanya kesetaraan antara pendidikan negeri dan pendidikan swasta.
3. Mempersiapkan pendidikan wajib belajar 12 tahun. Tetapi memperpanjang pendidikan di bawah jenjang SD. Sehingga wajib belajar 12 tahun mulai 3 tahun sampai 15 tahun.

Penilaian dan Administrasi Pembelajaran. Menurut Zainul dan Nasution (dalam Marito, 2012) mengartikan penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan tes maupun non tes. Mardapi (dalam Marito, 2012) berpendapat bahwa penilaian adalah kegiatan menafsirkan atau mendeskripsikan hasil pengukuran. Menurut Cangelosi (dalam Marito, 2012) “penilaian adalah keputusan tentang nilai”. Rahmat dan Suherdi (2001: 13) mengemukakan bahwa penilaian adalah kegiatan pembuatan keputusan mengenai derajat keberhasilan belajar masing-masing siswa dan keberhasilan siswa dalam kelas tersebut secara keseluruhan, serta keberhasilan guru dalam mengajar. Sedangkan Sudrajat (dalam Marito, 2012) berpendapat bahwa penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu atau memperoleh informasi mengenai hasil belajar siswa (pengamatan, penilaian penampilan atau proyek, tes tulis) dan pembentukan nilai dan pertimbangan mengenai kemajuan belajar siswa.

Kita sudah paham bahwa dalam proses pendidikan di sekolah selalu melibatkan unsure penilaian. Namun, keberadaan unsure ini tidak senantiasa dapat memberikan fungsi yang bersifat komprehensif bagi sekolah terutama yang menyangkut perbaikan dan pengembangannya. Banyak faktor yang berpengaruh berkenaan dengan fungsi penilaian dalam peningkatan program sekolah, salah satunya adalah makna yang ditafsirkan dari konsep penilaian itu sendiri. Pada kesempatan ini, penilaian akan didefinisikan dalam konteks pengembangan program pendidikan. Oleh karenanya, sangat penting dipahami bahwa tujuan penilaian bukan untuk membuktikan, akan tetapi memperbaiki. Kerangka pemikiran ini tampak ada kaitan yang erat antara penilaian dan mutu pendidikan di sekolah. Selanjutnya konsep penilaian yang akan dibicarakan bertitik tolak dari tujuan penilaian tersebut.

Penilaian pendidikan merupakan suatu proses penentuan nilai atau keputusan dalam bidang pendidikan atau segala sesuatu yang ada hubungannya dengan bidang pendidikan. Penentuan keputusan itu didahului dengan kegiatan pengumpulan data atau informasi sehingga seorang pimpinan dapat menyusun suatu kebijakan terhadap suatu program yang sedang dikembangkan atau yang sedang dilaksanakan. Setiap orang yang terlibat dalam pendidikan, bagaimanapun macam dan ruang lingkup keputusan pendidikan itu, keputusan tersebut memerlukan informasi yang lengkap dan tepat. Informasi semacam ini akan diperoleh melalui penilaian. Penilaian sebagai kegiatan pemeriksaan yang sistematis dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dan akibatnya pada saat program dilaksanakan pemeriksaan yang diarahkan untuk membantu memperbaiki program itu dan program lain yang memiliki tujuan yang sama.

Penerapan Sains dan Teknologi dalam Pembelajaran. Sains dan teknologi memegang peran penting dalam kehidupan dan dijadikan tolak ukur kemajuan suatu negara. Ledakan informasi dan kemajuan teknologi informasi, inovasi pengetahuan, kegiatan ekonomi modern, pembangunan dan aktivitas manusia lainnya mempengaruhi kualitas lingkungan seperti pemanasan global, dan lainnya. Fakta ini melatar belakangi banyak negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (sains). Peserta didik sebagai calon penerus bangsa perlu dibekali pengetahuan, karakter yang kuat dan kecakapan hidup (*life skills*) agar mampu beradaptasi dan berperan serta memajukan kehidupan masyarakat. Pendidikan diyakini mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di abad 21, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, informasi literasi khususnya tentang pengetahuan ilmiah dan mendorong untuk menerapkan. Oleh karenanya, peningkatan kualitas pendidikan menjadi hal yang seharusnya dilakukan. Dalam menghadapi era persaingan global, Indonesia pun perlu menyiapkan sumber daya manusia yang handal dalam disiplin-disiplin STEM secara kualitas dan mencukupi secara kuantitas. Indonesia mengalami kendala kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan SDM. Merujuk data Badan Pusat Statistik 2010, sumber daya manusia Indonesia masih didominasi tenaga kerja kurang terampil (sebanyak 88 juta), dan diprediksi 2020 akan ada 50% kekurangan tenaga kerja untuk mengisi lowongan jabatan di struktur lapangan kerja. Namun, jalan untuk mengatasi persoalan ini bukanlah perkara mudah, sebab tanpa upaya mengembangkan kemampuan dasar, *soft skills* (kolaborasi, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah), dan nilai-nilai prasyarat memasuki profesi STEM pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sukar untuk mengharapkan generasi muda yang bermotivasi dan siap menekuni bidang-bidang STEM.

SIMPULAN DAN SARAN

Dunia mengalami perubahan yang amat cepat. Sebagai bagian dari dunia, bangsa Indonesia tidak bisa menghindarkan diri dari perubahan yang amat cepat tersebut. Perubahan yang terjadi menuntut perubahan dalam segala aspek kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu aspek kehidupan yang harus berubah dan juga mempersiapkan perubahan adalah dunia pendidikan. Perubahan pendidikan yang diperlukan adalah menempatkan pendidikan pada jalur menuju perubahan global dengan tetap mendasarkan pada filosofi dan budaya lokal. Oleh karena itu perubahan harus dirancang sedemikian rupa agar tidak sekedar larut dalam proses perubahan yang terjadi di banyak negara. Perubahan bisa dimulai dengan menggeser orientasi pendidikan Indonesia yang lebih menekankan pada kebutuhan bangsa. Antara lain pendidikan berorientasi untuk memerangi kemiskinan dan bisa memberikan pelayanan setara bagi seluruh warga bangsa. Berdasarkan orientasi pendidikan dirumuskan kebijakan pendidikan Indonesia menuju pendidikan abad 21.

DARTAR RUJUKAN

- Anonim (2008) *Education & Competitiveness . A Resource and Policy Guide*. New York, NY: Partnership for 21st century skills
- Arifin.2012. *Makalah Penilaian Pendidikan*. Diunduh dari digilib.uinsby.ac.id/10938/5/Bab2.pdf pada tanggal 04 April 2016
- Harrison, Lawrence, E. And Huntington, Samuel, P. (2000) *Culture matters. How values shape human progress*. New York, NY: Basic Book
- Jilk, Bruce. 1999. "Schools in the New Millenium." *American School & University* 71(5), pp. 46-48.
- Natawidjaja, R dan Hadisoebroto, S. 1984. *Teknik Penilaian*. Jakarta: PT. Kencana Nusantara Ent Ltd Jakarta
- November, Alan (2010) *Empowering students with technology*. Second edition. Tousand Oaks, CA: Sage Publication
- Rakhmat, C dan Suherdi, D. 2001. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV. Maulana
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>

INTEGRASI PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Patrisia Rahayu Utami

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi FKIP Untan Pontianak

Email: utamipatrisia@gmail.com

Abstract

Environmental education is an attempt to grow awareness and learners' care based on concerns about the environmental problems that are occurring, and in many ways, the decline in the quality of the environment by man. Environmental destruction is also widely found in schools, and it requires integration of environmental education in learning. Integration in the case of environmental education can be included in the subjects of certain materials that are deemed appropriate. The purpose of writing this article is to explain the importance of the integration of environmental education on school study. Learning is the learning process of interactions with educators and learning resources in a learning environment. Teachers as advisers and educators do much to give understanding and instill a sense of responsibility to learners of the environment. With ward education in school, it is expected to change the student's view and behavior of the ward, learners become more sensitive and may even become active participants in ward conservation efforts. Real practice is also vital for the success of environmental education, one that creates green schools that are achievable by cracking down or empowering school residents, growing flowers or trees around the school, and so on

Abstrak

Pendidikan Lingkungan Hidup adalah sebuah usaha untuk menumbuhkan kesadaran dan kepedulian peserta didik berdasarkan keprihatinan terhadap masalah kerusakan lingkungan yang terjadi, bahkan banyak disebabkan adanya penurunan kualitas lingkungan karena ulah manusia. Perusakan lingkungan hidup pun tidak terkecuali banyak ditemukan di sekolah, untuk itu perlu adanya integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran. Integrasi dalam hal ini yaitu Pendidikan Lingkungan Hidup dapat dimasukkan ke mata pelajaran pada materi-materi tertentu yang dirasa cocok. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan pentingnya integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah proses interaksi Peserta Didik dengan Pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Guru sebagai pembimbing dan pendidik mempunyai andil yang besar dalam memberikan pemahaman dan menanamkan rasa bertanggung jawab kepada Peserta Didik terhadap lingkungan. Dengan adanya Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran di sekolah, diharapkan mengubah pandangan dan perilaku Peserta Didik terhadap lingkungan, Peserta Didik menjadi lebih peka dan bahkan bisa menjadi pelaku aktif dalam upaya pelestarian lingkungan. Praktek nyata juga sangat diperlukan untuk keberhasilan Pendidikan Lingkungan Hidup salah satunya menciptakan sekolah hijau yang dapat dicapai dengan menindak tegas atau memberdayakan warga sekolah, menanam bunga atau pohon disekeliling sekolah, dan lain sebagainya.

Kata Kunci : Integrasi, Pendidikan Lingkungan Hidup, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Masalah lingkungan hidup saat ini menjadi isu yang banyak diangkat kembali, seperti *global warming*, kebakaran hutan, pencemaran tanah, pencemaran air, pencemaran udara, pembuangan limbah dan masih banyak lagi. Masalah-masalah tersebut menyebabkan perubahan lingkungan yang tidak sedikit disebabkan oleh perbuatan manusia tidak bertanggung jawab sehingga membuat lingkungan tidak ramah dan bisa menjadi ancaman bagi kehidupan makhluk hidup. Banyak bencana yang terjadi diakibatkan menurunnya kualitas lingkungan hidup akibat ulah manusia menjadi bahan pemikiran kita pentingnya peran pendidikan dalam menanamkan kesadaran kepada manusia sejak dini sebagai penerus bangsa untuk menjaga lingkungan hidupnya.

Musibah banjir dikarenakan hutan gundul akibat alih fungsi lahan menjadi lahan sawit, dimana tanaman sawit tidak bisa menahan curahan hujan atau menyerap air tanah merupakan salah satu contoh permasalahan yang terjadi di beberapa daerah di Indonesia salah satunya di Kalimantan Barat. Tidak hanya sawit, contoh lainnya di Kalimantan Barat berkaitan dengan lingkungan hidup yaitu kasus kebakaran hutan yang terjadi menjadi hal yang sepertinya tidak terselesaikan sampai saat ini, setiap tahun masih saja terjadi kebakaran hutan yang dilakukan sengaja oleh masyarakat atau perusahaan tanpa memperdulikan dampak yang terjadi bagi lingkungan sekitar. Belum lagi masalah limbah yang tidak terkondisikan, masyarakat masih kurang pemahaman atau kesadaran untuk membuang limbah pada tempatnya dan sesuai dengan jenisnya. Dari berbagai permasalahan yang terjadi seharusnya menjadi intropeksi bagi kita semua bahwa kepedulian masyarakat terhadap lingkungan semakin kritis dan harus dicari solusi bagaimana mengatasinya.

Sekolah sebagai pusat pendidikan formal diharapkan bisa menjadi solusi dalam menanamkan rasa peduli terhadap lingkungan hidup sejak dini. Peserta didik diharapkan sadar bahwa lingkungan hidup saat ini untuk masa depan mereka dikemudian hari, sehingga ada kesadaran bagi mereka untuk menjaga dan melestarikan lingkungan hidup. Tidak hanya melalui pembelajaran tetapi harus ada praktek nyata bagi peserta didik untuk menjaga dan melestarikan lingkungan hidup dimulai dari lingkungan sekolah. Agar berhasil tentunya harus ada kerjasama yang baik antara kurikulum, sekolah, guru dan peserta didik. Semuanya mempunyai andil dalam menciptakan sekolah berwawasan lingkungan hidup atau sekolah hijau.

Menurut Agus Wibowo dan Gunawan (2015: 9) karakter peduli lingkungan merupakan salah satu karakter yang dikembangkan di sekolah yang membutuhkan proses dalam mencapainya. Seperti pendapat Lickona dalam Shanta Rezki (2017: 215) karakter tersebut bisa tercapai dengan tahapan-tahapan memahami tentang kebaikan, kemudian berkomitmen terhadap kebaikan, dan terakhir siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan. Sementara itu dalam pembiasaan, peduli lingkungan dapat dibentuk melalui karakter yang melibatkan tripusat pendidikan yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.

Keseimbangan alam menjadi kunci dalam pelestarian lingkungan hidup. Keseimbangan tersebut dapat terjadi salah satunya yaitu manusia bisa melestarikan dengan cara mendidik generasi muda agar dapat mengelola dan menjaga lingkungannya. Manusia diciptakan mempunyai akal budi dan lebih mulia dibanding makhluk lainnya sehingga mempunyai kendali terhadap keseimbangan lingkungan, manusia bisa merusak dan juga melestarikannya tergantung bagaimana manusia tersebut bertindak. Lingkungan akan menjadi bom waktu bagi manusia sendiri bila tidak dapat mengelolanya dan melestarikannya dengan baik. Hubungan antara manusia dengan lingkungan saling mempengaruhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Arwin Subakti (2015 : 2) "Pendidikan ontologinya adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi rekayasa untuk kepekan yang

bertanggung jawab agar potensi-potensi SDA menjadi nyata dapat difungsikan dalam kepentingan semua makhluk hidup di bumi”.

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses transformasi atau penanaman nilai dan kebudayaan dari generasi ke generasi. Menurut Mustofa, dalam Barlia (2008: 82) menyatakan “Pendidikan lingkungan hidup adalah pendidikan untuk membina anak didik agar memiliki pengertian, kesadaran, sikap dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab terhadap alam dan terlaksananya pembangunan yang berkelanjutan. Pendidikan lingkungan hidup dapat diintegrasikan melalui bidang studi di sekolah, pendidikan lingkungan hidup dapat dilaksanakan dengan pendekatan interdisipliner, multidisipliner dan transdisipliner di sekolah.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting agar tatanan kehidupan masyarakat dapat berjalan dengan baik. Karena dengan mendapatkan pendidikan, manusia semakin mampu untuk berpikir dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Nilai norma yang sudah diciptakan masyarakat untuk keteraturan hidup bisa tetap berjalan dengan baik dengan adanya pendidikan. Pendidikan juga menghantarkan manusia menjadi manusia yang berkarakter dan menciptakan manusia yang berkualitas, berguna bagi manusia lainnya.

Dengan banyaknya masalah lingkungan hidup yang terjadi maka perlu adanya cara untuk mengatasinya dan mengembalikan lingkungan hidup kita agar tidak membahayakan manusia. Salah satu cara yaitu dengan pendidikan. Pendidikan disini yaitu pendidikan secara formal di sekolah. Pendidikan lingkungan hidup dapat diintegrasikan pada pembelajaran di sekolah.

Barlia (2008: 1) menyatakan bahwa manusia diharapkan mampu untuk menjaga lingkungannya karena manusia merupakan makhluk yang mempunyai akal yang mampu untuk menyelamatkan bumi dari kerusakan. Salah satu cara yaitu dengan pendidikan yang diberikan kepada generasi ke generasi. Masalah kerusakan lingkungan merupakan tanggung jawab semua elemen masyarakat. Diharapkan dengan pengintegrasian pendidikan lingkungan hidup ke dalam pembelajaran di sekolah, mampu menanamkan kepada peserta didik untuk mencintai dan menjaga lingkungan sejak dini dan memberikan mereka pengetahuan tentang lingkungan.

Konsep Pendidikan Lingkungan Hidup

Permasalahan lingkungan hidup akibat ulah manusia seharusnya menjadi perenungan untuk kita semua bahwa kepedulian masyarakat akan lingkungan sepatutnya lebih ditingkatkan. Salah satu pemikiran penulis pada artikel ini sebagai upaya bagaimana menumbuhkan kesadaran tentang lingkungan hidup yaitu melalui integrasi Pendidikan lingkungan Hidup pada pembelajaran di sekolah. Pendidikan lingkungan hidup diberikan secara dini di Sekolah dengan alasan agar rasa peduli dapat tertanam dengan baik. Selain itu dengan memperkenalkan lingkungan hidup merupakan tempat tinggal yang perlu dijaga berguna dalam perkembangan anak, adanya interaksi dengan lingkungan hidup dapat mendorong kemampuan belajar dan kualitas hidup untuk generasi yang akan datang.

Perkembangan anak pada saat ini juga tidak bisa dihindari dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, salah satunya yaitu teknologi *smartphone*. Ada pergeseran yang terjadi pada saat ini dimana anak menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain *smartphone*, sehingga interaksi mereka dengan lingkungan menjadi sangat terbatas. Dengan keberadaan *smartphone* anak seakan mempunyai dunia sendiri, ketika berada di rumah mereka juga banyak menghabiskan waktu untuk menonton, ketika keluar rumah mereka lebih banyak memilih ke mall daripada wisata alam, ketika pergi ke sekolah mereka menggunakan kendaraan dan masih banyak contoh lainnya yang menggambarkan bahwa anak-anak sangat minim sekali untuk bersentuhan langsung dengan lingkungan hidup. Contoh-contoh tersebut merupakan pengaruh negatif terhadap perkembangan perilaku dan kebiasaan untuk melihat lingkungan hidup sebagai hal penting yang perlu dipelihara dan dilestarikan.

Pratomo (2009: 8) menyatakan bahwa “Pendidikan Lingkungan Hidup adalah suatu program pendidikan untuk membina anak atau peserta didik agar memiliki pengertian, kesadaran, sikap, dan perilaku yang rasional serta bertanggung jawab tentang pengaruh timbal balik antara penduduk dengan lingkungan hidup dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan lingkungan hidup bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri. Namun, diintegrasikan kedalam suatu bidang studi di sekolah.” Dari pendapat Pratomo jelas bahwa pendidikan sangat penting supaya perilaku menjaga lingkungan bisa terwujud, pendidikan diberikan mulai jenjang dasar yaitu Taman Kanak-kanak sampai ke Perguruan Tinggi.

Ketika Pendidikan Lingkungan Hidup diintegrasikan pada pembelajaran maka perlu dipersiapkan dengan baik dengan perencanaan yang matang sehingga guru dapat menyampaikan materi mata pelajaran dengan tuntas, sampai tahap evaluasi. Pendidikan Lingkungan hidup harus dapat melibatkan berbagai unsur sehingga dapat dilaksanakan dengan baik. Program-program untuk mengimplementasikan Pendidikan Lingkungan hidup ini juga harus didukung oleh semua warga Sekolah. Warga sekolah yakni Kepala sekolah, Guru, Siswa dan pihak lain yang berhubungan dengan sekolah.

Penulis percaya bahwa dengan memberikan pengetahuan tentang lingkungan hidup yang diintegrasikan pada pembelajaran akan menyadarkan peserta didik pentingnya menjaga kelestarian lingkungan karena tanggung jawab mereka sebagai generasi penerus. Peserta didik akan mengetahui dampak negatif penurunan kualitas lingkungan hidup bagi kesehatan manusia, sehingga bisa tergerak untuk ambil bagian menjaga lingkungan hidup.

Pembelajaran Di Sekolah

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu “Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal”. Proses pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang membutuhkan persiapan. Perencanaan meliputi kegiatan atau proses belajar mengajar, pengelolaan kelas dan evaluasi siswa. Salah satu yang harus dipersiapkan sebelum melakukan aktivitas belajar mengajar yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru dapat dengan mudah melakukan pembelajaran dengan adanya RPP yang dipersiapkan terlebih dahulu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana dengan baik dan terarah.

Perlu diingatkan kembali kepada Guru untuk menanamkan cinta terhadap lingkungan saat menjelaskan materi yang dirasa cocok. saat ini yang terjadi guru terlalu fokus untuk mengejar materi pembelajaran dan proses penilaian sehingga tidak mengintegrasikan nilai-nilai seperti Pendidikan Lingkungan Hidup. Syaiful Sagala (2007: 9) mengatakan bahwa “Guru memberikan peranan yang penting dan strategis dalam proses pendidikan. Guru sering dikatakan sebagai ujung tombak pendidikan karena guru membimbing peserta didik ke arah kedewasaan, kematangan dan kemandirian”.

Guru diharapkan mampu untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan lingkungan hidup dengan baik, mengajak dan berusaha memberikan contoh sebanyak mungkin agar bisa menjadi panutan bagi anak didiknya. Guru juga harus selalu belajar untuk mengembangkan diri terhadap ilmunya. Selalu peka terhadap perkembangan yang terjadi dalam hal ini tentang perubahan lingkungan hidup agar nantinya bisa mengkomunikasikan dengan baik.

Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran di Sekolah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007: 437) Integrasi berasal dari bahasa inggris “*integration*” yang berarti keseluruhan. Istilah integrasi mempunyai arti pembauran atau penyatuan dari unsur-unsur yang berbeda sehingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat. Menurut Sanusi (Novianti Muspiroh, 2013: Vol. Xxviii No. 3). Integrasi merupakan penyatuan yang utuh, yang mana didalamnya terdapat jalinan hubungan, saling berkaitan.

Integrasi pendidikan merupakan usaha penggabungan yang didalamnya terjadi proses mengubah pandangan, sikap dan tingkah laku siswa. Adanya integrasi pendidikan diharapkan akan menciptakan generasi profesional, menciptakan inovasi-inovasi yang berguna bagi masyarakat luas. Integrasi yang dilakukan diharapkan dapat menciptakan manusia dengan pemikiran berkualitas tinggi, yaitu pendidikan yang memberikan bekal ilmu pengetahuan dan sikap yang bijaksana.

Sama halnya dengan integrasi pendidikan lingkungan hidup merupakan proses menyatukan dan memadukan nilai sehingga tercipta karakter peduli lingkungan pada peserta didik di sekolah. Pembelajaran tetap berpusat pada kurikulum sekolah namun ditambahkan tentang lingkungan hidup pada pembelajaran. Integrasi ini akan menghubungkan materi dengan persoalan-persoalan lingkungan hidup yang terjadi. Integrasi dilakukan sedemikian mungkin oleh guru sehingga peserta didik mudah memahami dan bermakna bagi peserta didik.

Asmani (2013: 71) menyatakan bahwa guru memegang peranan penting untuk baik buruknya sebuah pendidikan. Guru berlaku sebagai fasilitator, yang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru bertindak sebagai pendamping siswa belajar dengan suasana demokratis dan menyenangkan.

Sejalan dengan hal itu, Filippou Zachariou (2017: 157) menyatakan bahwa pengetahuan dan pengembangan pendidikan serta pengalaman seorang guru mempengaruhi mereka. Guru harus selalu belajar untuk mengenal dan memahami masalah lingkungan. Guru harus bisa memberikan contoh kepada peserta didik dalam menjaga lingkungan. Guru juga mempunyai tugas menciptakan rasa tanggung jawab kepada peserta didik terhadap kelestarian lingkungan.

Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan kegiatan, misalnya :

1. Sebelum memulai pelajaran guru selalu mengingatkan untuk piket kelas dan menyiram tanaman pagi hari. Selalu membiasakan peserta didik untuk membuang sampah pada tempatnya dan membawa botol maupun bekal makanan dari rumah untuk mengurangi penggunaan sampah plastik.
 2. Guru berusaha menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan
 3. Guru dapat memberikan contoh keteladanan dan kedisiplinan dengan memulai pembelajaran tepat waktu, selalu bertutur kata sopan dan santun
 4. Mengajak peserta didik untuk mengenal lingkungan lebih dekat dengan membahas materi yang cocok, yang bisa dihubungkan dengan isu-isu lingkungan hidup
- Menurut Barlia (2008: 7) secara khusus tujuan pendidikan lingkungan hidup adalah:
- a. Kesadaran (*awareness*) yaitu membantu anak didik mendapatkan kesadaran dan peka terhadap lingkungan hidup dan permasalahannya secara menyeluruh.
 - b. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu membantu anak didik memperoleh dasar-dasar pemahaman tentang fungsi lingkungan hidup, interaksi manusia dengan lingkungannya.
 - c. Sikap (*attitudes*) yaitu membantu anak didik mendapatkan seperangkat nilai-nilai dan perasaan tanggung jawab terhadap lingkungan alam, serta motivasi dan komitmen untuk berpartisipasi dalam mempertahankan dan mengembangkan lingkungan hidup.
 - d. Keterampilan (*skills*) yaitu membantu anak didik mendapatkan keterampilan mengidentifikasi, investigasi dan kontribusi terhadap pemecahan dan penanggulangan isu-isu dan masalah lingkungan.
 - e. Partisipasi (*participation*) yaitu membantu anak didik mendapatkan pengalaman, serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya, untuk memecahkan dan menanggulangi isu-isu dan masalah lingkungan.

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Lingkungan Hidup untuk menciptakan rasa peduli, pengetahuan, sikap tanggung jawab dan partisipasi terhadap peserta didik, namun dalam penerapannya guru tidak harus memaksakan materi yang diajarkan diintegrasikan dengan isu-isu lingkungan karena pokok bahasan dalam pembelajaran memiliki kompetensi yang

berbeda-beda yang ingin dicapai. Jadi guru harus bisa menentukan materi mana yang bisa diintegrasikan pada pembelajaran.

Berikut contoh integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup kedalam beberapa mata pelajaran yang disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang Sekolah:

1. Sosiologi
 - a. Mempelajari tentang realitas sosial berkaitan dengan masalah sosial dari berbagai faktor akibat adanya penurunan kualitas lingkungan hidup yang disebabkan oleh manusia
 - b. Mempelajari tentang perubahan sosial yang terjadi akibat dari adanya bencana alam akibat ulah manusia
 - c. Membuat poster tentang ajakan menjaga lingkungan hidup.
 - d. Observasi dengan melakukan wawancara masyarakat sekitar tentang pengelolaan sampah rumah tangga
2. Mata pelajaran Bahasa Inggris
 - a. Presentasi di depan kelas, maupun di rumah bersama orang tua mengenai topik lingkungan sehingga mereka juga bisa melatih lafal dalam membaca atau berbicara dalam bahasa Inggris.
 - b. Diskusi dengan tema lingkungan, sehingga peserta didik bisa berpikir dan sadar terhadap lingkungan hidup yang harus selalu dijaga
 - c. Membuat cerita tentang lingkungan atau ajakan supaya melestarikan lingkungan dengan membuat poster berbahasa Inggris
3. Mata Pelajaran Matematika
 - a. Membuat pertanyaan untuk survey lingkungan berkaitan dengan pencemaran lingkungan, penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya di lingkungan sekolah dan tempat tinggal.
 - b. Mempelajari bagaimana melihat angka dimeteran listrik atau air PDAM di rumah masing-masing
4. Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam
 - a. Melakukan observasi lingkungan sekitar Sekolah maupun tempat tinggal.
 - b. Mempelajari dan memahami Sumber daya Alam yang ada di bumi, yang dapat diperbaharui dan tidak diperbaharui.
 - c. Belajar mengenai konversi energy .
 - d. Belajar proses pembusukan atau penguraian limbah organik maupun anorganik
5. Prakarya dan Kewirausahaan
 - a. Mendesain dan membuat produk dari bahan limbah domestik maupun non domestic.
 - b. Memasarkan hasil produk kerajinan yang sudah dibuat dari bahan limbah di depan kelas
6. Mata pelajaran sejarah
 - a. Melihat dampak perubahan lingkungan terhadap kesehatan dari waktu ke waktu
 - b. Mencari foto atau dokumen mengenai bagaimana perubahan lingkungan sekolah dari waktu ke waktu apakah mengalami perubahan
7. Mata pelajaran geografi
 - a. Mempelajari tentang kependudukan.
 - b. Mempelajari dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan
 - c. Mempelajari tentang gejala-gejala bencana alam dan dampaknya di masyarakat
8. Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan
 - a. Partisipasi dalam program sekolah untuk menciptakan sekolah hijau.
 - b. Belajar tentang pentingnya gotong royong dalam masyarakat untuk menciptakan lingkungan sehat.
 - c. Melakukan debat dengan mengangkat tema isu-isu lingkungan hidup.
 - d. Mata pelajaran pendidikan jasmani

9. Belajar mengenai cara hidup sehat, pada saat pandemi covid 19 ini bagaimana menerapkan protokol kesehatan yang baik dan benar.
10. Peningkatan kemampuan kerja sama.

Selain Mata Pelajaran di atas masih banyak lagi mata pelajaran yang bisa diintegrasikan dengan Pendidikan Lingkungan Hidup. Tentunya guru juga harus melihat materi mana yang sesuai. Pendidikan lingkungan hidup secara kritis menilai dampak *destruksi* lingkungan, membantu peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan kapasitas *problem-solving*. Pendidikan Lingkungan hidup yang diintegrasikan pada pembelajaran di Sekolah diharapkan mendukung kelestarian lingkungan dimulai dari lingkungan sekitar peserta didik untuk dampaknya yang lebih luas lagi di lingkungan masyarakat.

Dengan adanya pendidikan lingkungan hidup dalam pembelajaran di sekolah, diharapkan mengubah pandangan dan perilaku siswa terhadap lingkungan, siswa menjadi lebih peka dan bahkan bisa menjadi pelaku aktif dalam upaya pelestarian lingkungan, walaupun hasilnya tidak terlihat dalam jangka waktu yang cepat tetapi penanaman atau pengajaran di sekolah baik teori maupun praktek diharapkan dapat menumbuhkan kepedulian mereka terhadap lingkungan hidup di kemudian hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Kerusakan lingkungan hidup atau penurunan kualitas lingkungan yang terjadi akhir-akhir ini menjadi isu yang tidak ada habisnya. Kerusakan lingkungan yang terjadi tidak hanya dirasakan oleh masyarakat lokal, tetapi dirasakan juga pada tingkat nasional bahkan skala global. Banyak bencana-bencana yang terjadi akibat ulah manusia contohnya kebakaran hutan, banjir, penambangan liar, pengelolaan sampah, polusi udara, penggunaan plastik dan lain sebagainya.

Keseimbangan alam merupakan kunci agar lingkungan hidup kita tetap terjaga dan lingkungan menjadi ramah untuk tempat tinggal manusia. Melalui pembelajaran, Pendidikan Lingkungan Hidup dapat terlaksana bila ada dukungan dari semua warga sekolah. Tujuan Pendidikan Lingkungan Hidup memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan, menumbuhkan karakter peduli lingkungan dan menghasilkan sikap yang bertanggung jawab untuk menjaga serta turut menciptakan generasi muda yang bersahabat dengan alam.

Pendidikan Lingkungan Hidup sebaiknya diberikan pada pembelajaran di sekolah sejak dini, karena jika pengetahuan dan cara mencintai lingkungan diberikan sejak dini menjadi bekal ketika dewasa kelak, peserta didik bisa mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak baik bagi lingkungan. Penanaman nilai, pembentukan karakter, pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan perilaku akan membawa pengaruh yang sangat besar bagi kehidupannya kelak. Pendidikan Lingkungan Hidup harus diberikan secara konsisten, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi supaya tertanam pembiasaan dan sikap peduli lingkungan dimanapun berada.

Pelaksanaan Pendidikan Lingkungan Hidup bukan hanya tanggung jawab guru sebagai pendidik dan pengajar tetapi juga tanggung jawab seluruh warga sekolah. Peran aktif warga sekolah sangat diperlukan untuk menunjang satu sama lain agar tujuan dapat tercapai. Warga sekolah yaitu Kepala Sekolah, Guru, Staf/ karyawan, peserta didik dan lain sebagainya. Warga sekolah harus mendukung atau membuat program yang membantu mencapai tujuan dari Pendidikan Lingkungan Hidup.

Saran penulis agar sekolah terutama guru dapat mengintegrasikan Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran, tidak hanya fokus pada pencapaian materi kompetensi dan hasil pengetahuan tetapi juga harus bisa memberikan makna belajar bagi siswa berkaitan dengan lingkungan hidup. Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada pembelajaran di sekolah sebaiknya mengangkat isu-isu lingkungan dari sudut pandang lokal, nasional, dan Internasional, sehingga peserta didik dapat mengetahui kondisi lingkungan di wilayah geografis lainnya, menghubungkan

kepekaan lingkungan, pengetahuan, keterampilan untuk memecahkan masalah berkaitan dengan masalah lingkungan yang terjadi, membantu peserta didik untuk belajar memahami gejala-gejala dan penyebab dari masalah lingkungan, menggunakan berbagai situasi pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran mengenai lingkungan hidup, memberikan pemahaman pengetahuan, penanaman nilai dan menjelaskan pentingnya kerjasama untuk mengatasi masalah lingkungan dan menjaga keseimbangan lingkungan hidup.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Barlia, Lily. 2008. *Teori Pembelajaran Lingkungan Hidup di Sekolah Dasar*. Subang : Royan Press
- Filippos Zachariou et.al. 2017. *Attitudes towards the Environment and Environmental Education: An Empirical Study. International Journal of Environmental & Science Education*. 2017, Vol. 12, No. 7, 1567-1593. Look Academic Publishers: Open Access.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2007. Jakarta: Balai Pustaka.
- Novianti Muspiroh. 2013. *Integrasi Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA, Jurnal Kebijakan Pendidikan*. Vol. Xxviii No. 3. 1435.
- Pratomo. 2009. *Model Pembelajaran Tematik dalam Pendidikan Lingkungan Hidup (PKL) di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Respository Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 11 (2): 8-15.
- Shanta, Rezkita. 2017. *Penilaian Autentik Berorientasi Penguatan Karakter Peduli Lingkungan bagi Sekolah Dasar Adiwiyata*. Makalah Prosiding diseminarkan pada 15 Juli 2017. Yogyakarta: IKIP PGRI Wates.
- Subakti, Arwan. 2015. *Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo, Agus dan Gunawan. 2015. *Manajemen Pendidikan Karakter Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PENTINGNYA DISPOSISI BERPIKIR KRITIS DI ERA DISRUPSI INFORMASI: SEBUAH KAJIAN KONSEPTUAL

¹Radila, ²Kurnia Ningsih, ³Afandi

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan Pontianak

Email: Radiladila22@student.untan.ac.id

Abstract

In carrying out the thought process, critical thinking dispositions are involved. Critical thinking is a tendency of a person's attitude in critical thinking activities that can be measured by paying attention to the indicators. Indicators of critical thinking disposition using Facione's theory include: truthseeking, open-mindedness, analyticity, systematicity, self confidence, inquisitiveness, and maturity. This article is intended to analyze the urgency of students' critical thinking dispositions on information disruption. . The ability to think critically can help solve problems, make work easier, be able to find solutions, be able to determine the relation ship of something more accurately. Development of critical thinking skills, Integration of ability development, observation, analysis, reasoning, decision making, and persuasion. The results of this study are expected to be used to develop critical thinking dispositions of students through appropriate learning models.

Abstrak

Dalam kegiatan berpikir, terlibat pula disposisi berpikir kritis. Disposisi berpikir kritis adalah suatu kecenderungan sikap seseorang dalam kegiatan berpikir kritis yang dapat diukur dengan melihat indikator sebagai acuannya. Indikator dari disposisi berpikir kritis menggunakan teori *Facione* meliputi pencarian kebenaran, keterbukaan pikiran, berpikir analitik, berpikir sistematis, kepercayaan diri, keingintahuan, dan kematangan. Indikator tersebut mengacu pada *Facione*. Artikel ini ditunjuk untuk menganalisis urgensi disposisi berpikir kritis pada era disrupsi informasi. Manfaat dalam berpikir kritis dapat membantu dalam memecahkan masalah, mempermudah pekerjaan, dapat mencari solusi, mampu menentukan keterkaitan suatu hal yang lainnya dengan lebih akurat. Pengembangan kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari pengembangan kemampuan, seperti pengamatan (observasi), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi. Hasil diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan disposisi berpikir kritis pada peserta didik melalui model pembelajaran yang tepat.

Kata kunci: Disposisi berpikir kritis, Disrupsi Informasi, *Facione*, Indikator

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya yaitu berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk berkontribusi sebagai anggota masyarakat, beroperasi secara efektif di lembaga pasca sekolah menengah, dan menjadi kompetitif di pasar global (Carlgren, 2014:63-64).

Berpikir adalah memberikan gambaran adanya sesuatu yang ada pada diri seseorang (Wowo, 2011: 12).

Abad 21 yaitu abad pengetahuan yang mendorong perkembangan teknologi yang dicirikan adanya hubungan dunia ilmu pengetahuan secara komprehensif. Pada abad 21 memiliki standar, satu diantaranya adalah menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata dengan menerapkan

model pembelajaran inovatif yang dapat memanfaatkan penggunaan teknologi pendukung, pendekatan berbasis masalah, inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Redhana, 2015).

National Education Association (2015) menyatakan ada empat kelas keterampilan yang tergolong keterampilan abad 21, meliputi keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi, dan keterampilan kreativitas. Pada artikel ini membahas mengenai keterampilan berpikir kritis yaitu disposisi berpikir kritis.

Jika dikaitkan dengan ilmu sains dan teknologi yang semakin berkembang, maka kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan, agar manusia dapat menentukan suatu tindakan yang akan mereka ambil. Penerapan ilmu sains salah satunya yaitu biologi dimana tentunya akan menimbulkan manfaat dan juga masalah bagi kehidupan manusia, untuk itu diperlukan pemahaman yang baik dan benar (Subiantoro & Fatkurohman, 2009:111).

Dalam berpikir kritis terdapat kemampuan disposisi afektif. Disposisi efektif merupakan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosional, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Disposisi afektif jika diartikan dalam bentuk pernyataan sikap yaitu kecenderungan afektif bisa diapresiasi dalam bentuk suka-tidak suka, setuju-tidak setuju, menyukai-tidak menyukai dan sebagainya (Mohammad Asrori, 2007:47).

Disposisi afektif pada penelitian ini terdiri dari 7 indikator yaitu; pencarian kebenaran, keterbukaan pikiran, berpikir analitik, berpikir sistematis, kepercayaan diri, keingintahuan, dan kematangan (Facione, 1994).

Pertama, indikator pencarian kebenaran yaitu disposisi untuk mencari pengetahuan terbaik dalam mencari suatu informasi. Kedua, indikator berpikiran terbuka yaitu dapat terbuka dan toleransi terhadap pandangan berbeda. Ketiga, indikator berpikir analisis yaitu dapat mengidentifikasi situasi untuk mengatasi masalah yang muncul. Keempat, indikator berpikir sistematis yaitu dapat mengorganisasikan suatu kegiatan secara sistematis dan teliti. Kelima, indikator kepercayaan diri yaitu sikap percaya diri seseorang dalam menyikapi dalam menyelesaikan masalah. Keenam, indikator keingintahuan yaitu memiliki rasa ingin tahu terhadap pengetahuan baru. Dan ketujuh, indikator kematangan yaitu disposisi untuk dewasa dan bijaksana dalam membuat keputusan (Giancarlo dan Facione, 2001: 36).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Abad 21

Abad 21 disebut juga sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0 keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan abad 21 ini sangat diperlukan oleh lulusan untuk berprestasi. Keterampilan ini dapat meningkatkan kemampuan daya jual (marketability), kemampuan bekerja (employability), dan kesiapan menjadi warga negara (readiness for citizenship) yang baik (Redhana, 2019).

Pembelajaran abad 21 memiliki perubahan yang khusus dalam dunia pendidikan. Abad 21 ini memiliki tuntutan tinggi guna menciptakan sumber daya manusia sehingga guru harus memiliki ide yang inovatif dalam mengajar. Peserta didik diharuskan lebih berpikir kritis, agar dapat mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata dan juga dapat memahami teknologi (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Perubahan bentuk pendidikan yang terjadi pada abad 21 merupakan salah satu ciri di era globalisasi. Dapat dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan hal ini tenaga pendidik (guru) harus memiliki strategi dalam perubahan yang terjadi pada abad 21 sebagai contoh yang dapat dilakukan yaitu merubah teknik tradisional (ceramah) yang berpusat pada guru menjadi lebih kreatif, aktif dan juga inovatif. Guru bukan hanya menjadi panutan dalam menyampaikan materi tetapi harus mengikuti dan mengelola alur pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Pada pembelajaran abad 21 peserta didik juga harus memiliki ciri khusus yaitu: (1) peserta didik mampu berpikir kritis (2) peserta didik memiliki kemauan dan kemampuan literasi digital; (3) peserta didik dapat berinisiatif yang fleksibel dan adaptif (Syahputra, 2019).

Keterampilan & Disposisi Berpikir Kritis

Terresa Carlgren mengungkapkan keterampilan komunikasi, pemikiran kritis, dan penyelesaian masalah sangat penting bagi warga negara yang berkembang di abad ke-21. Keterampilan ini diperlukan untuk berkontribusi sebagai anggota masyarakat, beroperasi secara efektif di lembaga pasca sekolah menengah, dan menjadi kompetitif di pasar global (Carlgren, 2014: 63-64).

Keterampilan berpikir kritis sangat bermanfaat salah satunya untuk keberhasilan akademis dan karir. Apabila keterampilan tersebut terus menerus dilatih maka akan memunculkan sikap kritis. Hal ini sejalan dengan standar kelulusan pendidikan di Indonesia, yang tertuang di dalam kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, salah satunya yaitu berpikir dan bertindak kritis (Permendikbud, 2026: 8).

Dalam melakukan proses berpikir, terlibat pula disposisi berpikir kritis. Menurut *Peter A. Facione* (dalam Wiyoko, 2019) dimensi skill berpikir yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, penjelasan, dan self-regulation. Kemampuan berpikir peserta didik dapat dibangun melalui pembelajaran dikelas (Wiyoko, 2019).

Berpikir kritis termasuk ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berperan dalam perkembangan ilmu sains salah satunya yaitu biologi. Sumber daya manusia pada abad 21 dituntut untuk menguasai beberapa keahlian atau kemampuan berdasarkan pada keterampilan abad 21, yaitu (1) berpikir kritis sebagai pemecahan masalah, (2) berkomunikasi dan bekerjasama, (3) mencipta dan membaharui, (4) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (5) belajar kontekstual, (6) informasi dan literasi media (Kartika, Eftiwin, dan Lubis, 2020).

Disrupsi Informasi

Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting dalam menyiapkan generasi penerus bangsa dalam menghadapi tantangan era disrupsi. Era disrupsi adalah suatu era dimana terjadinya perubahan besar pada semua bidang kehidupan sebagai dampak dari teknologi modern, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era disrupsi ini guru dan buku pembelajaran bukanlah satu-satunya fasilitator dalam pembelajaran melainkan masih banyak yang bisa digunakan (Rasiman, 2019).

Situasi ini menjadi hal yang cukup mencemaskan karena dalam banyak penelitian mengemukakan bahwa penggunaan media online pada peserta didik cukup memberikan pengaruh kepada akademik peserta didik (Kristoffersen, J. H. G., Krægpøth, M. V., Nielsen, H. S., dkk, 2015).

Evaldsson & Melander mengemukakan bahwa chatting (obrolan) pada media online cenderung ke arah perilaku negative. Perilaku negatif yang seringkali muncul dalam obrolan adalah obrolan yang banyak melanggar etika maupun norma seperti masalah sex, minuman keras, tindak kekerasan, berita bohong maupun ujaran kebencian. Memperhatikan keadaan ini dapat dilihat beberapa pemandangan di lingkungan dimana sesama teman menjadi tampak asing dan lebih tampak teman di sebelahnya akrab dengan dengan alat komunikasi handphone (HP) nya (Evaldsson, A. C., & Melander, H., 2017).

Memperhatikan keadaan disrupsi pada aspek pendidikan dapat dikatakan disrupsi telah merubah paradigma pembelajaran yang harus disesuaikan dengan perkembangan keadaan saat ini, agar esensi pendidikan sebagai pembentukan manusia seutuhnya tidak terganggu oleh kemajuan teknologi (Fauzi, H., Islam, U., Sunan, N., 2017).

Pentingnya Disposisi Berpikir Kritis Dalam Menghadapi Disrupsi Informasi

Dalam menghadapi disrupsi informasi dalam pendidikan salah satu nya dapat dikembangkan disposisi berpikir kritis yang dapat di latih dalam proses pembelajaran guna membangun sikap pada peserta didik yang lebih baik, kreatif dan juga kritis dalam menghadapi persoalan. Dengan demikian, jika dikaitkan dengan ilmu sains dan teknologi yang semakin berkembang, maka kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan, agar manusia dapat menentukan suatu tindakan yang akan mereka ambil.

SIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan berpikir kritis sangat penting diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan yang dituntut pada pembelajaran abad 21 dalam rangka mempersiapkan peserta didik menghadapi disrupsi informasi guna melatih peserta didik untuk dapat mengembangkan cara berpikir di era globalisasi yang sedang berkembang di dunia, agar peserta didik dapat mengambil keputusan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Carlgren, Terresa. (2014). *Communication, Critical Thinking, Problem Solving: A Suggested Course for All High Scholl Students in the 21st Century*. *Journal of Sringer Science Business Media*, Vol 44: 63-64. Diunduh di <https://eric.ed.gov/?id=EJ1037740>. Diakses tanggal 13 September 2020.
- Carol A. Giancarlo., & Facione, P.A. (2001). A Look Across Four Years At The Disposition Toward Critical Thinking Among Undergratuade Studens1. *Jurnal of General Educatione*, Volume 50, No 1. Diunduh di <https://www.researchgate.net/publication/ALookAcrossFourYearsAtTheDispotionTowardCriticalThinkingAmongUndergratuadeStudens1>. Diakses tanggal 15 September 2020.
- Daryanto., & Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Evaldsson, A. C., & Melander, H. (2017). *Managing disruptive student conduct: Negative emotions and accountability in reproach-response sequences*. *Linguistics and Education*.
- Facione, N.C., Facione, P.A., & Sanchez, C.A. (1994). *Critical thinking disposition as a measure of competent clinical judgment: the development of the California critical thinking disposition inventory*. *The Journal of Nursing Education* 33 (8), 345–350.
- Facione, P.A. (2013). *Critical Thinking: What It Is And Why It Counts*. California: *Measured reasons and the California state university, fulerton*.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA*, 10(1), 26-50.
- Kartika, A. T., Eftiwin, L., & Lubis, M. W. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 20*.
- Kristoffersen, J. H. G., Krægpøth, M. V., Nielsen, H. S., & Simonsen, M. (2015). *Disruptive school peers and student outcomes*. *Economics of Education Review*.
- Rasiman. (2019). Peran Pembelajaran Matematika Pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Di Era Disrupsi. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, hal. 1-5.
- Redhana, I. W. (2015). Menyiapkan Lulusan FMIPA Yang Menguasai Keterampilan Abad XXI. *Proceedings Seminar Nasional FMIPA Undiksha V*. (pp. 138-155). Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Subiantoro Agung W., Bahrudin Fatkurohman. (2009). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Koran. *Journal Pendidikan Matematika dan Sains*, Vol. 2 No. 14, 111-114. Diunduh di <https://media.neliticom/media/publications>. Diakses tanggal 20 Desember 2019.
- Wowo Sunaryo. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyoko, T. (2019). Analisis Profil Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PGSD Dengan Graded Response Models Pada Pembelajaran IPA. *Indonesian J. Integr. Sci. Education (IJIS Edu)*, 1(1), 25-32.

DAMPAK EKONOMI DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Rezka Yulianty Ananda

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email: rezkayuliantyananda@gmail.com

Abstract:

This study aims to provide an economic impact on online learning in Covid-19 pandemic. This type of research is library research, which is collecting data from various sources such as journal, news, and other documents. During the Covid-19 pandemic, online learning was carried out by Ministry of Education and Culture of Indonesia as a social distancing effort. Online learning is learning system without face-to-face that uses the internet network and its supporting facilities such as laptops, computers, or smartphone. With the existence of an online learning policy, it is hoped that it can break the chain of spreading covid-19 so that human health is maintained. Online learning is carried out by schools and colleges. However, online learning raises economic impact in society, which is difficulty in buying internet quotas. Online learning requires in the availability of internet quota. For that, students have to pay a lot of money to buying the internet quota. The solution to this problem is there was a existence of an internet quota subsidy policy so that it does not burden the society and online learning can run smoothly.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dampak ekonomi dalam pembelajaran daring. Metode penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, yaitu pengumpulan data diambil dari beragam sumber seperti jurnal, berita, dan dokumen lainnya. Selama masa pandemi Covid-19, pembelajaran daring diberlakukan sebagai kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai upaya *social distancing*. Pembelajaran daring adalah pembelajaran tanpa tatap muka yang menggunakan jaringan internet serta fasilitas pendukungnya seperti laptop, komputer, maupun *smartphone*. Dengan adanya kebijakan pembelajaran daring, diharapkan dapat memutus mata rantai penyebaran Covid-19 sehingga kesehatan manusia tetap terjaga. Pembelajaran daring dilakukan oleh sekolah dan perguruan tinggi. Akan tetapi, pembelajaran daring menimbulkan dampak ekonomi di masyarakat, yaitu kesulitan dalam memenuhi kuota internet. Pembelajaran daring mengharuskan tersedianya kuota internet. Untuk itu, pelajar harus mengeluarkan banyak biaya untuk memenuhi kuota internet tersebut. Adapun solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan adanya subsidi kuota internet sehingga tidak memberatkan masyarakat dan pembelajaran daring dapat berlangsung dengan lancar.

Kata-kata kunci: Dampak ekonomi, Pandemi covid-19, Pembelajaran daring,

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 terjadi di seluruh dunia termasuk Negara Indonesia. Virus ini menyerang sistem pernapasan manusia (Kementerian Kesehatan, 2020). Selain mengkhawatirkan dari sisi kesehatan, adanya pandemi ini juga mengakibatkan kerugian ekonomi seperti jatuhnya nilai tukar rupiah, naiknya harga alat-alat kesehatan, sehingga perekonomian Indonesia kian melemah (Pratiwi, 2020).

Pandemi Covid-19 sangat berpengaruh terhadap aktivitas manusia, terutama dalam ranah pendidikan. Semua sekolah maupun perguruan tinggi diliburkan (Kemdikbud RI, 2020). Pembelajaran tatap muka ditiadakan sebagai upaya *social distancing*, yang kemudian beralih menjadi pembelajaran daring. Maka pembelajaran daring menjadi kebijakan yang dicetuskan demi memutus mata rantai penyebaran pandemi Covid-19. Pembelajaran daring (*online*) memerlukan jaringan internet dengan konektivitas dan aksesibilitas sehingga interaksi pembelajaran tetap berlangsung.

Berangkat dari hal tersebut, muncullah dampak ekonomi, yaitu dimana pelajar maupun pengajar harus menyediakan kuota internet agar bisa mengikuti pembelajaran daring. Namun, tidak semua masyarakat dapat memenuhi kebutuhan tersebut dikarenakan tingkat ekonomi yang terbatas. Dana anggaran bahkan dinilai belum siap untuk mendukung kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring, sebab hambatan berupa minimnya kemampuan finansial pelajar maupun pengajar masih ditemui (Aji, 2020).

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak ekonomi dalam pembelajaran daring. Kini masyarakat harus mampu menyesuaikan diri dengan melakukan kebijakan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Daring

Adanya pandemi Covid-19 di Indonesia membuat Kemendikbud mengambil kebijakan pasti, yakni dengan memberlakukan pembelajaran daring. Sesuai Surat Edaran Kemendikbud Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran Covid-19 di dunia pendidikan. Dengan ini, meski tanpa tatap muka, aktivitas pembelajaran sekolah maupun perguruan tinggi tetap terlaksana.

Pembelajaran daring adalah cara pembelajaran tanpa tatap muka yang menggunakan *platform* mendukung sehingga bisa dilaksanakan dalam jarak jauh sekalipun (Handarini dan Siti, 2020). Pembelajaran daring memerlukan sarana dan prasarana seperti jaringan internet, laptop, komputer, maupun *smartphone*. Maka diperlukan adanya kecakapan dari peserta didik dalam menggunakan fasilitas tersebut untuk melakukan pembelajaran daring (Garcia dan Elaine, 2020). Beberapa faktor yang mendukung pembelajaran daring adalah kelancaran jaringan internet, perangkat pembelajaran, kemampuan digital, serta akses terhadap teknologi (Onyema et al, 2020). Adapun beberapa aplikasi yang digunakan seperti *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan lainnya. Melalui aplikasi ini, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, sehingga menjadikan fungsi yang efisien. Guru bersama siswa perlu memelihara komunikasi agar terjalin pembelajaran yang terintegrasi (Konig et al, 2020).

Keadaan ini mengakibatkan tenaga pendidik, yakni guru atau dosen, harus mampu dalam melaksanakan kebijakan pembelajaran daring. Di samping itu, pengembangan profesi pendidik harus selaras dengan kemajuan zaman. Tidak terlepas pula dari para pelajar yang semestinya semakin mumpuni akan kecanggihan teknologi di dalam pembelajaran daring. Adanya laptop, komputer, maupun *smartphone* kian memudahkan pelaksanaan pembelajaran daring tersebut.

Suasana rumah menjadi faktor pendukung saat melakukan pembelajaran daring. Selain itu, faktor yang tidak kalah penting adalah tersedianya jaringan internet yang lancar (Ermayulis, 2020). Apabila faktor-faktor tersebut memadai, maka pembelajaran daring dapat berlangsung dengan baik.

Dampak Ekonomi Pembelajaran Daring

Setiap kebijakan tentu menghasilkan dampak. Pembelajaran daring memiliki dampak ekonomi berupa kendala biaya, yakni dengan mengeluarkan banyak biaya untuk membeli kuota internet sekaligus fasilitas pendukungnya.

Secara luas, masyarakat merasa keberatan dengan keadaan tersebut, di mana tingkat pengeluaran semakin bertambah. Ketidakmampuan menyediakan fasilitas belajar daring lebih dominan dialami oleh keluarga yang tidak mampu (Pangaribuan, 2020). Pembelajaran daring begitu berpengaruh terhadap kondisi ekonomi masyarakat, terutama terhadap masyarakat yang kurang mampu. Sehingga pembelajaran daring belum bisa diakses secara merata dikarenakan terbatasnya kepemilikan media belajar daring (Arsendy dkk, 2020).

Selain itu, maraknya Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) membuat kondisi ekonomi keluarga semakin merosot. Di saat yang sama, anak harus tetap melanjutkan proses belajarnya melalui pembelajaran daring. Hal tersebut tentu memerlukan fasilitas yang mendukung seperti *handphone*, laptop, maupun kuota internet (Faridah, 2020). Kondisi ini membuat keluarga harus berusaha lebih dalam memenuhi kebutuhan belajar anaknya. Tidak hanya kesulitan memfasilitasi pembelajaran daring bagi anak, para orangtua juga kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari dikarenakan pendapatan yang merosot (Eviyanti, 2020).

Maka dari itu, akan semakin besar kemungkinan bagi siswa miskin justru tertinggal materi pelajaran dikarenakan ketidakmampuan mencukupi kebutuhan belajar daring (Putra, 2020). Dalam hal ini, Totok Suprayitno selaku Plt. Kepala Badan Penelitian, Pengembangan dan Perbukuan Kemendikbud, menghimbau agar guru dapat melakukan asesmen di awal tahun ajaran baru. Dengan demikian, dapat diketahui siapa saja siswa yang tertinggal dan diprioritaskan untuk diajarkan kembali materi yang belum dipahami oleh siswa tersebut.

Selama masa pandemi, pertumbuhan ekonomi Indonesia semakin melemah. Di saat yang sama, kebutuhan peserta didik terlampaui meningkat. Pelaksanaan pembelajaran daring yang tidak pasti kapan berakhir ini justru menimbulkan adanya komersialisasi pendidikan, dengan kata lain pendidikan seakan menjadi barang yang diperdagangkan (Kurnia, 2020). Data tahun 2019 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik mencapai 45,3 juta jiwa, yang terdiri dari SD hingga SMA. Melihat angka tersebut, maka perkiraan rata-rata satu siswa membutuhkan dana per bulan sebesar Rp 100.000, untuk itu akan ada perputaran uang lebih dari Rp 4,5 triliun hanya untuk kuota internet.

Subsidi Kuota Internet

Pemerintah kemudian mengambil langkah kebijakan berupa subsidi kuota internet, di mana bantuan ini dikhususkan untuk tenaga pendidik dan peserta didik. Kuota internet gratis difasilitasi hingga 50 GB dan sampai dengan bulan Oktober 2020 ini masih bisa didapatkan (Muzahidin, 2020). Terdapat dua jenis kuota internet yang disubsidikan, yaitu kuota belajar dan kuota umum. Kuota belajar, sesuai namanya, dipergunakan untuk mengakses aplikasi belajar seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *Zoom*, *WhatsApp*, dan lain-lain. Sedangkan kuota umum digunakan untuk media sosial lainnya seperti *Instagram*, *Youtube*, *Twitter*, dan sebagainya.

Besar subsidi kuota internet memiliki rincian masing-masing terhadap setiap jenjang pendidikan, artinya antara satu jenjang dengan jenjang yang lain tidak sama jumlah subsidi (Muzahidin, 2020). Perincian subsidi kuota per bulannya adalah sebagai berikut (dengan rincian besarnya kuota umum ditambah kuota belajar): (1) pelajar PAUD mendapatkan 20 GB (5 GB + 15 GB), (2) pelajar SD hingga SMA mendapatkan 35 GB (5 GB + 30 GB), (3) guru PAUD hingga SMA mendapatkan 42 GB (5 GB + 37 GB), dan (4) dosen dan mahasiswa mendapatkan 50 GB (5 GB + 45 GB).

Adapun cara untuk mendapatkan subsidi kuota internet adalah: (1) bagi pelajar PAUD hingga SMA memberikan nomor ponsel kepada pihak sekolah, lalu pihak sekolah akan mendaftarkan ke pihak Data Pokok Kependidikan, (2) bagi mahasiswa dapat memberikan nomor ponsel kepada Perguruan Tinggi kemudian nomor ponsel tersebut akan diinput ke dalam aplikasi PDDikti.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran daring merupakan kebijakan oleh Kemendikbud Indonesia sebagai upaya *social distancing* menghadapi pandemi Covid-19. Namun, kebijakan ini menimbulkan dampak ekonomi bagi masyarakat yaitu kesulitan memenuhi kuota internet, terutama pada keluarga yang kurang mampu. Adanya subsidi kuota internet dari pemerintah menjadi salah satu solusi dalam mengatasi hal tersebut. Terdapat dua jenis kuota internet yang disubsidikan, yaitu kuota belajar dan kuota umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah. (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. Jurnal Sosial & Budaya Syar-i, 7 (5):398.
- Arsendy, Senza, George Adam Sukoco, dan Rasita Ekawati Purba. (2 Mei 2020). *Riset Dampak COVID-19: Potret Gap Akses Online Belajar dari Rumah dari 4 Provinsi*. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, dari website <https://www.google.com/amp/s/theconversation.com/amp/riset-dampak-covid-19-potret-gap-akses-online-belajar-dari-rumah-dari-4-provinsi-136534>
- Ermayulis, Syafni. (23 Agustus 2020). *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi Covid-19*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://www.stit-alkifahriaui.ac.id/penerapan-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>
- Eviyanti. (23 Juli 2020). *Ekonomi Sulit, Pembelajaran Daring Membuat Orang Tua Merasa Semakin Tercekik*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://portaljember.pikiran-rakyat.com/nasional/amp/pr-16631621/ekonomi-sulit-pembelajaran-daring-membuat-orang-tua-merasa-semakin-tercekik/>
- Faridah. (4 Oktober 2020). *Pengaruh Ekonomi Terhadap Pendidikan Anak di Masa Pandemi Covid-19*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://www.stit-alkifahriaui.ac.id/pengaruh-ekonomi-terhadap-pendidikan-anak-di-masa-pandemi-covid-19/>
- Garcia, Emma dan Elaine Weiss. (10 September 2020). *COVID-19 and Student Performance, Equity, and U.S. Education Policy*. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, dari website <https://www.epi.org/publication/the-consequences-of-the-covid-19-pandemic-for-education-performance-and-equity-in-the-united-states-what-can-we-learn-from-pre-pandemic-research-to-inform-relief-recovery-and-rebuilding/>
- Handarini, Oktafia Ika dan Siti Sri Wulandari. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8 (3):498.
- Kemdikbud RI. (2020). *Edaran Tentang Pencegahan Wabah Covid-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*.
- Kementerian Kesehatan. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Diseases (COVID-19)*.
- Konig, Johannes, Daniela J. Jager-Biela, dan Nina Glutsch. (2020). *Adapting to Online Teaching During COVID-19 School Closure: Teacher Education and Teacher Competence Effect Among Early Career Teachers in Germany*. European Journal of Teacher Education, 43 (4):610.

- Kurnia, Endang. (Agustus 2020). *Komersialisasi Pendidikan Daring*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://www.google.com/amp/s/fajarcirebon.com/komersialisasi-pendidikan-daring/amp/>
- Muzahidin, Ahmad. (12 Oktober 2020). *Cara dan Syarat Dapat Bantuan Subsidi Kuota Internet Gratis 50 GB dari Kemdikbud*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://beritadiy.pikiran-rakyat.com/ekonomi/amp/pr-70823534/cara-dan-syarat-dapat-bantuan-subsidi-kuota-internet-gratis-50-gb-dari-kemdikbud/>
- Onyema, Edeh Michael et al. (2020). *Impact of Coronavirus Pandemic on Education*. Journal of Education and Practice, 11 (13).
- Pangaribuan, Rismauli. (27 September 2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Ekonomi Guru dan Orang Tua Siswa*. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, dari website <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/pengaruh-pembelajaran-daring-terhadap-ekonomi-guru-dan-orang-tua-siswa/>
- Putra, Ilham Pratama. (6 Juli 2020). *Belajar Daring, Siswa Miskin Rentan Tertinggal Materi Pelajaran*. Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, dari website <https://m.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/aNra56zK-belajar-daring-siswa-miskin-rentan-tertinggal-materi-pelajaran>
- Pratiwi, Windhiyana Ericha. (2020). *Dampak Covid-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia*. Perspektif Ilmu Pendidikan, 34 (1):2.

KEBIJAKAN KEPALA SEKOLAH DALAM EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING**Tanti Yosepha**

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email: sustertanti71@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sudah lebih dari enam bulan terakhir ini berdampak terhadap perubahan aktifitas belajar-mengajar. Tak terkecuali di Indonesia sejak medio Maret aktifitas pembelajaran daring (online learning) menjadi pilihan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 yang semakin meluas. Praktik pembelajaran daring ini dilakukan oleh berbagai jenjang pendidikan mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi. Satu di antara kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbud adalah bahwa pembelajaran tatap muka fisik diganti dengan pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran mengenai efektifitas kebijakan kepala sekolah terkait pembelajaran daring yang dilaksanakan selama pandemi Covid 19. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dalam pembelajaran daring siswa dan guru bertemu secara virtual melalui pilihan aplikasi yaitu Zoom dan Google Meet. Kesimpulan yang dapat diambil dari kebijakan kepala sekolah terkait pembelajaran daring ini adalah meskipun pembelajaran dilakukan secara daring namun esensinya tidak jauh berbeda seperti pembelajaran tatap muka. Penjelasan terkait materi, pembahasan materi, pemberian tugas, penilaian dan serta pemberian nasihat kepada anak tetap bisa dilakukan seperti pembelajaran tatap muka.

Abstract

The Covid-19 pandemic that has hit the world for the past six months has had an impact on changes in teaching and learning activities. No exception in Indonesia since mid-March online learning activities have been the choice of the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) to prevent the spread of the Covid-19 virus which is increasingly widespread. This online learning practice is carried out by various levels of education ranging from early childhood education to higher education. One of the policies issued by the Ministry of Education and Culture is that face-to-face physical learning is replaced by online learning. This study aims to provide an overview of the effectiveness of the principal's policies regarding online learning carried out during the Covid 19 pandemic. The method used in this study is descriptive qualitative method. In online learning students and teachers meet virtually through a choice of applications, namely Zoom and Google Meet. The conclusion that can be drawn from the principal's policy regarding online learning is that even though learning is carried out online, the essence is not much different like face-to-face learning. Explanations related to the material, discussion of assignment material, assessment and giving advice to children can still be done like face-to-face learning.

Keywords: *Learning Effectiveness, Online Learning, Policy*

PENDAHULUAN

Menyimak dan membaca berita-berita melalui media cetak dan elektronik serta melihat melalui berita di televisi tentang situasi pendidikan di Indonesia dalam konteks pembelajaran daring, ada yang menggembirakan dan ada yang memperingatkan. Berita yang menggembirakan misalnya para siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dalam sistem virtual disertai jaringan internet yang lancar. Siswa dapat mengikuti beberapa lomba berkaitan dengan kegiatan sekolah sistem online dan meraih prestasi gemilang. Sistem belajar siswa berkembang dengan memiliki kesempatan menggunakan teknologi moderen menjadi model pembelajaran yang memiliki cita rasa khusus dalam masa pandemi covid-19. Siswa dibantu mengerjakan tugas-tugas dengan sistem format dan sumber ilmu pengetahuan elektronik yang semakin berkembang.

Sebaliknya terekam oleh berita-berita bahwa di belahan wilayah atau tempat tertentu seperti pedesaan dan pelosok tidak terjangkau jaringan internet tidak dapat mengikuti sistem pembelajaran daring. Mereka menggunakan sistem luring yang belum tentu dapat dilaksanakan secara teratur disebabkan situasi yang tidak kondusif seperti cuaca yang kurang baik, sarana transportasi yang minim, jarak tempuh rumah dan sekolah yang jauh, serta kondisi masyarakat yang terinfeksi virus korona menimbulkan kendala yang sangat diwaspadai.

Kebijakan (policy) sangat dikedepankan mengingat pandemi Covid-19 merupakan situasi darurat dan mendesak. Selaras dengan itu James Anderson dalam Budi Winarno (2012 : 21) mendefinisikan kebijakan merupakan arah tindakan yang mempunyai maksud yang ditetapkan oleh seorang aktor atau sejumlah aktor dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan.

Berkaitan dengan berita tersebut tentu karena bangsa Indonesia tetap menjunjung tinggi sistem pembelajaran. Dalam hal ini dapat dihubungkan dengan Sumber Daya Manusia yang merupakan aset berharga dalam sistem kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini diatur dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru adalah satu di antara komponen terpenting di dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk melahirkan siswa berkualitas. Karena itu guru memiliki tugas yang cukup istimewa selain menyiapkan materi pembelajaran dan mengajar, mereka dituntut agar memahami dan mahir mengoperasikan teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran. Saat ini pembelajaran dari sistem tatap muka di kelas secara tiba-tiba beradaptasi dengan situasi pandemi Covid-19 yang melanda dunia.

Kebijakan (policy) sangat dikedepankan mengingat pandemi Covid-19 merupakan situasi darurat dan mendesak. Selaras dengan itu James Anderson dalam Budi Winarno (2012 : 21) mendefinisikan kebijakan merupakan arah tindakan yang memiliki tujuan yang ditetapkan oleh seorang pemeran atau sejumlah pemeran dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan.

Menyikapi kondisi kondisi darurat seperti itu, kepala sekolah mengambil kebijakan yang selaras dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Isi dari Surat Edaran tersebut antara lain memberlakukan sistem belajar daring/jarak jauh yang difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai virus korona dan wabah Covid-19. Berbagai aktivitas dan pemberian tugas dalam belajar bisa bervariasi antar siswa, tergantung minat dan kondisi masing-masing, juga dalam tingkat kesenjangan akses serta

fasilitas belajar di rumah. Sebagai hasil atau produk dari aktivitas belajar diberi *feed back* kualitatif dan bermanfaat dari guru, dengan tidak harus memberi skor/nilai kuantitatif.

Sistem pembelajaran pada masa pandemi Covid 19 ini dilaksanakan secara online atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dengan perangkat *personal computer* (PC) atau laptop terkoneksi *network*. Pada gilirannya guru bisa melakukan aktivitas pembelajaran bersama dalam waktu yang sama menggunakan aplikasi *whattsApp group*, *zoom cloud meeting*, *google classroom* atau lainnya agar proses belajar-mengajar dapat terlaksana. Dengan begitu, guru bisa memastikan siswa bergabung dalam pembelajaran di waktu yang sama, kendati tempat berbeda.

Tidak siapnya guru dan siswa juga menjadi masalah tersendiri dalam pembelajaran daring ini. Tidak sedikit dari guru juga gagap menggunakan sistem aplikasi. Meskipun menapat kendala seperti yang disebutkan namun bagaimanapun juga pembelajaran haruslah tetap dijalankan. Melalui pemberitaan media sosial cukup ramai diberbincangkan persoalan yang dialami orangtua siswa berkaitan dengan penggunaan berbagai aplikasi yang beragam. Permasalahan yang kemudian muncul adalah tidak hanya terkait kesiapan media yang digunakan serta kemampuan SDM yang menjalankannya namun juga terkait faktor pendukung lain seperti ketersediaan kuota internet. Harus diakui memang biaya penggunaan kuota melonjak secara signifikan pada masa pandemi ini.

Pemerintah sudah berupaya membantu proses sistem pembelajaran masa emergensi ini dengan memberikan subsidi kuota bagi guru dan siswa serta mendorong para pendidik untuk kreatif membagikan ilmu melalui webinar atau seminar online. Maka dari itu perlu adanya suatu sistem yang memudahkan pihak orang tua, siswa serta murid agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Kebijakan

Menurut James Anderson yang dikutip oleh Budi Winarno (*Kebijakan Publik*, 2012: 21) kebijakan merupakan arah tindakan yang mempunyai tujuan yang ditetapkan oleh seorang pemeran atau sejumlah pemeran dalam mengatasi suatu problem atau suatu persoalan.

Sedangkan dalam <https://www.google.com/kebijakan> Kebijakan adalah konsep dan asas yang dirancang menjadi pedoman dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan, dan cara bertindak. Rumusan ini bisa diimplementasikan pada pemerintahan, organisasi dan kelompok sektor swasta, serta individu. Pengertian Kebijakan dengan peraturan dan hukum terdapat perbedaan penerapannya.

Jadi, dari dua pengertian tersebut digabungkan bahwa kebijakan yaitu hasil dari pemikiran yang dituangkan dalam bentuk tindakan tertulis dan dilaksanakan dalam suatu lembaga dalam menjawab masalah yang mendesak.

Kebijakan berbeda dengan peraturan dan hukum. Seperti pendapat James Anderson lebih cocok bila diterapkan untuk perumusan peraturan atau hukum untuk masyarakat umum seluruhnya. Dan sifatnya lebih otoritas para legislatif karena mereka yang berwenang merumuskannya.

Kebijakan memiliki sifat sederhana yang dirumuskan karena masalah muncul dari lapangan untuk segera diberi tindakan berupa solusi. Karena itu kebijakan di sini seakan-akan memiliki peran sebagai penengah atau tepatnya pengendali dalam arus jalannya mobilitas aktifitas.

Dari uraian itu dapat dikategorikan ciri penting dari kebijakan yaitu :

1. Kebijakan merupakan tindakan dari dengan maksud terciptanya kesejahteraan masyarakat.

2. Kebijakan diatur dengan sistem yang sistematis supaya semua unsur pokok problem terangkum.
3. Kebijakan yang terangkum sedapat mungkin mampu diimplementasikan oleh unit organisasi pelaksana.
4. Kebijakan perlu dievaluasi supaya keberhasilan atau kendalanya dapat diketahui untuk ditindak-lanjuti.

Berkaitan dengan itu, kebijakan yang dituangkan dalam bentuk ketentuan bersama bertujuan membantu unit organisasi atau lembaga melakukan tugas-tugas mereka demi kesejahteraan bersama dengan rasa tanggungjawab. Kebijakan dengan ciri-ciri ini lebih erat kaitannya dengan lembaga pendidikan sehingga dapat diimplementasikan di unit-unit sekolah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020> menguraikan sejumlah kebijakan berkaitan dengan masa pandemi covid-19 ini. Intisarinya adalah supaya lembaga pendidikan sampai unit sekolah merasa nyaman dan pasti untuk menyikapi secara bersama situasi dan kondisi lingkungan saat ini tanpa menghentikan kegiatan belajar formal anak-anak atau siswa.

Efektifitas Belajar

Efektivitas merupakan variabel yang teramat penting dalam proses belajar mengajar karena pada akhirnya variabel ini akan menentukan tingkat keefektifan suatu model pembelajaran yang diterapkan atau yang digunakan.

Menurut Astim Riyanto (2003:6), efektivitas belajar dapat diartikan berhasil guna atau tepat guna, demi mencapai tujuan atau pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini proses belajar yang efektif merupakan upaya yang akhirnya mendapatkan hasil atau *output* yang berdaya guna bagi siswa, dengan sistem yang tepat.

Mengutip Permendikbud no.22 tahun 2016 tentang Standar Proses terjaring memiliki prinsip berikut :

1. Awalnya peserta didik diberitahu berkembang menjadi mencari tahu.
2. Guru yang dahulunya informen tunggal, beralih menjadi aneka sumber belajar sebagai basis.
3. Berawal menggunakan pendekatan tekstual menjadi menggunakan pendekatan ilmiah.
4. Bermula pembelajaran berbasis konten ke model pembelajaran berbasis kompetensi.
5. Pembelajaran parsial ke pembelajaran terpadu.
6. Pembelajaran dengan penekanan jawaban tunggal ke pembelajaran dengan jawaban multi dimensi kebenarannya.
7. Sistem pembelajaran verbal ke keterampilan aplikasi.
8. Keseimbangan antara keterampilan psikis dan mental ditingkatkan.
9. Sistem pembelajaran pembudayaan dan pemberdayaan siswa diutamakan sebagai basis belajar sepanjang hayat.
10. Penerapan nilai-nilai dalam semboyan: *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, dan tut wuri handayani* yaitu semangat keteladanan, kemauan, dan kreativitas dalam proses pembelajaran.
11. Proses pembelajaran dapat dilangsungkan di rumah, sekolah, dan di masyarakat.

12. Penerapan prinsip bahwa setiap orang adalah guru, setiap orang adalah peserta didik, dan tempat apa saja adalah kelas.
13. Memanfaatkan sistem informasi, teknologi dan komunikasi moderen demi peningkatan pembelajaran yang efektif dan efisien.
14. Mengklaim bahwa setiap siswa berbeda dari segi individu dan budaya.

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran. Namun dalam penulisan ini, penulis hanya fokus pada efektivitas model pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19. Penulis menghimpun kriteria efektif apabila faktor internal dan eksternal saling mendukung dalam proses belajar kelas daring.

Dalam <http://whendikz.blogspot.com> diuraikan secara singkat Faktor internal meliputi fisik dan psikis (motivasi, IQ, bakat, minat), dan faktor eksternalnya adalah environmental (lingkungan social, lingkungan alam) dan instrumental. Dari segi fisik, anak memiliki karakteristik yang berbeda sebelum dan sesudah fase kanak-kanak.

Kemampuan seorang guru dituntut supaya mampu mengembangkan program pembelajaran secara optimal, demi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian suatu metode dikatakan efektif apabila prestasi belajar yang menjadi tujuan dapat tercapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Secara singkat dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode yang tepat, sasaran proses belajar dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Belajar dalam situasi normal di kelas tentu berbeda dengan belajar daring atau online. Dalam pembelajaran daring, guru dan siswa sewaktu-waktu belajar tatap muka online melalui *Video Conference* secara klasikal dengan menggunakan beberapa aplikasi yang mendukung sehingga proses belajar seakan-akan seperti di dalam kelas. Metode ini sangat relevan dipraktikkan mengingat kondisi pandemi Covid-19 ini mengharuskan semua siswa melakukan pembelajaran dari rumah.

Adapun hasil yang ingin dicapai melalui metode ini bertujuan untuk mendukung efektifitas belajar siswa supaya cita-cita siswa tidak luntur melainkan semakin memberikan warna tersendiri bagi perkembangan belajarnya.

Pembelajaran Daring

Memasuki *new normal era*, sebagian besar masyarakat Indonesia mulai menjalankan kegiatan hariannya seperti biasa. Tetapi, demi keselamatan dan kesehatan siswa dan mahasiswa, makan sejumlah besar sekolah dan perguruan tinggi melaksanakan sistem *online* atau virtual dengan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan siswa. Sistem seperti ini dikenal dengan nama sistem pembelajaran daring.

Jika dipandang dari sudut KBBI Kemendikbud, kata daring sendiri adalah kependekan kata (akronim) dari dalam jaringan, yaitu saling terhubung melalui jejaring komputer, jejaring internet, dan lainnya. Dilansir dari berbagai macam sumber, guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini melakukan kegiatan atau praktek belajar-mengajar secara online atau daring, termasuk pada saat pemberian tugas kepada siswa atau mahasiswa. Dengan kata lain, pembelajaran daring atau online ini adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis jejaring internet dan Learning Manajemen System (LMS). Seperti halnya menggunakan *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan lain sejenisnya.

Kemunculan covid-19 di akhir tahun 2019 memberikan dampak signifikan hampir pada setiap segi kehidupan seperti pada lembaga pendidikan. Covid-19 ini menjadikan seluruh proses

belajar mengajar menjadi beralih sitem, semua sekolah menyesuaikan dengan kondisi dan peluang lingkungannya.

Berangkat dari hal ini maka Nadiem Makarim akhirnya memberikan instruksi untuk mewajibkan semua lembaga pendidikan terhitung dari PAUD hingga perguruan tinggi untuk melaksanakan pembelajaran via daring. Seperti dikutip dari laman Twitter resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, @Kemdikbud_RI, kebijakan Nadiem itu dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Surat edaran itu sendiri ditandatangani oleh beliau pada hari Selasa (17/3/2020) waktu setempat.

Satu hal pokok yang dalam surat tersebut adalah terkait pemberlakuan pembelajaran via daring dari rumah untuk siswa maupun mahasiswa. Oleh sebab itu dosen, guru, mahasiswa, dan siswa dapat melakukan aktivitas belajar dan mengajar langsung dari rumah melalui konferensi video, dokumen-dokumen online, dan sarana atau prasarana daring lainnya. Dengan dilaksanakannya semua hal diatas, maka hasilnya akhirnya adalah kegiatan belajar mengajar diharapkan tidak akan memberikan dampak pada tingkat kehadiran siswa maupun tenaga pendidik.

Sistem pembelajaran daring sendiri sudah dilaksanakan sejak 16 Maret 2020, di mana semua siswa mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi mengikuti pembelajaran dari kediaman mereka masing-masing. Pembelajaran daring selalu dihubungkan dengan penguasaan media yang cakap oleh guru atau pengajar sehingga pengajaran ini tetap berlangsung efektif.

Perlu digaris-bawahi terkait penilaian siswa oleh guru bahwa seorang guru atau pengajar memberikan nilai yang lebih mengarah kepada kualitas. Jadi, tugas yang diberikan kepada siswa tidak sama dengan nilai yang diberikan ketika melakukan proses tatap muka langsung di kelas dan sekolah, namun penilaian lebih terarah kepada sesuatu yang berkualitas dalam hidupnya. Selain itu pemberian motivasi kepada siswa harus selalu diterapkan oleh guru secara kontinyu.

Akibat dari pandemi covid-19 ini bukan hanya melulu persoalan yang bersifat negatif, tetapi terdapat sejumlah pelajaran dan pengalaman positif yang dapat dimanfaatkan untuk meneruskan pembelajaran di sekolah. Siswa dan guru dapat memanfaatkan peluang di sekitar dan teknologi moderen untuk mengembangkan dalam kaitannya dengan interaksi belajar dan mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Astim Riyanto. (2003). *World Trade Organization*. Bandung : Yapemdo.
- Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020, *tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Permendikbud No. 22 tahun 2016, *tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Sudjana, Nana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- <https://news.detik.com/kolom/d-4960969/mengelola-pembelajaran-daring-yang-efektif>.

<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020>
<https://sevima.com/6-metode-pembelajaran-paling-efektif-di-masa-pandemi-menurut-pakar> <http://whendikz.blogspot.com>
<https://www.google.com/kebijakan>.

PERAN BAHASA INGGRIS BAGI LULUSAN KEJURUANDI ERA INDUSTRI 4.0

Temardi

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untan Pontianak

E-mail: temarditio@gmail.com

Abstract

Vocational High Schools refer to the contents of the National Education System Law Number 20 of 2003 article 3 concerning the objectives of national education and the explanation of article 15 which states that vocational education is secondary education that prepares students especially to work in certain fields. This understanding illustrates that every school that provides vocational education is expected to have graduates who have the ability and competitiveness in facing the industrial and the business world, both nationally and internationally. However, it is very unfortunate when vocational graduates (SMK) who should be actively contributing in contributing skilled ready-to-use workforce actually cannot be maximally absorbed in the world of work and industry due to their weak ability in international languages, namely English. This can result in a lack of absorption of labor and increase the open unemployment rate. The Asian Economic Community (MEA), the World Trade Organization (WTO), the Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC) and the ASEAN Free Trade Area (AFTA) are already in front of the eyes of vocational school graduates who need to be equipped with adequate foreign language skills during their education. to meet the needs of the global market so that employment is not eroded by foreign workers.

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyatakan bahwa pendidikan vokasi adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Pemahaman tersebut memberikan gambaran bahwa setiap sekolah yang menyelenggarakan pendidikan vokasi diharapkan memiliki lulusan yang memiliki kemampuan dan daya saing dalam menghadapi dunia industri dan dunia usaha baik nasional maupun internasional. Namun sangat disayangkan ketika lulusan kejuruan (SMK) yang seharusnya berkontribusi aktif dalam menyumbangkan tenaga kerja terampil siap pakai justru malah tidak dapat terserap dengan maksimal dalam dunia kerja dan dunia industri dikarenakan masih lemahnya kemampuan dalam berbahasa internasional, sebut saja bahasa Inggris. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya daya serap tenaga kerja dan meningkatkan tingkat pengangguran terbuka. Masyarakat Ekonomi Asia (MEA), World Trade Organization (WTO), Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC) dan ASEAN Free Trade Area (AFTA) sudah berada di depan mata para lulusan sekolah kejuruan dirasa perlu dibekali kemampuan dalam berbahasa Asing yang memadai selama menempuh pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pasar global agar lapangan kerja tidak tergerus oleh pekerja asing.

Kata-kata kunci: Bahasa Asing, Dunia kerja, Dunia Usaha, Globalisasi, Sekolah Kejuruan

PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan merupakan pendidikan formal dan terdapat berbagai macam program keahlian yang ditawarkan. Sekolah Menengah Kejuruan mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyatakan bahwa pendidikan vokasi adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Pemahaman tersebut memberikan gambaran bahwa setiap sekolah yang menyelenggarakan

pendidikan vokasi diharapkan memiliki lulusan yang memiliki kemampuan dan daya saing dalam menghadapi dunia industri dan dunia usaha baik nasional maupun internasional.

Di era globalisasi saat ini, Indonesia merupakan Negara kepulauan yang tidak pernah lekang mempunyai magnet tersendiri untuk menarik banyak parawisatawan maupun investor domestik untuk berkunjung di Indonesia. Mengakhiri masa tugasnya, duta besar Inggris pada tahun 2019, Moazzam Malik memberikan pesan kepada rakyat Indonesia yaitu: “Kemampuan berbahasa Inggris adalah persyaratan penting untuk mendapatkan pengetahuan”. Namun sangat disayangkan ketika lulusan kejuruan (SMK) yang seharusnya berkontribusi aktif dalam menyumbangkan tenaga kerja terampil siap pakai justru malah tidak dapat terserap dengan maksimal dalam dunia kerja dan dunia industri dikarenakan masih lemahnya kemampuan dalam berbahasa internasional, sebut saja bahasa Inggris. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya daya serap tenaga kerja dan meningkatkan tingkat pengangguran terbuka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, peserta didik dituntut untuk meningkatkan pengetahuan dan mengasah softskill dan hard skillnya dengan lebih praktis. Masyarakat Ekonomi Asia (MEA), World Trade Organization (WTO), Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC) dan ASEAN Free Trade Area (AFTA) sudah berada di depan mata. Sejalan dengan perkembangan zaman saat ini para lulusan sekolah kejuruan dirasa perlu dibekali kemampuan dalam berbahasa Asing yang memadai selama menempuh pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pasar internasional agar lapangan kerja tidak tergerus oleh pekerja asing sebagaimana sedang hangat diperbincangkan saat ini.

Pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan kurikulum 2013 termasuk ke dalam kategori muatan local di mana alokasi waktu sebanyak 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Namun sangat ironi bahwasanya menempuh pendidikan bahasa Inggris selama kurang lebih tiga tahun di sekolah kejuruan, masih banyak lulusan vokasi yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi berbahasa Inggris. Keterbatasan waktu dirasa masih kurang untuk menempa kemampuan bahasa asing peserta didik di kejuruan sehingga merevisi alokasi waktu pembelajaran bahasa Inggris perlu dipertimbangkan.

Di sisi lain, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68, 69, 10 /2013 dalam hal pengajaran bahasa Inggris, tentang kompetensi dasar Bahasa Inggris menyatakan bahwa pengajaran bahasa Inggris di SMK difokuskan pada pengembangan komunikatif atau *Communicative Approach*. Melatih peserta didik agar dapat menggunakan bahasa sasaran (Target Language) sesuai dengan tingkat (level) dan bidang vokasi masing-masing merupakan tujuan mendasar pengembangan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mey (dalam Manurung, 2017:1804) menyatakan bahwa “*that people talk with the intention to communicate something to somebody, this is the foundation of all linguistic behavior*”. Sedangkan Gray (Dalam Manurung, 2017:1804) mengatakan bahwa: “*A communicative approach is on meaningful social interaction achieved through a series of communicative activities that are evaluated in terms of their communicative effectiveness rather than their grammatical accuracy*”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan komunikatif merupakan pendekatan yang menekankan kepada komunikasi antara kedua belah pihak sesuai dengan makna pembicaraan dan tidak berfokus pada tata bahasa.

Ditambah lagi faktanya, bahan ajar yang digunakan sekolah berbasis kejuruan memiliki kesamaan dengan bahan ajar sekolah menengah atas atau umum (SMA/ MA) (when English rings a bell) sehingga terdapat ketidaktepatan bahan ajar berdasarkan keterampilan setiap bidang vokasi sehingga bahasa sasaran (Target Language) tidak berjalan sesuai bidang vokasi. Menurut Yuliana (2012:85) kurang optimalnya pencapaian prestasi peserta didik dikarenakan kurangnya ketersediaan bahan ajar yang relevan tiap pendidikan vokasi, berdasarkan penemuan ini pengembangan bahan ajar bagi peserta didik dirasa perlu dikembangkan bagi para praktisi pendidikan. Bahan ajar yang tepat sasaran akan berkontribusi dalam proses perkembangan

bahasa peserta didik. Pedoman pengembangan bahan ajar dapat diakses melalui departemen pendidikan nasional sesuai bidang masing-masing.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengingat bahwasanya Bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi peserta didik. Pengoptimalan pembelajaran bahasa Inggris dianggap sangat penting bagi para lulusan sekolah kejuruan yang siap kerja secara global.

Oleh sebab itu, merevisi alokasi waktu pembelajaran Bahasa Inggris dan mengembangkan bahan ajar sesuai keterampilan vokasi siswa/i dapat menjadi salah satu alternative sekolah kejuruan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris dan menciptakan lulusan kejuruan yang siap bersaing secara global.

DAFTAR RUJUKAN

- Dante, Varlele .2019 alenia.id.fakta.data.kata,diaksesdari<https://www.alinea.id/dunia/akhiri-masa-tugas-dubes-inggris-ungkap-5-harapan-untuk-indonesia-b1XhM9kPS>.
- Manurung,P, Sambayu H. 2017. *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS MAHASISWA/i PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP-UNA DENGAN LITERATURE*. Prosiding Seminar NasionalMultidisiplinIlmu . 1084.
- Pemerintah Indonesia.2014. PeraturanMenteriPendidikandanKebudayaanRepublik Indonesia Nomor 79 Tahun2014 tentangMuatanLokalKurikulum 2013.Sekretariat NegaraAvailable at <https://jdih.kemdikbud.go.id/>. (Diakses September 2020).
- Pemerintah Indonesia. 2013. PeraturanMenteriPendidikandanKebudayaanNomor 68,69, 10/2013 dalamhalpengajaranbahasaInggris, PeraturanMenteriPendidikandanKebudayaan No. 68, 69, 10/2013 tentangkompetensidasarBahasaInggris. Sekretariat Negara. Jakarta
- Y. Gatot Sutapa, Yuliana (2012) *DEVELOPMENT OF INTEGRATED TASK-BASED ENGLISH LANGUAGE LEARNING MODEL (PBTT) FOR VOCATIONAL TECHNICAL SCHOOL*. International Conference on Vocational Education and Training (ICVET) 2012. ISSN 977-23017-14009

PENGEMBANGAN IMPLEMENTASI SEKOLAH SEHAT BERKARAKTER

¹Wahyuni Budiarto, ²Eko Setyo Wibowo

¹Program Studi Magister FKIP Untan Pontianak

²SMK Negeri 4 Pontianak

Email: wahyuni.budiarto@student.untan.ac.id

Abstract:

Values implant through school subject's substance in generally not yet directed to internalisation values to students to make them conduct in proper way. In any student assisting program and school management need to be designed and implemented to support students character building. Students character building require decent school climate as unseparated part from character. Purpose from this study is to describe how importance to develop implementation Character Healthy School. Used methode is qualitative descriptive. In Character Healthy School health and character education is integrated into every subject and practices values every learning activities inside and outside classroom, students assisting program, and through school managerial activities which involving all school residents. Development implementation Character Healthy School implemented through classroom based approach, school and community. Inference that can be drawn is development implementation Character Healthy School essential and could to be answer over Indonesia's Golden Generation 2045 which sould be proficient in sience and technology, healthy in phisically and mentally, possessing decent character values religious, nationalist, independently, mutual assistance and integrity which relevant to national education goals.

Abstrak:

Penanaman nilai-nilai melalui substansi mata pelajaran di sekolah pada umumnya belum terarah pada internalisasi nilai-nilai pada peserta didik untuk berperilaku dengan karakter yang unggul. Kegiatan pembinaan kesiswaan dan pengelolaan sekolah perlu dirancang dan dilaksanakan untuk mendukung pengembangan karakter peserta didik. Pengembangan karakter peserta didik memerlukan iklim sekolah yang sehat sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan karakter. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran bagaimana pentingnya implementasi sekolah sehat berkarakter. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pada sekolah sehat berkarakter pendidikan kesehatan dan karakter dilakukan secara terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran yang meliputi pemuatan nilai-nilai ke dalam substansi semua mata pelajaran dan praktik nilai-nilai setiap aktivitas pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, karakter juga diintegrasikan ke dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan kesiswaan, serta pengembangan kesehatan dan karakter dilaksanakan melalui kegiatan pengelolaan sekolah yang melibatkan semua warga sekolah. Implementasi sekolah sehat berkarakter dilaksanakan melalui pendekatan berbasis kelas, sekolah dan masyarakat. Kesimpulan yang dapat diambil adalah implementasi sekolah sehat berkarakter sangatlah penting dan diharapkan menjadi jawaban nyata atas kebutuhan generasi Indonesia Emas tahun 2045 yang harus memiliki penguasaan ilmu dan teknologi, sehat jasmani dan rohani, memiliki nilai-nilai utama karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas yang relevan dengan tujuan pendidikan nasional.

Kata Kunci: Implementasi, Sekolah Sehat Berkarakter

PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Merujuk pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, Kementerian Pendidikan Nasional sejak tahun 2010 mengembangkan pendidikan karakter pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan karakter sudah ada dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Semenjak tahun 1964, pendidikan sudah diarahkan untuk membangun karakter bangsa yang mendukung pencapaian tujuan pembangunan nasional.

Pada Implementasi kurikulum 2013 minimal memuat tiga mata pelajaran yang membina akhlak dan budi pekerti peserta didik yaitu Pendidikan Agama, PKn, dan Bahasa Indonesia. Pengembangan watak melalui ketiga mata pelajaran tersebut belum mencapai hasil yang memuaskan disebabkan beberapa hal. Pertama, pada tiga mata pelajaran tersebut sekedar membekali pengetahuan mengenai nilai-nilai melalui materi/substansi mata pelajaran. Kedua, kegiatan pembelajaran pada ketiga mata pelajaran tersebut belum memadai terarah pada internalisasi nilai-nilai pada diri peserta didik untuk berperilaku dengan karakter yang unggul. Ketiga, pembentukan watak peserta didik menjadi tanggung jawab semua komponen penyelenggara pendidikan. Seluruh mata pelajaran dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter, oleh karena itu seluruh mata pelajaran berperan mewujudkan penguatan pendidikan karakter.

Pembinaan kesiswaan dan pengelolaan sekolah perlu dirancang untuk mendukung pengembangan karakter peserta didik. Upaya mewujudkan pengembangan karakter bagi peserta didik diperlukan iklim sekolah yang sehat sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan karakter. Jadi ada kaitan erat antara pendidikan karakter dan sehat terutama di sekolah seperti yang tertuang dalam tujuan. Pada artikel ini mengungkapkan pentingnya pengembangan Sekolah Sehat Berkarakter, mengingat manfaat yang besar dari implementasi program ini. Selain kondisi sekolah yang memenuhi kriteria sehat, secara bersamaan juga mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Peneliti berusaha mendeskripsikan suatu gejala peristiwa, kejadian yang terjadi saat tertentu. Menurut Mukhtar (2013), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu.

Djam'an Satori dan Aan Komariah (2017), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah.

Pendapat Soegiyono (2019: 25), menyatakan bahwa: metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dan dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif dapat bersifat temuan potensi dan masalah, keunikan obyek, makna suatu peristiwa, proses dan interaksi sosial, kepastian kebenaran data, konstruksi fenomena, temuan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Sehat Berkarakter

Sekolah Sehat Berkarakter adalah sekolah yang membangun peserta didik sebagai insan sehat dan mengembangkan potensi psikososialnya yang mencerminkan nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemdikbud, 2019). Kata sehat dan

berkarakter berada dalam satu dimensi, keduanya tidak berdiri sendiri dalam perwujudannya. Peserta didik sehat dikarenakan memiliki berbagaikarakter yang mendorong perilaku hidup bersih dan sehat, atau sebaliknya. Hal ini sejalan dengan amanat Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) mengenai terwujudnya kehidupan sehat dan sejahtera. Pendidikan harus menjadi garda terdepan dalam mewujudkannya. Menurut (Koesoema, A, 2010) pendidikan karakter bertujuan membentuk setiap pribadi menjadi insan yang berkeutamaan.

Menindaklanjuti sejumlah kelemahan dalam pelaksanaan pendidikan akhlak dan budi pekerti serta mendukung terlaksananya *Sustainable Development Goals (SDGs)* tersebut, perlu diupayakan inovasi melalui sekolah sehat berkarakter yang memiliki keterkaitan erat, yaitu:

1. Pendidikan kesehatan dan karakter dilaksanakan secara terintegrasi dalam semua mata pelajaran. Integrasinya melalui pemuatan nilai-nilai dalam substansi semua mata pelajaran dan praktik dalam setiap aktivitas pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Integrasi melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya pendidikan. Hal ini berarti proses pengembangan karakter dilakukan melalui setiap mata pelajaran di sekolah, setiap program ekstrakurikuler, dan program co-kurikuler berdasarkan Standar Isi Kurikulum. (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).
2. Pendidikan kesehatan dan karakter diintegrasikan ke dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan kesiswaan.
3. Pengembangan kesehatan dan karakter dilakukan melalui kegiatan pengelolaan sekolah yang melibatkan semua warga sekolah.

Konsep Sekolah Sehat Berkarakter

Sekolah Sehat berkarakter melaksanakan program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) yang bertumpu pada 3 aspek yaitu: fisik, nonfisik, dan personal dalam Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) peserta didik sebagai budaya hidup. Penelitian Roni. S., Ruhmawati, dan Sukandar (2013: 1) menyimpulkan bahwa ada hubungan antara pendidikan dengan perilaku hidup bersih dan sehat. Penelitian ini merekomendasikan agar pelaksanaan program PHBS sebaiknya memperhatikan secara komprehensif dari aspek sistem sosial, budaya, dan kepribadian yang merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku.

Dalam Pedoman Sekolah Sehat Berkarakter tahun 2019 disebutkan bahwa untuk mendukung tumbuh kembangnya PHBS peserta didik maka sekolah mengondisikan ekosistem sekolah yang sehat berkarakter yang menyentuh ketiga aspek dengan beberapa indikator antara lain;

1. Fisik; Indikator fisik Sekolah Sehat Berkarakter terkait erat dengan bangunan fisik baik ruang kelasnya, ruang guru, kantin sekolah, laboratorium, toilet dan juga lingkungan sekolah. Ketersediaan air bersih, sirkulasi udara yang baik, pencahayaan dan tentu saja suasana tenang dan nyaman untuk proses belajar mengajar
2. Nonfisik ; Indikator nonfisik sekolah sehat berkarakter meliputi adanya kurikulum yang mengintegrasikan PHBS, pendidikan antikorupsi, taat berlalu-lintas, pendidikan bela negara yang mengutamakan aspek nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, interaksi sosial yang menggambarkan praktik Sekolah Sehat Berkarakter. Dari penelitian Hugo Martorell (2017): *The Health Promoting Schools (HPS) framework, an approach that has been promoted by the WHO and that is generally privileged by FPT government. "HPS is a comprehensive and coordinated approach comprised of three pillars: (1) Curriculum, teaching and learning; (2) School organisation, ethos and environment; and (3) Partnerships and services. Sebuah pendekatan yang telah lama dilakukan dan dipromosikan oleh WHO dan didukung oleh pemerintah, "HPS merupakan pendekatan komprehensif dan terkoordinasi yang berdasarkan pada 3 pilar 1) Kurikulum, pengajaran dan pembelajaran, 2) organisasi sekolah, etos dan lingkungan, 3) kerjasama dan pelayanan".*

3. Personal; Indikator personal terkait kondisi psikososial peserta didik untuk berperilaku hidup bersih sehat. Sikap dan perilaku perwujudan nilai utama dari pendidikan karakter (religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas) yang secara terus menerus harus dikembangkan agar dapat menjadi wataknya. Segi internal lebih mudah memahami dibanding eksternal, sehingga anak dapat memilih apa yang baik baginya. Anak mulai memecahkan masalahnya sendiri dan mulai mengidentifikasi terhadap hal baik yang menarik perhatiannya (Perry dan Potter, 2009).

Mengembangkan Sekolah Sehat Berkarakter (SSB) pada dasarnya merupakan proses membangun peserta didik sesuai tujuan Pendidikan Nasional dan perlu dikembangkan dalam satu kesatuan program sekolah. Perumusan program yang dapat mengembangkan semua kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) secara terpadu sangat diperlukan sekolah.

Hasil penelitian dari Dede Ridwan, (2017) dalam penyusunan rencana pembelajaran di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* nilai-nilai karakter dimasukkan ke dalam sub tujuan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sedangkan pelaksanaan pembelajarannya dibagi menjadi dua pola pembelajaran, yakni pembelajaran di kelas dan di asrama. Internalisasi nilai dimasukkan ke dalam kegiatan pembiasaan yang terdiri dari kegiatan rutin, kegiatan terprogram, kegiatan keteladanan dan kegiatan spontan.

Nilai Utama Sekolah Sehat Berkarakter

Dalam Pedoman Sekolah Sehat Berkarakter tahun 2019 disebutkan bahwa ada lima nilai utama yang dikembangkan pada SSB yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas (Kemdikbud, 2019).

1. Religius; Religius adalah sikap dan perilaku yang taat/patuh dalam menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, bersikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta selalu menjalin kerukunan hidup antar penganut agama lain. Religius itu dianggap penting karena merupakan sikap dan perilaku manusia beriman, sebagai landasan dan motivasi serta sebagai kunci terwujudnya masyarakat yang damai, adil, makmur, dan sejahtera.
2. Nasionalis; Nilai nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa, serta menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Sejarah bangsa Indonesia menunjukkan bahwa kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajahan, diperjuangkan, dan dicapai sangat sulit. Pengorbanan merebut kemerdekaan dengan harta, jiwa, dan raga. Rasa ikhlas pejuang mengorbankan harta, jiwa, dan raga karena ketidakrelaan perlakuan sewenang-wenang dari penjajah. Semangat pejuang berkorban untuk bangsa dan negara merupakan wujud dari sikap dan perilaku nasionalis. Melalui sikap dan perilaku nasionalis para pejuang itu tercapailah kemerdekaan bangsa Indonesia. Kemajuan dan kesejahteraan bangsa dan negara mutlak memerlukan sikap dan perilaku nasionalis seluruh komponen bangsa terutama generasi muda. Saat ini gejala yang muncul dan berkembang pada masyarakat terutama generasi muda menunjukkan terjadinya penurunan sikap dan perilaku nasionalis. Hal ini tercermin dari kesukaan pada produk luar negeri, kurang bersemangat saat mengikuti upacara bendera, lebih mencintai budaya asing dibandingkan budaya nasional/daerah. Maka dari itu diperlukan upaya yang sungguh-sungguh untuk menumbuhkembangkan kembali sikap dan perilaku nasionalis kepada seluruh warga bangsa terutama generasi muda, melalui pendidikan. Pendekatan yang digunakan bukan bersifat teoretis tetapi lebih mengedepankan praktik baik yang mudah dipahami dan dilakukan oleh peserta didik.
3. Mandiri; Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Penerapan nilai mandiri dapat dilakukan melalui penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) diantaranya

membersihkan ruang kelas, papan tulis, dan lingkungan kelas, membuang sampah pada tempatnya dan mengikuti kegiatan olah raga di sekolah. Hasil penelitian Sri Hendrawati, (2020) menunjukkan bahwa setengah dari responden yaitu sebanyak 160 (50,5%) siswa/siswi sudah berperilaku baik dalam PHBS, dan hampir setengah responden yaitu sebanyak 157 (49,5%) siswa/siswi masih berperilaku buruk dalam berperilaku hidup bersih dan sehat.

4. Gotong Royong; Nilai karakter gotong royong adalah semangat yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dan tindakan individu yang dilakukan secara bersama-sama tanpa mengharapkan imbalan baik untuk kepentingan individu maupun kelompok. Semangat gotong royong merupakan bagian penting dari hubungan dengan orang lain, karena anak belajar untuk menghargai orang lain dan belajar untuk mengendalikan emosinya melalui kerjasama dengan orang lain. Pertumbuhan anak menjadi dewasa akan menjadi bagian dari masyarakat dan akan berkiprah dalam masyarakat. Oleh karenanya, anak perlu dipersiapkan keterampilan sosialnya agar dapat bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang lain.
5. Integritas; Integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu. Integritas itu dianggap penting karena merupakan kunci untuk meraih keberhasilan atau kesuksesan, mampu untuk memimpin dan dipimpin, tetap setia terhadap pemimpin/yang dipimpin, mendapatkan kepercayaan, serta reputasi yang baik (Kemdikbud, 2019).

Implementasi Sekolah Sehat Berkarakter

Implementasi SSB melalui tiga pendekatan yakni pendekatan berbasis kelas, pendekatan berbasis sekolah, dan pendekatan berbasis masyarakat (Kemdikbud, 2019).

- a. Pendekatan berbasis kelas, dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) menelaah/menganalisis kompetensi dasar yang dapat disisipi nilai-nilai yang mencerminkan sekolah sehat berkarakter, misalnya memasukkan nilai-nilai antikorupsi, 2) membuat indikator nilai-nilai yang mencerminkan SSB, 3) memasukkan indikator nilai-nilai yang mencerminkan SSB pada silabus, dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat nilai-nilai yang mencerminkan SSB.
- b. Pendekatan berbasis sekolah adalah sebagai berikut: 1) pembiasaan dan pembudayaan dilakukan melalui kegiatan rutin misalnya seluruh siswa dibiasakan untuk memberikan senyum, salam, dan sapa ketika bertemu dengan warga sekolah termasuk tamu yang datang ke sekolah sehingga menjadi budaya sekolah, 2) kepedulian terhadap lingkungan dilakukan dengan menjaga kebersihan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, dan memelihara tanaman di lingkungan sekolah, 3) kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan mengelola berbagai kegiatan ekstrakurikuler secara terprogram. Misalnya kegiatan pramuka, paskibra, patroli keamanan sekolah (PKS), dan pengelolaan kantin kejujuran.
- c. Pendekatan berbasis masyarakat antara lain: 1) kerjasama dengan orang tua, misalnya mengadakan pertemuan orang tua di sekolah dengan acara menampilkan berbagai karya peserta didik, baik hasil belajar di dalam kelas maupun di luar kelas, dan pentas seni, 2) kerjasama dengan tokoh masyarakat dengan cara mengundang tokoh masyarakat, tokoh agama, atau alumni untuk memberikan motivasi dan inspirasi sesuai bidangnya, 3) mengembangkan nilai-nilai kearifan lokal dengan cara mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di lingkungannya dan dijadikan pembiasaan di lingkungan sekolah dan masyarakat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Implementasi sekolah sehat berkarakter sangatlah penting untuk dikembangkan dan diterapkan di satuan pendidikan;
2. Nilai karakter yang dikembangkan dalam SSB adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas;
3. Pada SSB pendidikan kesehatan dan karakter dilakukan secara terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran dan praktik baik nilai-nilai dalam setiap aktivitas pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, diintegrasikan ke dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan kesiswaan, serta melalui kegiatan pengelolaan sekolah yang melibatkan semua warga sekolah;
4. Implementasi sekolah sehat berkarakter dilaksanakan melalui pendekatan berbasis kelas, berbasis sekolah dan berbasis masyarakat;
5. Implementasi sekolah sehat berkarakter diharapkan menjadi jawaban nyata atas kebutuhan generasi Indonesia Emas tahun 2045 yang harus memiliki penguasaan ilmu dan teknologi, sehat jasmani dan rohani, memiliki nilai-nilai utama karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas yang relevan dengan tujuan pendidikan nasional.

Saran

Dari beberapa kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran:

1. Melaksanakan dan mengembangkan Sekolah Sehat Berkarakter di semua satuan pendidikan;
2. Mengembangkan nilai karakter dalam SSB yang religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas;
3. Mengintegrasikan nilai karakter kedalam semua mata pelajaran;
4. Melanjutkan implementasi SSB;
5. Melanjutkan cita-cita mewujudkan generasi emas tahun 2045 melalui pengembangan SSB.

DAFTAR RUJUKAN

- Budimansyah, Dasim. (2010). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, (2017), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, hal. 25.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., dan Astiani, S., (2020). *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Siswa/Siswi Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN)*. Jurnal Perawat Indonesia, Volume 4 No1, Hal 54-66, Mei 2020.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2019). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. *Disain Induk (grand design) Sekolah Sehat Berkarakter*. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2019). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. *Pedoman Sekolah Sehat Berkarakter Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta.
- Koesoema, A. 2010. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Martorell, Hugo (2017). *Canadian Policy Interventions Supporting Healthy Eating in Schools* McIsaac, J.L.D., Sim, S.M., Penney, T.L., Kirk, S.F.L., Veugelers, P.J. ... *PHEnex Journal*, 4(2).
- Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.

- Potter, P. A., & Perry, A. G., (2010). *Fundamental Keperawatan*. Edisi Ketujuh Edisi Satu. Elsevier Singapore: Salemba Medika.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta .
- Ridwan, Dede (2017). *Implementasi Kurikulum Untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik di SMP Daarut Tauhid Boarding School Bandung*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia. | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu: Jakarta

**ANALISIS PEMBELAJARAN TEMATIK PADA KURIKULUM 2013
DI SD MULIA DHARMA PONTIANAK**

Yuliana Langki

FKIP Untan Pontianak

Email: Yulianalangki69@gmail.com

Abstract

In the 2013 curriculum, the government issued several books, especially for teachers and students, to be used as guidelines in implementing thematic learning. There for teacher and student books must be in accordance with the implementation of the 2013 curriculum. The purpose of this study was to describe the readiness of elementary school (SD) teachers in implementing the 2013 curriculum, especially in thematic- integrative learning at SD Mulia Dharma Pontianak. The type of research used is qualitative research. case studies according to the problem to be investigated. As for the data collection techniques using in-depth interviews, observation, and documentation. The results show that the implementation of thematic learning at SD Mulia Dharma Pontianak is in accordance with the 2013 curriculum, in the implementation of the 2013 curriculum, careful planning is needed to integrate several subjects into a theme. However, in its implementation there are still several problems or obstacles regarding the ability of teachers to manage classes and students who have not mastered basic skills such as difficulties in learning technology using computers, understanding of the material about the application of science learning in laboratories, so it is still lacking in its implementation. The motivation of teachers in implementing learning innovations is very high, it's just that this is not supported by inadequate and inadequate facilities at school. Therefore, it can be concluded that the thematic learning applied at SD Mulia Dharma Pontianak is in accordance with the 2013 curriculum, but still requires an appropriate and appropriate strategy so that it can be implemented properly.

Abstrak

Dalam kurikulum 2013 pemerintah mengeluarkan beberapa buku khususnya untuk guru dan siswa untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran tematik. Oleh karena itu buku guru dan siswa harus sesuai dengan penerapan kurikulum 2013. Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mendeskripsikan kesiapan guru Sekolah Dasar (SD) dalam menerapkan Kurikulum 2013 khususnya dalam pembelajaran tematik-integratif di SD Mulia Dharma Pontianak Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif studi kasus sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di SD Mulia Dharma Pontianak ini sudah sesuai dengan kurikulum 2013, dalam implementasi kurikulum 2013 dibutuhkan perencanaan yang matang untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa permasalahan atau hambatan tentang kemampuan guru untuk mengelola kelas dan siswa yang belum menguasai keterampilan dasar seperti kesulitan belajar teknologi baik menggunakan computer, pemahaman materi tentang penerapan pembelajaran sains di laboratorium, sehingga masih sangat kurang dalam pelaksanaannya. Motivasi guru-guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran sangat tinggi hanya saja hal tersebut kurang didukung oleh fasilitas disekolah yang belum memadai dan belum tersedia. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yang diterapkan di SD Mulia Dharma Pontianak sudah sesuai dengan kurikulum 2013, namun masih memerlukan strategi yang tepat dan sesuai agar dapat diterapkan dengan baik.

PENDAHULUAN

Implementasikan kurikulum 2013 selama satu tahun ini memiliki berbagai permasalahan. Akan tetapi, permasalahan-permasalahan yang ada dapat diatasi dengan dukungan atau kerjasama antara pihak sekolah dan yayasan. Ada beberapa hal yang dapat mendukung terlaksananya kurikulum 2013 ini dengan baik, yaitu kesiapan guru dalam menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum yang didesain dengan baik bukanlah menjadi tolak ukur hasil yang baik pula karena semua itu tergantung pada guru yang mempunyai semangat yang tinggi, kemampuan dalam mengembangkan diri dan dedikasi yang tinggi. Syaodih (Rusman, 2009:75). Tetapi pada realitanya, semua itu belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pemerintah karena kurangnya pemahaman guru sehingga perlu ada pelatihan guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran yang lebih baik.

Penyusunan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa yang dilakukan oleh pemerintah terkesan terburu-buru sehingga peran guru dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Terdapat beberapa materi tidak sesuai konsep sehingga terjadi miskonsepsi pada siswa yang harus diperbaiki. Guru bertanggung jawab untuk membuat sendiri materi pembelajaran sehingga sesuai dengan logika dan tingkat pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah alat pendukung pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajaran sehingga tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien.

Perubahan peranan guru selama pembelajaran tidak lepas dari adanya kurikulum 2013 yang dikeluarkan pemerintah pusat. guru tidak perlu lagi mempersiapkan perangkat pelaksanaan pembelajaran karena guru berperan aktif sebagai motivator dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, hal inilah yang menjadi beban bagi guru yang kurang memiliki kompetensi diri. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill dan pendidikan berkarakter, siswa harus dapat memahami materi pembelajaran yang guru berikan, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi. Kurikulum SD Mulia Dharma Pontianak disusun dengan mengacu pada standar isi dan standar kompetensi kelulusan (SKL) yang telah dijelaskan oleh pemerintah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Didalam peraturan perundang-undangan No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bagian umum dijelaskan bahwa pembahasan pendidikan memerlukan strategi tertentu, dan strategi perkembangan pendidikan nasional adalah pengembangan dan pelaksanaan keilmuan berbasis kompetensi.

Pelaksanaan kurikulum 2013 di SD Mulia Dharma terutama berkaitan dengan pembelajaran tematik, guru harus merencanakan dan menyiapkan perangkat kegiatan pembelajaran yang meliputi: prota, prosem, RPP. Prota merupakan kumpulan kegiatan proses perencanaan belajar mengajar yang selanjutnya di bahas dan diterapkan selama 1 tahun pembelajaran. Sedangkan prosem merupakan proses kegiatan yang digunakan guru sebagai bahan acuan dalam pembelajaran dalam waktu satu semester. Berbeda dengan RPP yang berisikan kegiatan rencana pembelajaran selama satu hari yang kemudian langsung diterapkan didalam kelas, dengan memperhatikan K1, K2, K3 dan K4. Penerapan pembelajaran tematik di SD Mulia Dharma dilakukan pada kelas satu (I) sampai kelas enam (VI).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif (studi kasus). Penelitian studi kasus adalah metode penelitian yang meneliti tentang fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata. Menurut Sugiyono (2010:306) rancangan penelitian kualitatif “studi kasus” masih memiliki sifat sementara dan mulai berkembang setelah seorang peneliti melakukan observasi langsung. Penelitian kualitatif bersifat menyeluruh, penuh semangat, dan selalu berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Sehingga instrumen penelitian kualitatif tidak bisa dikembangkan jika masalah yang diteliti belum jelas.

Proses penelitian yang dilakukan secara lebih dalam dan menyeluruh untuk kasus

yang diteliti serta sesuai dengan struktur studi kasus merupakan penelitian yang disebut dengan penelitian studi kasus (Creswell (1998) Sudah banyak peneliti yang menggunakan struktur ini, akan tetapi penelitian yang mereka lakukan belum pantas disebut penelitian studi kasus dikarenakan pelaksanaannya tidak dilakukan secara keseluruhan. Jadi dalam hal ini peneliti harus benar-benar memperhatikan dan cermat menggunakan kata “studi kasus” pada judul penelitiannya.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti akan memasuki dari sudut sosial terhadap suatu lembaga tertentu, melakukan observasi dan wawancara mendalam kepada orangtua, peserta didik, guru dan kepala sekolah. Sumber data tersebut dalam penelitian ini meliputi orangtua, siswa, guru, serta kepala sekolah, di SD Mulia Dharma Pontianak. Adapun guru dan siswa kelas (I sampai VI) adalah sampel dalam penelitian ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi, peneliti ikut serta kedalam peristiwa atau komunitas yang ingin diteliti.
2. Wawancara, metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dari narasumber yang berasal orang tua, peserta didik, guru dan kepala sekolah.
3. Dokumentasi, dokumentasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai pelengkap supaya data yang diperoleh lebih akurat dan meyakinkan.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Reduksi Data (Data Reduction), pada tahap reduksi data peneliti membuat catatan, memberikan kode, mencari judul dan membuat angket dan inidilakukan ketika data sedang dalam proses pengumpulan.
2. Penyajian Data (Data Display), penyajian data dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk teks yang sifatnya narasi.
3. Verifikasi (Conclusion Drawing), verifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membuat kesimpulan penelitian yang datanya didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kegiatan pembelajaran tematik di SD Mulia Dharma Pontianak sesuai dengan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa. Begitu juga selama proses kegiatan pembelajaran guru memberikan lembar kerja siswa sebagai bentuk penunjang materi serta evaluasi yang ada pada buku pegangan guru dan buku pegangan siswa. Selain itu, di SD Mulia Dharma guru menggunakan metode pembelajaran tematik yang aktif berupa kegiatan tanya jawab dalam kelompok, kreatif dalam membuat materi dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, metode pembelajaran ini tidak diterapkan pada semua kelas, untuk kelas atas pembelajaran dilakukan dengan metode. Untuk menunjang dalam penyampaian materi pada saat pembelajaran, guru menggunakan media belajar seperti Video dan alat peraga. Metode dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tematik disesuaikan dengan materi dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Guru diharapkan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat lebih santai dan bisa menerima penjelasan guru dengan baik. dalam belajar tematik masih ada kesulitan guru dalam mengajar kelas bawah dikarenakan siswa ada yang belum bisa membaca, menulis dan berhitung. Untuk kelas atas proses belajar tematik sudah berjalan sesuai dengan metode pembelajaran yang ditetapkan. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar, membuat materi pembelajaran sesuai dengan kelompoknya serta mempresentasikannya didepan kelas.

Dari hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa, ada terdapat beberapa siswa yang lebih suka belajar tematik dibandingkan belajar KTSP. Menurut mereka belajar tematik lebih menyenangkan karena tidak ada beban belajar yang berat. Tetapi ada juga siswa yang masih bingung dengan belajar tematik. Di SD Mulia Dharma pembelajaran tematik meliputi proses pendidikan karakter (sikap) dan penilaian akhir (ulangan harian dan UAS. Untuk persiapan evaluasi hasil UAS guru memberikan bimbingan belajar pada mata pelajaran

Matematika, IPA Dan Bahasa Indonesia. Penilaian siswa dilakukan setiap hari selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini meliputi: Penilaian kognitif (pengetahuan, afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) yang kemudian akan dimasukkan kedalam rapor siswa berupa catatan.

Di SD Mulia Dharma Proses kegiatan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 masih ada kekurangannya meliputi:

1. Materi yang terdapat pada buku pegangan guru dan buku pegangan siswa masih kurang.
 2. Ada guru yang masih menggunakan metode pembelajaran KTSP.
 3. Proses pembelajaran tematik hanya bisa diterapkan pada kelas yang siswanya sedikit.
 4. Ada guru yang tidak memahami konsep pembelajaran tematik.
 5. Ada guru yang tidak melakukan proses perencanaan pembelajaran.
- Adapun solusi untuk permasalahan dalam penelitian ini meliputi:
1. Guru mencari sumber belajar selain buku pegangan guru dan buku pegangan siswa sehingga bisa mengembangkan dan memperdalam pengetahuan siswa.
 2. Guru harus memahami metode pembelajaran tematik dan mengembangkannya sesuai dengan yang diinginkan dalam kurikulum.
 3. Guru dituntut untuk bisa menguasai kelas dalam proses pembelajaran
 4. Guru harus memahami tentang konsep pembelajaran tematik sehingga sesuai dengan yang diinginkan dalam kurikulum.
 5. Guru harus membuat rencana pembelajaran supaya terlaksa pembelajaran yang efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN SARAN

simpulan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses kegiatan pembelajaran tematik di SD Mulia Dharma dilaksanakan sesuai dengan kurikulum 2013. Akan tetapi dalam penerapannya masih banyak hal yang harus diperbaiki dan perlu dikembangkan. Peranan guru dalam proses pembelajaran tematik sangat diperlukan supaya tercapai tujuan yang diharapkan sekolah. Keterlibatan peserta didikpun sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di SD Mulia Dharma Pontianak yaitu:
 - a. Materi yang terdapat pada buku pegangan guru dan buku pegangan siswa masih kurang.
 - b. Ada guru yang masih menggunakan metode pembelajaran KTSP.
 - c. Proses pembelajaran tematik hanya bisa diterapkan pada kelas yang siswanya sedikit.
 - d. Ada guru yang tidak memahami konsep pembelajaran tematik.
 - e. Ada guru yang tidak melakukan proses perencanaan pembelajaran.
3. Solusi untuk mengatasi kendala pada penelitian ini adalah sebagai berikut :
 - a. Guru mencari sumber belajar selain buku pegangan guru dan buku pegangan siswa sehingga bisa mengembangkan dan memperdalam pengetahuan siswa.
 - b. Guru harus memahami metode pembelajaran tematik dan mengembangkannya sesuai dengan yang diinginkan dalam kurikulum.
 - c. Guru dituntut untuk bisa menguasai kelas dalam proses pembelajaran.
 - d. Guru harus memahami tentang konsep pembelajaran tematik sehingga sesuai dengan yang diinginkan dalam kurikulum.
 - e. Guru harus melakukan perencanaan pembelajaran sehingga terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Saran

Adapun saran yang peneliti ingin sampaikan dalam penelitian ini, aya berharap peneliti selanjutnya dapat mengkaji dan memprtimbangkan kembali penelitian ini serta menjadikannya acuan penulisan untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik kurikulum 2013 serta diharapkan peneliti menemukan solusi lain dari permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Majid Abdul (2014). Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu
Hosnan (2014). Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu
Akbar, Sa'dun. (2014). Penyegaran Pembelajaran Tematik Berbasis KKNI Kurikulum 2013: makalah kuliah umum. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.
Hermawan, Asep Herry. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar. Bandung: Modul Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
Kurniawan, Deni. (2011). Pembelajaran Terpadu. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013.
Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G. Bandung: Alfabeta.

EFEKTIFITAS REMEDIASI BENTUK UMPAN BALIK DALAM MENGATASI KESALAHAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN

Djumin

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email: longhan79@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektif perlakuan remediasi bentuk umpan balik terhadap siswa pada materi pecahan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X program Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Mudita Singkawang yang mengalami kesalahan belajar dalam memahami materi operasi pecahan sebanyak 21 orang (58,33%) dari 36 orang. Penelitian menggunakan metode observasi dan tes. Untuk metode observasi ditulis dengan rumus persentase, sedangkan metode tes dihitung dengan mencari nilai rata-rata, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan remediasi bentuk umpan balik berpengaruh hasil belajar dan mengalami peningkatan nilai rata-rata tes awal 58,76 menjadi 83,52 pada tes akhir. Peningkatan ketuntasan belajar siswa tes awal 41,57% menjadi 100% pada tes akhir. Aktivitas siswa dalam pembelajaran berlangsung tergolong aktif dengan persentase 80,57%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan remediasi bentuk umpan balik sangat efektif dalam mengatasi kesalahan siswa kelas X TKJ pada materi pecahan di SMK Mudita Kota Singkawang tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Efektifitas, Remediasi Umpan Balik

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan Negara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. Zhang Meiyun dkk (2010:15) "*jiàoyù wèi lìguó zhī běn, péiyāng guójiā dòngliáng bùshì jiàn róngyì de shì, suǒwèi "shí nián shù mù, bǎinián shù rén"*". Maka pendidikan merupakan jalur yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang didalamnya terjadi proses belajar mengajar. Proses belajar di sekolah pada dasarnya diarahkan untuk mencapai yaitu perubahan tingkah laku pada siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Upaya mencapai tujuan tersebut diberikan sejumlah mata pelajaran matematika khususnya dalam materi pecahan diharapkan siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar yang dilakukan.

Kesulitan belajar dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan juga dialami oleh siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Mudita Singkawang. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan Guru Matematika SMK Mudita Singkawang yaitu bapak Ni Khian, S.Pd mengatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan dalam mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berpenyebutnya berbeda. Hal ini diperkuat dalam pra riset yang dilakukan pada tanggal 7 januari 2019 dengan mengajukan sebanyak 8 butir soal penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan campuran berpenyebut tidak sama.

Tipe kesalahan siswa kelas XMM berjumlah 32 siswa pada materi pecahan seperti berikut : 1). Menjumlahkan pecahan dengan cara pembilang ditambah pembilang dan penyebut ditambah penyebut antara dua bilangan pecahan biasa/campuran sebanyak 8 orang siswa (25%). 2). Menjumlah pecahan dengan cara pembilang ditambah/dikurang pembilang dan penyebut dikalikan sebanyak 2 orang siswa (6,25%). 3). Salah menentukan penyebut (tidak menggunakan KPK) sebanyak 21 orang siswa (65,63%). 4). Tidak bisa mengubah pecahan campuran menjadi pecahan biasa sebanyak 15 orang siswa (34,38%). 5). Salah dalam mengurangi dua bilangan yang hasilnya sebanyak 9 orang siswa (28,13%). 6). Kurang teliti

sebanyak 22 orang siswa (68, 75%). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan biasa dan campuran pada siswa kelas X SMK tergolong rendah atau dibawah standar ketuntasan belajar.

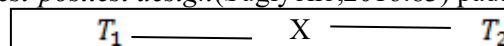
Kesulitan yang dialami siswa dikarenakan siswa kurang memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan. Apabila dibiarkan terus menerus, lama kelamaan akan terjadi penumpukan pengetahuan dasar yang tidak dikuasai oleh siswa pada tingkat berikutnya. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, perlu diadakan pengajaran remediasi. Sejalan dengan pendapat Calvin & Stock (dalam slavin, 2011:128) mengatakan umpan balik akan sarat informasi maupun motivasi. Remediasi bentuk umpan balik merupakan pendekatan yang dapat dipakai untuk mengajarkan operasi bilangan pecahan, karena dengan umpan balik siswa akan merasa terlayani, sehingga akan termotivasi belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada dasarnya merupakan “upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, dengan tujuan terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. (Isjoni, 2010:11).

Langkah remediasi bentuk umpan balik model LKS juga dapat dijadikan alat untuk meremediasi kesalahan siswa . Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu Mariana, T.K, Stepanus.S, Haratua TMS (2013), remediasi umpan balik menggunakan brosur efektif dalam meremediasi kesulitan belajar siswa dengan effect size 3.6. kondisi ini menunjukkan bahwa remediasi bentuk umpan balik efektif.

Berdasarkan pengalaman empiris, kajian teori, kajian hasil penelitian yang relevan serta kenyataan di lapangan, maka peneliti mengusulkan penelitian ini dengan judul efektifitas Remedial bentuk umpan balik pada materi pecahan di kelas X SMK Mudita Kota Singkawang, untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, dalam mencapai hasil belajar sesuai KKM. Dengan harapan penelitian ini dapat dijadikan alternative bentuk remediasi umpan balik guna mencapai tujuan pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2016:83) pada gambar berikut:



Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Mudita Singkawang tahun pelajaran 2009/2020 yang mengalami kesalahan belajar dalam memahami materi operasi pecahan ataupun siswa mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan (nilai <75). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik Sampling (sugiyono, 2016:120). Pengambilan sample berdasarkan wawancara dengan guru matematika dan pra riset. Teknik pengumpulan data adalah teknik pengukuran dan observasi langsung. Alat pengumpulan data lembar pengamatan dan tes bentuk essay. Pengamatan dilakukan pada saat perlakuan berlangsung dan Tes dilakukan dua kali yaitu tes awal dan tes akhir yang ekuivalen berupa 4 soal essay. Validasi dilakukan Guru matematika SMK Mudita Singkawang dengan reliabilitas tinggi yaitu 0.66 (0.600-0.799).

Analisis hasil belajar siswa setelah dan sebelum pembelajaran remediasi bentuk umpan balik dilakukan dengan evaluasi secara individu dengan model LKS berupa soal esai. Data hasil tes dianalisis dengan statistik deskriptif yakni melihat rata-rata tes awal dan tes akhir. Dengan rumus : $M = \frac{\sum x}{N}$ (arikunto, 2009:266). Sedangkan pengajaran remediasi bentuk umpan balik dinyatakan berhasil / tuntas apabila siswa mencapai minimal 75% secara klasikal dan KKM 75 secara individu. Dihitung dengan rumus : $KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$. Selanjutnya data observasi aktivitas siswa (lembar pengamatan) dalam pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase frekuensi untuk butir tingkah laku pada lembar observasi adalah : Rumus : $Ti = \frac{A}{B} \times 100$. (Trianto, 2011:63). Dari perhitungan persentase dibandingkan

dengan menggunakan dengan pedoman kategori kualifikasi persentase yang diperoleh yaitu : $80\% < \bar{X} \leq 100\%$ kategori “Sangat aktif”, $60\% < \bar{X} \leq 80\%$ kategori “Aktif”, $40\% < \bar{X} \leq 60\%$ kategori “Cukup”, $20\% < \bar{X} \leq 40\%$ kategori “Kurang” dan $0\% < \bar{X} \leq 20\%$ kategori “kurang sekali”. (Arikunto, 2009:18)

Efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan telah dicapai. Dalam persamaan , efektifitas sama dengan hasil nyata dibagi dengan hasil yang diharapkan.(Euis Karwati & Donni JUNi Priansa, 2013:27). Masing masing hasil di analisa kembali untuk melihat tingkat efektivitas remediasi bentuk umpan balik model LKS dengan memperhatikan harapan yang dicapai yakni (1). Adanya peningkatan Hasil belajar sebelum dan setelah diberikan remediasi bentuk umpan balik.(2). Ketuntasan hasil belajar siswa harus mencapai $> 75\%$ dari sejumlah siswa yang mendapatkan Nilai KKM (75).(3). Aktivitas siswa dalam pembelajaran remediasi berlangsung, siswa aktif harus dominan (aktif $>$ pasif).

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu : tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Tahapan Persiapan

Langkah-langkah tahap persiapan terdiri dari : (1). Melihat Penelitian Terdahulu. (2). Wawancara guru (3). Uji coba soal pra-riset (4).analisis jawaban pra riset. Kondisi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan belajar siswa. Setelah mengidentifikasi masalah maka dilanjutkan dengan uji coba instrument penelitian berupa kisi-kisi soal pre test dan post test dan lembar pengamatan aktivitas siswa, memvalidasi soal oleh validator, membuat LKS dan membuat skenario penelitian.

Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari :(1).Uji coba soal pretest,(2).Memberikan pre test.(3). Hasil pretes digunakan untuk menentukan siswa yang belum tuntas (nilai dibawah 75).(4). Siswa yang melakukan kesalahan diberi remediasi dengan model LKS, dengan mengoreksi pekerjaan siswa di luar jam mengajar dan memberi umpan balik diperkerjaan siswa yang salah dan penjelasan secara klasikal sesuai dengan letak kesalahannya. (5)Melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa pada saat kegiatan umpan balik berlangsung,(6). Memberikan post test

Tahap akhir

Langkah-langkah tahap akhir yaitu : (1). Mengoreksi jawaban pre-test dan post test. (2). Menganalisis jawaban pre-test dan post test. (3).mengolah data dengan rumus yang ditetapkan.(4). Mendeskripsikan hasil pengolahan dan menyimpulkan sebagai jawaban dari masalah dalam penelitian ini.(5). Menyusun laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa kelas X TKJ SMK Mudita Singkawang tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 36 orang. Setelah melakukan tes awal ditemukan siswa yang mengalami kesulitan belajar tentang pecahan dibawah nilai ketuntasan < 75 sebanyak 21 orang siswa.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah yang data hasil tes (tes awal dan tes akhir),

1. Hasil Tes Siswa

Tabel 1
 Hasil tes awal dan tes akhir siswa tentang materi pecahan

No	kode siswa	SKOR		Nilai		No	kode siswa	SKOR		Nilai	
		tes awal	tes akhir	tes awal	tes akhir			tes awal	tes akhir	tes awal	tes akhir
1	AM	4	12	30.77	92.31	19	MW	4	11	30.769	84.615
2	AK	11		84.62		20	MA	8	10	61.538	76.923
3	AD	10		76.92		21	MH	10		76.923	
4	AN	10		76.92		22	NS	10		76.923	
5	AT	6	10	46.15	76.92	23	NV	11		84.615	
6	CW	10		76.92		24	RA	6	10	46.154	76.923
7	EK	11		84.62		25	SK	11		84.615	
8	FA	8	13	61.54	100	26	SL	7	12	53.846	92.308
9	FC	5	12	38.46	92.31	27	SN	11		84.615	
10	FS	7	13	53.85	100	28	ST	11		84.615	
11	HM	10		76.92		29	SV	12		92.308	
12	HD	2	11	15.38	84.62	30	SW	2	12	15.385	92.308
13	JA	8	10	61.54	76.92	31	SY	12		92.308	
14	JE	4	10	30.77	76.92	32	TS	7	13	53.846	100
15	JL	10		76.92		33	VR	8	13	61.538	100
16	JP	4	10	30.77	76.92	34	VW	4	11	30.769	84.615
17	KL	2	12	15.38	92.31	35	VY	5	10	38.462	76.923
18	LF	6	10	46.15		36	YA	8	13	61.538	100
JUMLAH								275.00	238.00	2115.38	1753.85
RATA_RATA								7.64	11.33	58.76	83.52
KETUNTASAN SISWA (%)										58.33%	100%

Dari hasil perhitungan tabel 1 , pada rata-rata nilai hasil belajar kelas X TKJ tes awal 58.76 meningkat menjadi 83.52 pada tes akhir. Persentase ketuntasan kelas X TKJ pada tes awal sebesar 58.33 % meningkat menjadi 100% pada tes akhir atau sebanyak 21 siswa berhasil mencapai nilai KKM (≥ 75). Dengan demikian, pengajaran remediasi bentuk umpan balik model LKS secara keseluruhan dapat mengatasi kesalahan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan campuran.

- Hasil Observasi Aktivitas Siswa
 Data yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa diolah dengan menggunakan analisis dekriptif.

Tabel 2
 Hasil observasi aktivitas siswa remediasi bentuk umpan balik

NO	KATEGORI	INDIKATOR	P1	P2	$\sum Xi$	Ti(%)
1	Bersikap tidak relevan dengan KBM	a. Siswa tidur				3,43%
		b. siswa bergurau				
		c. Siswa ngobrol		3	3	
		d. Siswa sering keluar masuk kelas yang tidak ada urusan/tidak penting			6	

		e. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	3		3		
		f. Siswa membaca buku yang tidak berhubungan dengan penjelasan					
2	Mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh	a. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	7	6	13	28	16%
		b. Siswa menanggapi setiap penjelasan guru	8	7	15		
3	Membaca dan memahami materi pada LKS	Siswa membuka dan pahami isi materi penjelsan pada LKS dengan sungguh	9	9	18	18	10.28%
4	Menyelesaikan soal yang ada pada LKS oleh Guru	a. Siswa menyelesaikan lebih dari 75% soal pada LKS	11	10	21	41	23,43%
		b. Siswa menyelesaikan dengan jawab benar lebih dari 75% dari soal Pada LKS	10	10	20		
5	Menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan Guru	a. Siswa menyelesaikan soal evaluasi diberikan oleh guru	11	10	21	42	24%
		b. Siswa menyelesaikan soal evaluasi dengan benar	11	10	21		
6	Berdiskusi dengan teman/tegur tentang materi umpan balik	a. Siswa bertanya dengan guru jika ada yang belum mengerti	8	9	17	40	22,86%
		b. Siswa menjawab pertanyaan diajukan oleh guru	8	8	16		
		c. Membantu /memberikan informasi menjawab pertanyaan	3	4	7		
SKOR (N)						175	100%

Rumus : $X_i = P_1 + P_2$ dan $T_i = \frac{\sum X_i}{N} \times 100\%$

- 1) Jumlah persentase perilaku siswa aktif kategori 3,4,5 dan 6 adalah $10,28\% + 23,43\% + 24\% + 22,86\% = 80,57\%$.
- 2) Jumlah persentase perilaku siswa pasif kategori 1 dan 2 adalah $3,43\% + 16\% = 19,43\%$

Persentase aktivitas siswa pada proses remediasi bentuk umpan balik pada materi pecahan adalah persentase tingkah laku siswa aktif sebesar 80,57%, sedangkan persentase tingkah laku siswa pasif sebesar 19,43%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif pada mengikuti remediasi bentuk umpan balik dengan model LKS.

Pembahasan

Dari hasil tes awal ditemukan fakta bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep menyelesaikan materi pecahan dengan penyebutnya berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang model LKS untuk menyelesaikan materi pecahan masih kurang, sedangkan setelah remediasi dengan umpan balik terdapat perubahan hasil belajar yang dilakukan dengan pemberian tes akhir dengan rata-rata 83.52.

Hasil penelitian data tes awal dan tes akhir dengan menggunakan statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata tes awal adalah 58.76 sedangkan rata-rata tes akhir 83.52. Jadi sebelum di remediasi bentuk umpan balik ternyata rata-rata hasil belajar siswa tergolong rendah, akan tetapi setelah diremediasi menggunakan remediasi bentuk umpan balik ternyata rata-rata hasil belajar siswa tergolong tinggi. Maka berdasarkan data diatas bahwa remediasi bentuk umpan balik dapat meningkatkan hasil belajar atau terjadi peningkatan yang signifikan.

Dari hasil tes akhir diperoleh setelah siswa diberi perlakuan yaitu remediasi bentuk umpan balik dengan menggunakan model LKS (lembar Kerja Siswa) pada materi pecahan. Berdasarkan tabel 1, maka remediasi bentuk umpan balik dikatakan bahwa secara individu (≥ 75) dan klasikal (100%) siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan kategori tergolong tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 2 bahwa siswa yang berperilaku aktif dilihat keseriusan siswa dalam membaca dan memahami materi pada LKS, menyelesaikan soal yang ada pada LKS oleh Guru, menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan Guru, dan berdiskusi dengan teman/Guru tentang materi umpan balik diperoleh rata-rata sebesar 20.14% sedangkan siswa yang berperilaku pasif dilihat dari siswa dalam mengikuti pelajaran dengan sungguh sungguh, bersikap tidak relevan dengan KBM diperoleh rata-rata sebesar 9,72%. Maka diperoleh bahwa aktivitas siswa dinyatakan aktif karena persentase perilaku siswa yang aktif lebih besar dari perilaku siswa yang pasif dan tergolong tinggi.

Sesuai dengan tujuan dan target bahwa efektivitas pembelajaran remediasi umpan balik ditinjau dari aspek, yaitu (1). Hasil belajar sebelum dan setelah diberikan remediasi bentuk umpan balik. (2). Ketuntasan hasil belajar siswa. (3). Aktivitas siswa dalam pembelajaran remediasi berlangsung. Dari ketiga pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka terjawablah bahwa remediasi bentuk balik model LKS disimpulkan efektif.. Karena selama proses pembelajaran berlangsung hasil belajar siswa tergolong tinggi, siswa tuntas secara individu dan klasikal, aktivitas siswa tergolong aktif.

Kelemahan –kelemahan dalam penelitian ini adalah :1).minat belajar yang sangat rendah dan faktor broken home sehingga memicu dan memperlambat proses pembelajaran. 2). Remediasi kadang kala membuat siswa merasa jenuh walaupun sebenarnya dia belum menguasai materi tersebut , kemudian tidak kalah pentingnya bagi siswa yang telah menguasai materi tersebut dia kan merasa jenuh.3). kadang kala ada beberapa guru yang malas mengoreksi hasil latihan siswa, sehingga tidak dapat mendeteksi siswa mana kiranya yang belum menguasai materi yang kita sajikan, ini penting mengungat untuk langkah awal dalam membantu kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika. 4). Ada hal-hal prinsip yang perlu dimiliki guru, yakni penguasaan informasi serta karakter siswa.5).sifat egois dank eras seorang guru

terhadap siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika merupakan faktor kemunduran bagi siswa, mengapa karena siswa sudah tertanam di benak hatinya bahwa matematika memang susah ditambah lagi faktor gurunya yang demikian, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran emediasi bentuk umpan balik model LKS dalam mengatasi kesalahan siswa sangat efektif yang terlihat dari hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Mudita Singkawang Kecamatan Singkawang Barat Kota Singkawang pada materi pecahan. Hal ini ditandai dengan peningkatan nilai hasil belajar masalah, tujuan dan hasil penelitian yang dilakukan serta pembahasannya dapat dikemukakan bahwa : (1). Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan remediasi bentuk umpan balik sebesar 58.76 sedangkan setelah diberikan remediasi bentuk umpan balik sebesar 83.52. Pencapaian rata-rata hasil belajar siswa menggunakan remediasi bentuk umpan balik tergolong tinggi.(2). Secara keseluruhan siswa memperoleh nilai rata-rata >75 dan Nilai rata rata klasikal 100%. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar maka klasikal siswa dikatakan telah tuntas dalam mempelajari materi pecahan.(3). Aktivitas siswa dinyatakan aktif selama kegiatan pembelajaran remediasi bentuk umpan balik, karena persentase perilaku siswa yang aktif lebih besar dari persentase dari siswa yang pasif ($20,14\% > 9.72\%$). (4). Penerapan remediasi bentuk umpan balik disimpulkan efektif karena hasil belajar siswa tergolong tinggi, siswa tuntas secara individu dan klasikal, aktivitas belajar siswa aktif dan respon siswa tergolong baik dan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisa data dan hasil penelitian yang telah dilakukan simpulan saran 1). Dalam era 4.0 sebaiknya gunakan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan gairah, menarik dan minat belajar siswa.2). Guru harus memiliki empat aspek penting dan menerapkan serta menjiwai, keempat aspek dimaksudkan adalah :a). padagogik, b). professional c). berperibadian d).sosial.3). kepada guru yang serumpun, hendaknya lebih sering sosialisasikan tentang kesulitan apa yang dialami pada bidang yang diampunya, karena hal ini menjadi bahan masukan khususnya bagi yang belum menguasai materi tersebut.

Akhir kata, penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat kasih yang dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ini tepat waktu. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada bapak Liaw Sun Jin, M.Pd selaku kepala sekolah, Bapak Ni kian, S.Pd selaku teman sejawat, istri tercinta dan pihak terkait lainnya yang mendukung penelitian ini. Kritik dan saran membangun sangat diperlukan untuk perbaikan penelitian ini demi kemajuan proses belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi.dkk.(2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Euis.K & Donni.JP.(2013). *Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah Membangun Sekolah yang Bermutu*. Bandung: Alfabeta.
 Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
 Mariana,TK, Stepanus,S & Haratua,MTS.(2013). *Remediasi Kesulitan Belajar Siswa Bentuk Umpan Balik Menggunakan Brosur Pada materi GLBB di SMP*. Vol.2, No.9
 Meiyun Zhang.dkk.(2010). *Fokus UPSR*, Malaysia: Tunas Pelangi.
 Slavin, Robert.E.(2011). *Psikologi Pendidikan Edisi Sembilan Jilid 1*. Jakarta: Indeks.
 Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung:Alfabeta.
 Trianto.(2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KONSEPSI MORFEM DERIVASI BAHASA INGGRIS

Eusabinus Bunau

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untan Pontianak

Email: eusabinus.bunau@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Ini adalah artikel mengenai evaluasi terhadap penguasaan komprehensi morfem derivasi Bahasa Inggris oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan survey persepsi terhadap konsepsi morfem derivasi, satu jenis morfem dalam proses morfologi. Komprehensi yang dievaluasi melalui survey ini terdiri dari bentuk, fungsi dan makna morfem derivasi dalam Bahasa Inggris. Survey dimaksudkan untuk mengetahui kriteria dan kategori persepsi mahasiswa terhadap morfem derivasi. Persepsi mengenai morfem derivasi tersebut mencakup awalan, akhiran dan morfem terikat terbagi berserta fungsi dan makna morfem derivasi. Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan angket yang berisi 18 pernyataan kepada 62 mahasiswa responden. Data survey ini adalah data statistik non-parametric yang dihasilkan dari skala Likert dengan pilihan 1 sampai 4. Data dianalisis menggunakan rumus index persentase, dan interval persentase adalah 25. Hasil survey menunjukkan bahwa index persepsi terhadap awalan adalah 56,49%, dan index persepsi terhadap akhiran adalah 58,35%, serta index persepsi terhadap morfem terikat terbagi adalah 56,03%. Index persepsi tersebut berada dalam kriteria 50,01%-75,00% dan kategori 'I get it', atau 'Saya memahami', 'Saya menangkap', 'Saya mengerti'.

Kata kunci: Morfem derivasi, bentuk, fungsi dan makna

PENDAHULUAN

Morfem derivasi atau *derivational morpheme* adalah morfem terikat yang menjadi satu dari dua unsur penting dalam pembentukan kata kompleks dalam bahasa Inggris. Unsur penting lainnya adalah morfem bebas, yaitu morfem yang bisa berdiri sendiri sebagai kata. Morfem bebas ini bisa bertaraf kata akar, atau kata dasar. Berbeda dengan morfem bebas yang bisa berfungsi dengan sendirinya sebagai kata, morfem terikat memerlukan morfem lain supaya berfungsi menjadi kata. Morfem lain tersebut bisa merupakan morfem bebas, atau bisa juga merupakan morfem terikat. Secara morfologi, teori proses pembentukan kata dalam bahasa Inggris memang agak rumit dan berbelit. Oleh karena itu, penelitian ini *urgent* dilaksanakan untuk menjadikan teori pembentukan kata yang rumit dan berbelit itu lebih sederhana dari segi praktiknya.

Dalam linguistik, membicarakan morfem derivasi berarti membahas proses pengimbuhan atau *affixation*. Yang dibahas berarti afiks atau imbuhan. Lebih lanjut, proses afikasi, seperti halnya proses mengimbuahkan morfem derivasi pada kata akar atau kata dasar, adalah proses menghasilkan kosa kata yang bisa digunakan untuk menunjang keterampilan-keterampilan atau *skills* dalam bahasa Inggris (Yurtbasi, 2015), misalnya keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara serta keterampilan reseptif seperti mendengar dan membaca.

Pertanyaan penelitian ini adalah seperti apakah persepsi mahasiswa terhadap imbuhan derivasi dari aspek:

1. Awalan derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.
2. Akhiran derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.

3. Morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.

Selanjutnya, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai imbuhan derivasi dari segi:

1. Awalan derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.
2. Akhiran derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.
3. Morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan bentuk atau *form*, fungsi atau *function*, dan makna atau *meaning*.

Morfologi derivasi adalah proses pembentukan kata dengan menggabungkan morfem bebas, disingkat MB dan morfem terikat, disingkat MT. Struktur kata berimbuhan yang dibentuk secara derivasi adalah MB+MT, MT+MB, MT+MB+MT. Morfem bebas adalah kata akar atau kata dasar, serta bisa merupakan kata bergolongan kerja atau *verb*, benda atau *noun*, sifat atau *adjective* dan keterangan atau *adverb*. Morfem tersebut mempunyai makna tersendiri berdasarkan proses pengimbuhan kepada bentuk bebas atau morfem bebas (Croft, 2004). Proses pengimbuhan bentuk terikat kepada bentuk bebas atau morfem bebas akan menghasilkan golongan atau kelas kata. Oleh karena itu, Booij (2007) mengatakan bahwa kajian morfologi memberikan tumpuan kepada struktur atau tata bahasa kata.

Lebih lanjut morfologi adalah cabang dari ilmu linguistik yang mengkaji bahasa dari segi bentuk atau *form* dan makna atau *meaning* (Stawarska, 2020). Yang dimaksud dengan bentuk adalah ujaran-ujaran, mulai dari bunyi sampai teks selanjutnya disebut fitur-fitur bahasa, atau *language feature*. Di dalam morfologi, morfem dan kata merupakan inti kajian dan pembahasan (Carstairs-McCharty, 2002). Di dalam suatu proses morfologi, morfem merupakan unsur dalam kata. Morfem tersebut terdiri dari morfem bebas dan morfem terikat (Meyer, 2009). Morfem bebas, misalnya /*buy*/, boleh berdiri sendiri sebagai kata. Morfem terikat pula, misalnya {-*er*}, memerlukan morfem lain untuk berdiri sebagai kata (Carstairs-McCharty, 2002). Dengan demikian, morfem terikat {-*er*} bisa berdiri sebagai kata ketika dia berfungsi sebagai unit yang membantu membentuk kata kompleks /*buyer*/ melalui proses morfologi, yaitu proses pengimbuhan.

Berdasarkan pandangan linguistik struktural Saussure, kata kompleks memiliki struktur, atau konstruksi. Struktur tersebut berisi konstituen atau anggota pengisi, yang terdiri dari morfem bebas dan morfem terikat (Stawarska, 2020). Proses morfologi mengubah kata dasar /*buy*/ yang bergolongan kata kerja menjadi kata kompleks /*buyer*/ yang bergolongan kata benda. Jelaslah bahwa proses penambahan morfem terikat {-*er*} kepada morfem bebas atau kata dasar /*buy*/ yang mengubah golongan kata, dari bergolongan kata kerja menjadi bergolongan kata benda. Makna kata berdasarkan golongan kata ditentukan oleh ciri fonetis atau ciri gramatikal (Carstairs-McCarthy, 2004).

Morfem derivasi bisa terdiri dari imbuhan dalam bentuk sukuan, dan bisa juga hanya dalam bentuk bunyi, yaitu bunyi fonem. Seperti imbuhan sukuan, bunyi fonem yang ditambahkan atau diimbuhan pada kata akar atau dasar sama- sama berfungsi untuk membedakan makna (Abdurrahman, 2019). Dalam bahasa Inggris, imbuhan dalam bentuk sukuan tersebut misalnya adalah morfem akhiran {-*ment*} seperti terdapat pada kata berimbuhan /*settlement*/. Sedangkan bunyi fonem yang berfungsi sebagai morfem derivasi dan membedakan makna adalah morfem akhiran {-*y*} seperti terdapat pada kata berimbuhan /*windy*/.

Morfem {-*ment*} berfungsi mengubah kelas atau golongan kata /*settle*/ yang merupakan kata kerja, menjadi /*settlement*/ yang merupakan kata benda. Demikian juga halnya dengan morfem {-*y*}. Morfem akhiran tersebut mengubah kata /*wind*/ yang merupakan benda, menjadi /*windy*/ yang merupakan kata sifat.

Berdasarkan posisi atau kedudukannya dalam kata, morfem awalan berada di depan kata dasar, sedangkan morfem akhiran ada di belakang kata dasar. Sementara itu, morfem

terikat terbagi berada di depan dan belakang kata dasar sebagai satu kesatuan (Bunau & Yusof, 2018). Dengan kata lain, *prefix* adalah *word-initial* dan *suffix* adalah *word-final*. Sementara itu, *circumfix* adalah *word-initial-final* sebagai suatu *set*. Selanjutnya, morfem awalan dalam bahasa Inggris misalnya adalah {*mis-*}, seperti terdapat pada kata berimbuhan /*mislead*/. Contoh morfem akhiran adalah {-*er*}, seperti terlihat pada kata /*developer*/. Morfem terikat terbagi misalnya adalah {*auto-ment*}, seperti dapat ditemukan pada kata berimbuhan /*autopayment*/.

Apabila dicermati dengan saksama, morfem terikat {*mis-*} tidak mengubah kelas atau golongan kata /*lead*/ yang merupakan kata kerja. Pengimbuhan pada kata dasar tidak mengubah golongan kata. Kata /*mislead*/ tetap merupakan kata kerja. Dengan demikian, morfem {*mis-*} berfungsi sebagai pen tetap golongan kata, atau sebagai *class-maintaining*. Berbeda dengan morfem {*mis-*} yang berfungsi mempertahankan atau mengekalkan kelas kata, maka morfem {-*er*} pada kata /*developer*/, serta morfem {*auto-ment*} pada kata /*autopayment*/ adalah pengubah kelas atau golongan kata. Kedua morfem tersebut berfungsi sebagai pengubah kelas atau golongan kata, atau sebagai *class-changing*. Proses pengimbuhan pada ketiga contoh di atas menandakan bahwa morfem derivasi berfungsi sebagai pen tetap dan pengubah golongan kata (Somathasan, 2018).

Misalnya pada kata /*buyer*/ yang merupakan kata benda yang terbentuk dengan proses pengimbuhan {-*er*} pada kata dasar /*buy*/ yang merupakan kata kerja (Denham & Lobeck, 2010). Pada proses morfem infleksi, penambahan akhiran {-*es*} sebagai contoh, pada kata dasar /*fix*/ menjadi /*fixes*/ tidak mengubah golongan kata, melainkan mempertahankan golongan kata, yaitu sebagai kata kerja. Oleh karena itu, imbuhan infleksi adalah imbuhan yang dimaksudkan untuk menambah informasi secara gramatikal kepada suatu kata (Booij 2004).

Morfem {-*es*} atau {-*s*} merupakan *marker* atau penanda bahwa subyek dalam kalimat bentuk *simple present tense* adalah orang ketiga tunggal. Pada kata /*boxes*/, /*watches*/ dan /*matches*/ serta /*houses*/ dan /*markets*/, morfem terikat {-*es*} atau {-*s*} merupakan penanda jamak untuk kata benda (Kieffer & Lesaux, 2007). Lebih lanjut, Dupanovic (2019) memberikan contoh affix yang berfungsi sebagai pengubah golongan kata, yaitu {*en-*}, {-*ee*} dan {*under-ment*}.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian survey atau *Survey Research Designs*. Penelitian survey adalah prosedur untuk mendeskripsikan pendapat sampel atau populasi menggunakan angket (Creswell, 2012). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan survey terhadap mahasiswa responden untuk mendeskripsikan persepsi mereka mengenai konsepsi morfem derivasi bahasa Inggris. Berdasarkan jenisnya, penelitian survey terdiri dari *Cross-Sectional Survey Designs* dan *Longitudinal Survey Design* (Creswell, 2012). Untuk penelitian ini, penelitian survey yang dilakukan adalah *Cross-Sectional Survey Designs*. Dalam penelitian jenis ini, peneliti mengumpulkan data pada satu masa pada suatu waktu saja, bukan berwaktu-waktu.

Tujuan survey antara lain adalah untuk mengukur *attitudes and practices, community needs*, dan *program evaluation*. Dengan demikian, penelitian survey ini bertujuan sebagai evaluasi terhadap program, yaitu proses pembelajaran mata kuliah *English Morphology*. Data penelitian ini hanya terdiri dari data primer. Teknik untuk mengumpulkan data primer adalah survey. Survey, menurut Kowalczyk (2018) adalah wawancara atau diskusi singkat untuk mengumpulkan informasi atau data tertentu, yaitu mengumpulkan mengenai persepsi mahasiswa terhadap morfem derivasi bahasa Inggris. Untuk pembelajar bahasa asing seperti halnya bahasa Inggris, angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat *factual, behavioral* dan *attitudinal* (Gass & Mackey, 2011). Data mengenai persepsi konsepsi morfem derivasi dalam penelitian ini merupakan data faktual.

Seterusnya, alat pengumpul data primer adalah angket atau *questionnaire*. Creswell (2012) mengatakan bahwa angket adalah suatu bentuk yang digunakan dalam survey di mana

responden penelitian menjawab dan mengembalikan angket tersebut kepada peneliti. Lebih lanjut, jenis pertanyaan dalam angket terdiri dari pertanyaan pernyataan terbuka, atau *open question* dan pertanyaan tertutup, atau *closed-ended question* (Creswell, 2012). Selain dalam bentuk pertanyaan, angket juga boleh disusun dalam bentuk pernyataan, atau *statement*, baik terbuka ataupun tertutup. Untuk penelitian ini, angket penelitian berisi pernyataan tertutup atau *closed-ended statement*. Dengan demikian, alat pengumpul data primer penelitian ini adalah pernyataan tertutup dan responden tidak bisa memberikan pendapat atau jawaban lain selain yang telah disediakan.

Jawaban angket terdiri dari empat pilihan yang disiapkan dalam kolom, yaitu kolom 'I really get it', kolom 'I get it', kolom 'I don't get it', dan kolom 'I don't really get it'. Derajat pilihan dinyatakan dalam skor skala Likert (Lowie & Seton, 2013) secara berturut-turut adalah angka 4, 3, 2 dan 1. Selanjutnya, kriteria interpretasi skor ditetapkan berdasarkan interval. Interval berdasarkan skala Likert untuk penelitian ini adalah 0% – 100%. Kriteria interpretasi skor dihitung dengan rumus interval:

$$I = \frac{100\%}{\text{skala Likert}}$$

Di mana I adalah Interval, dan skala Likert-nya adalah 4.

$$I = \frac{100\%}{4} = 25\%$$

Dengan demikian kriteria interpretasi persepsi untuk skor dengan interval 25% adalah seperti dinyatakan dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kriteria dan Kategori Interpretasi Persepsi

Kriteria	Kategori
00,00 % – 25,00 %	I don't really get it
25,01 % – 50,00 %	I don't get it
50,01 % – 75,00 %	I get it
75,01 % – 100,00 %	I really get it

Penelitian ini dilakukan di kampus FKIP Untan Pontianak. Responden penelitian ini adalah peserta atau mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untan yang mengambil mata kuliah *English Morphology* pada semester 3, atau semester ganjil tahun akademik 2020/2021. Seterusnya, menurut Given (2008), responden adalah orang yang diundang atau diajak untuk berpartisipasi pada suatu penelitian atau kajian. Total responden berjumlah sebanyak 62 orang, terdiri dari mahasiswa kelas Reguler A dan mahasiswa kelas PPAPK atau kelas sore.

Analisis data untuk penelitian ini dilakukan dengan teknik deskriptif. Teknik deskriptif dalam penelitian ini menggabungkan deskripsi kuantitatif dan kualitatif (Creswell (2012); Saldana (2014); Flick (2007)). Dengan demikian analisis deskriptif penelitian ini terdiri dari deskripsi data kuantitatif sederhana *non-parametric* atau *descriptive statistics* (Winter, 2020), yaitu angka dan persentase yang berasal dari jawaban angket, serta uraian secara kualitatif terhadap angka dan persentase tersebut. Interpretasi persepsi responden terhadap konsepsi tentang morfem derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna dihitung menggunakan rumus index %, yaitu:

$$\text{Index \%} = \frac{\Sigma Y}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Di mana ΣY adalah total skor pilihan dikalikan skor 4 skala Likert, dan selanjutnya Total Skor diperoleh dengan rumus:

$$\text{Total skor} = T \times Pa$$

Di mana T adalah total jumlah responden yang memilih, dan Pa adalah pilihan angka skor Likert. Total jumlah responden yang memilih, dan pilihan angka skor Likert dihitung dengan cara mentabulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk morfem derivasi adalah morfem terikat, yang terdiri dari awalan, akhiran dan morfem terikat terbagi. Bentuk atau *morf* morfem terikat tersebut terdiri dari unsur bunyi atau fonem, dan suku kata atau *syllable*. Fungsi morfem terikat derivasi adalah pen tetap golongan kata, atau *class-maintaining*, pengubah golongan kata, atau *class-changing*, serta pen tetap dan pengubah golongan kata, atau *class-changing and class-maintaining*. Sedangkan makna morfem terikat derivasi, misalnya adalah ‘alat atau instrumen’, ‘orang atau pelaku’, atau ‘apa yang dilakukan pada kata kerja’, ‘melakukan’, ‘proses’, ‘hasil’, menandakan ‘sifat’ atau ‘keterangan’ pada kata kerja, kata benda dan kata sifat.

Persepsi mahasiswa mengenai konsepsi awalan derivasi ini meliputi pertanyaan angket nomor 8, 11 dan 16. Pertanyaan nomor 8 berkaitan dengan bentuk, atau *form* awalan derivasi. Seterusnya, pertanyaan nomor 11 berkaitan dengan fungsi, atau *function* awalan derivasi. Sedangkan pertanyaan nomor 16 berkaitan dengan makna, atau *meaning* awalan derivasi. Perhatikan potongan angket dan total pilihan berdasarkan skala Likert berikut ini:

No	4	3	2	1
8.	37	17	8	0
11.	28	22	10	2
16.	20	26	13	3

Total skor pilihan berdasarkan tabulasi adalah 602, dengan rincian pilihan skala 4, 3, 2, 1 secara berturut-turut yaitu 340 atau 56,49%, 195 atau 32,39%, 62 atau 10,30%, dan 5 atau 0,83%. Selanjutnya, interpretasi persepsi mahasiswa terhadap konsepsi tentang awalan derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna dihitung menggunakan rumus index %, yaitu:

$$\text{Index \%} = \frac{340}{602} \times 100$$

$$\text{Index \%} = 56,49 \text{ (I get it)}$$

Kriteria dan kategori interpretasi persepsi mahasiswa responden mengenai konsepsi awalan derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah seperti terlihat pada Chart 1 di bawah ini:

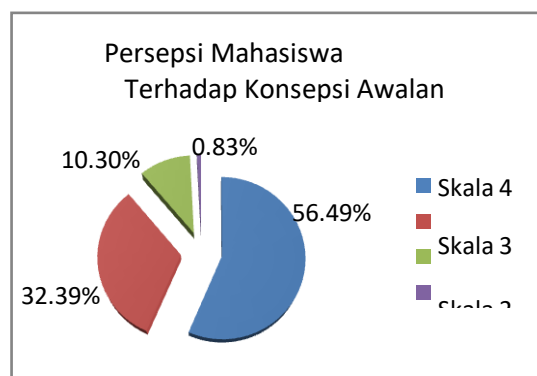


Chart 1 Kriteria dan Kategori Interpretasi Persepsi Awalan Derivasi

Chart 1 di atas memperlihatkan bahwa kriteria interpretasi persepsi mahasiswa mengenai konsepsi awalan derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah 56,49%. Kriteria 56,49% tersebut termasuk dalam kategori 'I get it'.

Seterusnya, terdapat sebanyak 3 pertanyaan angket untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai konsepsi akhiran derivasi, yaitu pertanyaan nomor 9, 12 dan 17. Pertanyaan nomor 9 adalah tentang bentuk, atau *form* akhiran derivasi. Selanjutnya, pertanyaan nomor 12 adalah tentang fungsi, atau *function* akhiran derivasi. Sementara itu, pertanyaan nomor 17 adalah tentang makna, atau *meaning* akhiran derivasi. Perhatikan potongan angket nomor 9, 12 dan 17 serta total pilihan berdasarkan skala Likert di bawah ini:

No	4	3	2	1
9.	39	16	7	0
12.	33	20	6	3
17.	18	23	16	5

Total skor pilihan hasil tabulasi adalah 617, dengan rincian pilihan skala 4, 3, 2, 1 secara berturut yaitu 360 atau 58,35%, 177 atau 28,69%, 72 atau 11,67%, dan 8 atau 1,30%. Interpretasi persepsi mahasiswa tentang konsepsi akhiran derivasi secara erdasarkan bentuk, fungsi dan makna dihitung berdasarkan rumus index % seperti berikut ini:

$$\text{Index \%} = \frac{360}{617} \times 100$$

$$\text{Index \%} = 58,35 \text{ (I get it)}$$

Chart 2 di bawah ini menunjukkan kriteria dan kategori interpretasi persepsi mahasiswa responden mengenai konsepsi akhiran derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna, yaitu:

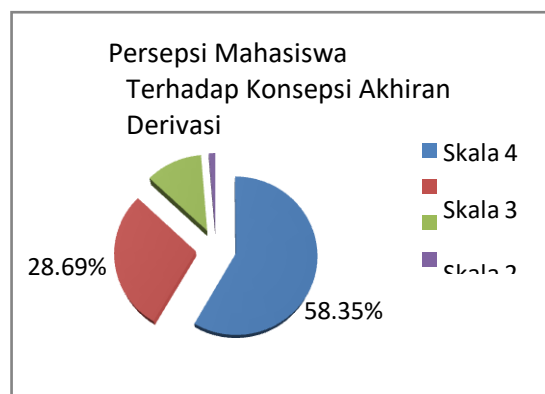


Chart 2 Kriteria dan Kategori Interpretasi Persepsi Akhiran Derivasi

Chart 2 di atas menunjukkan bahwa kriteria interpretasi persepsi mahasiswa mengenai konsepsi akhiran derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah 58,35%. Kriteria 58,35% tersebut berada pada kategori 'I get it'.

Pertanyaan angket untuk mengetahui persepsi mahasiswa mengenai konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berjumlah sebanyak 3 pertanyaan, yaitu pertanyaan nomor 10, 15 dan 18. Pertanyaan nomor 10 berkenaan dengan bentuk, atau *form* morfem terikat terbagi derivasi. Selanjutnya, pertanyaan nomor 15 berkaitan dengan fungsi, atau *function* morfem terikat terbagi derivasi. Sedangkan, pertanyaan nomor 18 adalah mengenai makna, atau *meaning* morfem terikat terbagi derivasi. Potongan angket nomor 10, 15 dan 18 serta total pilihan berdasarkan skala Likert tentang bentuk, makna dan fungsi morfem terikat terbagi derivasi adalah seperti berikut:

No	4	3	2	1
10.	38	22	2	0
15.	31	25	3	3
18.	17	30	11	4

Total skor tabulasi pilihan adalah 614, dengan rincian pilihan skala 4, 3, 2, 1 secara berturut yaitu 344 atau 56,03%, 231 atau 37,62%, 32 atau 5,21%, dan 7 atau 1,14%. Persepsi mahasiswa tentang konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna dihitung berdasarkan rumus index % seperti berikut ini:

$$\text{Index \%} = \frac{344}{614} \times 100$$

$$\text{Index \%} = 56,03 \text{ (I get it)}$$

Kriteria dan kategori interpretasi persepsi mahasiswa responden mengenai konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna dapat dilihat pada Chart 3 di bawah ini:

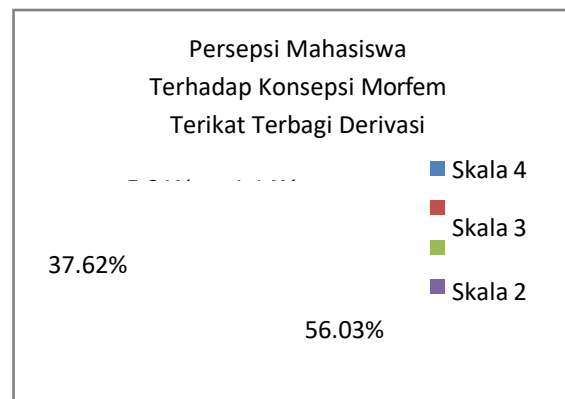


Chart 3 Kriteria dan Kategori Interpretasi Persepsi Morfem Terikat Terbagi Derivasi

Pada Chart 3 di atas jelas terlihat bahwa kriteria interpretasi persepsi mahasiswa mengenai konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah 56,03%. Kriteria 56,03% tersebut termasuk dalam kategori 'I get it'.

Bentuk morfem derivasi adalah morfem terikat, yang terdiri dari awalan, akhiran dan morfem terikat terbagi, atau morfem awalan-akhiran. Bentuk atau *morf* morfem terikat tersebut terdiri dari unsur bunyi atau fonem, misalnya {a-} seperti pada kata /awake/ dan {-i} seperti pada kata /Iraqi/; dan suku kata atau *syllable*, misalnya {auto-} seperti pada kata /automobile/

dan {-ment} seperti pada kata */engagement/*. Fungsi morfem terikat derivasi adalah penetap golongan kata, atau *class-maintaining*, pengubah golongan kata, atau *class-changing*, serta penetap dan pengubah golongan kata, atau *class-changing and class-maintaining*.

Index persentase persepsi mahasiswa responden tentang awalan derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah sebesar 56,49%. Berdasarkan kriteria interpretasi persepsi, kriteria 56,49% termasuk dalam kategori 'I get it'. Bentuk atau *morf* awalan derivasi, seperti dinyatakan dalam pernyataan angket nomor 8 adalah awalan {en-}, {im-}, {pan-}, {auto}, {mal-}, {ir-}, {re-}, {mis-}, dan {under-}. Berdasarkan kedudukan atau posisinya dalam kata, awalan ini berada di bagian awal kata atau di depan kata. Berdasarkan fungsinya pula, awalan derivasi {a-} seperti tertulis dalam pernyataan angket nomor 11 yang merupakan pengubah dan penetap golongan kata. Sedangkan berdasarkan maknanya, awalan derivasi {auto-} seperti terdapat pada kata */automobile/* dalam pernyataan angket nomor 16 menunjukkan makna '*by itself*'.

Lebih lanjut, berdasarkan hitungan menggunakan rumus index, kriteria interpretasi persepsi mahasiswa mengenai konsepsi akhiran derivasi menurut bentuk, fungsi dan makna adalah 58,35%. Kriteria 58,35% tersebut berada pada kategori 'I get it'. *Morf* akhiran derivasi, seperti dinyatakan dalam pernyataan angket nomor 9 adalah akhiran {-hood}, {-ship}, {-ee}, {-or}, {-n}, {-ment}, {-i}, dan {-ance}. Berdasarkan kedudukannya dalam kata, akhiran ini berada di bagian akhir kata atau di belakang kata. Lebih jauh, awalan derivasi {-y} seperti tertulis dalam pernyataan angket nomor 12 berfungsi sebagai pengubah golongan. Seterusnya berdasarkan maknanya, akhiran derivasi {-or} seperti terdapat pada kata */ventilator/* dalam pernyataan angket nomor 17 menunjukkan makna '*instrument of*'.

Hasil perhitungan dengan rumus index menunjukkan bahwa kriteria interpretasi persepsi mahasiswa responden mengenai konsepsi morfem terikat terbagi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah sebesar 56,03%. Berdasarkan kriteria interpretasi persepsi, kriteria 56,03% tersebut berada dalam kategori 'I get it'. Bentuk morfem terikat terbagi derivasi seperti dinyatakan dalam pernyataan angket nomor 10 adalah morfem terikat terbagi {dis-ty}, {mis-ment}, {un-able}, and {im-ion}. Berdasarkan posisinya dalam kata, morfem terikat terbagi ini hadir secara serempak sebagai satu set sebelum dan sesudah kata akar atau kata dasar. Seterusnya, morfem terikat terbagi derivasi {mis-ment} dan {un-able} seperti tertulis dalam pernyataan angket nomor 15 berfungsi sebagai pengubah golongan. Lebih lanjut, berdasarkan maknanya morfem terikat terbagi derivasi {mis-ment} seperti terdapat pada kata */mismanagement/* dalam pernyataan angket nomor 18 menunjukkan makna '*process of*' atau '*result of*'.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penghitungan index interpretasi persepsi mahasiswa terhadap konsepsi imbuhan derivasi dari aspek bentuk, fungsi dan makna dapat disimpulkan bahwa kriteria persepsi berada pada kisaran index 50,01%–75,00%. Persepsi berdasarkan kriteria besaran index persentase tersebut termasuk dalam kategori 'I get it' (silahkan lihat Tabel 1).

Index interpretasi persepsi mahasiswa terhadap konsepsi morfem awalan derivasi berada pada persentase kriteria sebesar 56,49%, dan termasuk dalam kategori 'I get it'. Kriteria dan kategori tersebut merupakan kriteria dan kategori untuk persepsi mahasiswa mengenai bentuk, fungsi dan makna morfem awalan derivasi.

Lebih lanjut, kriteria dan kategori untuk persepsi mahasiswa mengenai konsepsi morfem akhiran derivasi berdasarkan bentuk, fungsi dan makna adalah 58,35% dan 'I get it'. Interpretasi persepsi kriteria 58,35% dan kategori 'I get it' tersebut masih berada dalam kisaran index kriteria 50,01%–75,00% dan kategori 'I get it'.

Sementara itu, index interpretasi persepsi mahasiswa terhadap konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berada pada persentase kriteria sebesar 56,03%. Berdasarkan kriteria interpretasi persepsi, kriteria 56,03% tersebut termasuk dalam kategori 'I get it'. Kriteria sebesar 56,03% dan kategori 'I get it' merupakan kriteria dan kategori untuk persepsi mahasiswa mengenai konsepsi morfem terikat terbagi derivasi berdasarkan aspek bentuk,

fungsi dan makna.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa index interpretasi persepsi mahasiswa responden terhadap konsepsi morfem derivasi berada pada kriteria 50,01%–75,00% dan kategori ‘I get it’. Namun demikian, bobot index tersebut belum mendekati bobot maksimum kriteria, yaitu 75%. Bobot index kriteria untuk kategori ‘I get it’ masih berada di bawah index 60%, yaitu 52,53% untuk persepsi terhadap konsepsi morfem derivasi secara umum, 56,49% untuk persepsi terhadap konsepsi morfem awalan, 58,35% untuk persepsi terhadap konsepsi morfem akhiran, dan 56,03% untuk persepsi terhadap konsepsi morfem terikat terbagi.

Index kriteria dan kategori tersebut pada dasarnya sudah *moderate*, hanya derajat atau bobot *moderate*-nya saja yang belum maksimum. Oleh karena itu, sebagai bahan introspeksi dan refleksi, atau sebagai bahan evaluasi diri, hasil penelitian ini mengingatkan, atau menyarankan, agar cara dan proses pembelajaran mata kuliah *English Morphology* dapat ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang. Saran ini hanya berlaku untuk meningkatkan derajat atau bobot maksimum pada kriteria 50,01%–75,00% dan kategori ‘I get it’ menjadi bobot $\geq 60 - \leq 75$ pada kriteria dan kategori yang sama.

Persepsi tentang satu konsepsi mungkin tidak hanya cukup dibangun dan diperoleh dari proses pembelajaran mata kuliah di kelas secara tatap muka maupun secara daring. Oleh karena itu, mahasiswa disarankan untuk menambah wawasan mengenai konsepsi morfem derivasi ini dengan cara belajar mandiri, mempelajari dan mengkomprehensi sumber-sumber lain, baik sumber cetakan maupun sumber non-cetak, dari bahan-bahan yang dapat diperoleh di internet dan juga buku-buku elektronik.

Terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada bapak Dekan FKIP UNTAN yang telah memungkinkan penelitian dilakukan untuk menghasilkan artikel ini. Terima kasih dan penghargaan juga disampaikan kepada Ketua Panitia Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTAN Tahun 2020 atas akomodasi bagi saya untuk melakukan presentasi dan publikasi hasil penelitian Tahun Anggaran 2020.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Booij, G. (2004). Inflection and Derivation. In H. E. Wiegand (Ed.), *Morphology: An International Handbook on Inflection and Word Formation*. 10785 Berlin.: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG.
- Booij, G. (2007). *The Grammar of Words: An Introduction to Morphology*. NY: Oxford University Press.
- Carstairs-McCarthy, A. (2004). Category and Feature. In H. E. Wiegand (Ed.), *Morphology: An International Handbook on Inflection and Word Formation*. Berlin.: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG.
- Carstairs-McCarthy, A. (2002). *An Introduction to English Morphology: Words and Their Structure*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4 ed.). Boston: Pearson Education.
- Croft, W. (2004). Lexical and Grammatical Meaning. In H. E. Wiegand (Ed.), *Morphology: An International Handbook on Inflection and Word Formation*. 10785 Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG.
- Denham, K., & Lobeck, A. (2010). *Linguistics for Everyone: An Introduction*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Flick, U. (2007). *Designing Qualitative Research*. Singapore: Sage Publications Ltd.
- Gass, S. M., & Mackey, A. (2011). *Data Elicitation for Second and Foreign Language Research* New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Hacken, P. t. (2004). Derivation and Compounding. In H. E. Wiegand (Ed.), *Morphology: An International Handbook on Inflection and Word Formation*. 10785 Berlin.: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG.

- Lowie, W., & Seton, B. (2013). *Essential Statistics for Applied Linguistics*: Palgrave Macmillan.
- Meyer, C. F. (2009). *Introducing English Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saldana, J. (2014). Coding and Analysis Strategies. In P. Leavy (Ed.), *The Oxford Handbook of Qualitative Research* (pp. 581-605). Oxford: Oxford University Press.
- Stawarska, B. (2020). *Saussure's Linguistics, Structuralism, and Phenomenology*: Palgrave Macmillan.
- Winter, B. (2020). *Statistics for Linguists: An Introduction Using R*. New York: Routledge.
- Jurnal**
- Bunau, E., & Yusof, R. M. (2018). Morpheme {buN-}: an Example of Morphological Process through Affixation in Bidayuh-Somu Language. *Lingua Cultura*, 12(2), 203-208.
- Dupanovic, E. (2019). Class-Changing Prefixes in the English Language. <https://www.academia.edu/39153783>.
- Kieffer, M. J., & Lesaux, N. K. (2007). Breaking down words to build meaning: Morphology, vocabulary, and reading comprehension in the urban classroom. *The reading teacher*, 61(2), 134-144.
- Somathasan, M. (2018). The study of affixes (prefixes and suffixes): An ESL and innovative approach. <http://www.allresearchjournal.com/archives/>, 4(11).
- Yurtbasi, M. (2015). Building English Vocabulary through Roots, Prefix and Suffix. *Global Journal of Foreign Language Teaching*, 5(7), 44-51.
- Situs/website**
- Abdurrahman, I. (2019). *The Sound Patterns of Language Phonetics Phones and Allophones*: <https://www.researchgate.net/publication/>.
- Given, L. M. (2008). *Qualitative Research Methods*: <https://methods.sagepub.com>.
- Kowalczyk, D. (2018). what-is-survey-research-definition-meth. In D. Kowalczyk (Ed.): <https://study.com/>.

**ANALISIS STRATEGI MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADU DI KELAS VII SMP NEGERI 11
KOTA PONTIANAK**

FEA MUHJANAH
FKIP UNTAN
Email: fea.muhjanah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara jelas dan akurat mengenai strategi menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dan bentuk penelitian adalah survey. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel proporsi atau sampel imbangan dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, komunikasi silang, komunikasi tidak langsung dan studi dokumenter. Hasil penelitian ini menunjukkan 1. Motivasi Belajar siswa di SMP Negeri 11 sudah bagus, semangat belajarnya tinggi. Terbukti dari adanya persaingan/ kompetisi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi lebih giat lagi. Namun, ada kalanya siswa merasa jenuh, dan guru IPS Terpadu pernah mengalami kendala/kesulitan dalam menumbuhkan motivasi, terlebih jika tidak ada alat/ fasilitas yang menunjang proses pembelajaran. Dilihat dari hasil persentase strategi menumbuhkan motivasi belajar oleh guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak tergolong “Sangat Baik” dengan persentase 79,64%. Hal ini didukung oleh: a) menjelaskan tujuan belajar, b) memberikan pujian, c) membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, d) menggunakan metode yang bervariasi, e) menggunakan media yang baik.

Kata Kunci: Strategi dan Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berperan dalam mengajar, membimbing, memperbaiki perilaku siswa serta bertanggung jawab penuh terhadap usaha terbentuknya kepribadian seorang siswa agar kedepannya siswa berhasil guna menjadi anggota masyarakat.

Dalam pelaksanaannya, guru merupakan unsur di bidang pendidikan yang berperan secara aktif bertanggung jawab untuk membawa siswanya pada suatu kedewasaan. Guru juga dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi (kecakapan) dalam melaksanakan profesi keguruannya. Salah satunya dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar.

Pemberian motivasi yang tepat dan sesuai dapat menciptakan hasil belajar yang lebih baik. Karena tanpa adanya motivasi belajar, kegiatan belajar siswa tidak berjalan dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Hasil wawancara pra riset penulis dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Negeri 11, dikatakan bahwa motivasi belajar IPS Terpadu masih rendah, ini terbukti dari Rapor Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 11 Pontianak Tahun Pelajaran 2010/2011 yang cukup. Dan pada saat proses pembelajaran di kelas, siswa tampak kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan, sebagian siswa ada yang diam, berbicara, dan bergurau dengan temannya. Melihat hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai upaya guru mata pelajaran IPS Terpadu dalam memberikan motivasi belajar kepada siswanya, agar terjadi proses belajar mengajar yang kondusif yang efeknya dapat memperbaiki nilai mata pelajaran tersebut.

Dengan begitu diharapkan penelitian ini untuk memperoleh informasi secara jelas dan akurat mengenai strategi menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dan bentuk penelitian adalah survey. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Pontianak dengan karakteristik sebagai berikut: 1) Siswa yang terdaftar aktif di SMP Negeri 11 Kota Pontianak; 2) Siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Pontianak.

Berdasarkan sampel dalam penelitian ini sebesar 10% dari jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Pontianak yang memenuhi karakteristik populasi, yaitu 10% dari 228 adalah berjumlah 23 siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel proporsi atau sampel imbalan dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, komunikasi langsung, komunikasi tidak langsung dan studi dokumenter.

1. Teknik Observasi Langsung; Yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap sumber data/ objek penelitian, dalam hal ini guru matapelajaran IPS Terpadu yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Teknik Komunikasi Langsung; Yaitu dengan melakukan hubungan langsung secara lisan dan tatap muka dengan sumber data/ objek penelitian, dalam hal ini guru matapelajaran IPS Terpadu.
3. Teknik Komunikasi Tidak Langsung; Yaitu dengan cara memberikan/ menyebarkan sejumlah pertanyaan kepada sumber data/ objek penelitian, dalam hal ini siswa kelas VII SMP Negeri 11 kota Pontianak.
4. Teknik Studi Dokumenter; Yaitu cara mengumpulkan data dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah: 1) Daftar Cek; 2) Pedoman Wawancara; 3) Angket; 4) Catatan-Catatan.

Olahan data analisis berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dan lembar checklist hasil pengamatan kondisi lapangan terutama pada sekolah khususnya guru IPS Terpadu. Dari data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan metode kualitatif.

Dengan membaca data yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 11 Kota Pontianak, yang kemudian dijabarkan dalam bentuk kalimat yang akan memberikan gambaran atau pengertian yang bersifat umum dan relative menyeluruh terhadap apa yang tercantum pada permasalahan yang akan melakukan analisis dan interpretasi dengan teknik deskriptif kualitatif untuk membuat suatu kesimpulan deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 : Hasil Olah Data Strategi Menumbuhkan Motivasi Belajar

No	Variabel dan Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
	Strategi menumbuhkan motivasi belajar oleh guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak	1099	1380	79,64	Sangat Baik
	Menjelaskan Tujuan Belajar	258	276	93,48	Sangat Baik
A	1. Menjelaskan tujuan pembelajaran	84	92	91,30	Sangat Baik
	2. Menjelaskan tujuan pembelajaran	86	92	93,48	Sangat Baik
	3. Menyampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	88	92	95,65	Sangat Baik
	Memberikan pujian	200	276	72,46	Baik
	1. Memberikan pujian dalam	82	92	89,13	Sangat

B	menyelesaikan tugas dengan baik				Baik
	2. Memberikan pujian kepada siswa yang memperoleh nilai yang baik	79	92	85,87	Sangat Baik
	3. Memberikan penghargaan	39	92	42,39	Cukup
	Membantu mengatasi kesulitan belajar siswa	235	276	85,14	Sangat Baik
C	1. Memahami permasalahan	75	92	81,52	Sangat Baik
	2. Membantu mengatasi kesulitan belajar	77	92	83,69	Sangat Baik
	3. Memberikan bimbingan belajar	83	92	90,22	Sangat Baik
	Menggunakan metode yang bervariasi	224	276	81,16	Sangat Baik
D	1. Menggunakan metode ceramah bervariasi dengan Tanya jawab dan pemberian tugas	78	92	84,78	Sangat Baik
	2. Menggunakan metode diskusi divariasikan dengan pemberian tugas, dan belajar kelompok	69	92	75	Baik
	3. Menggunakan metode pemberian tugas divariasikan dengan metode ceramah, dan diskusi	77	92	83,69	Sangat Baik
	Menggunakan media yang baik	182	276	65,94	Baik
E	1. Kemampuan dalam menggunakan media	74	92	80,43	Sangat Baik
	2. Menggunakan media berupa chart	72	92	78,26	Sangat Baik
	3. Menggunakan media elektronik, berupa media OHP	36	92	39,13	Cukup

- Menjelaskan tujuan belajar memperoleh skor aktual 258 dari skor maksimal ideal 276, berarti mencapai 93,48%. Sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.
- Memberikan pujian memperoleh skor aktual 200 dari skor maksimal ideal 276, berarti mencapai 72,46%. Sehingga dikategorikan “baik”.
- Membantu mengatasi kesulitan belajar siswa memperoleh skor aktual sebesar 235 dari skor maksimal ideal 276, berarti mencapai 85,14%.
- Menggunakan metode yang bervariasi memperoleh skor aktual sebesar 224 dari skor maksimal ideal 276, berarti mencapai 81,16%. Sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”.
- Menggunakan media yang baik memperoleh skor aktual sebesar 182 dari skor maksimal ideal 276, berarti mencapai 65,94%. Sehingga dapat dikategorikan “baik”.

Motivasi Belajar

Untuk mendapatkan jawaban mengenai motivasi belajar siswa SMP Negeri 11 Pontianak. Penulis telah melakukan penelitian dan telah penulis sajikan pada hasil pengolahan data.

Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada guru IPS Terpadu, aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 11 Pontianak, sudah baik. Hal ini dapat dilihat

dari partisipasi siswa yang aktif mengikuti proses belajar mengajar. Siswa memperhatikan apa yang guru jelaskan, menjawab saat siswa di beri pertanyaan oleh guru, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Strategi Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil angket yang disebarakan kepada 23 responden dan telah penulis olah maka penulis dapat menemukan bahwa strategi menumbuhkan motivasi belajar siswa oleh guru IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak tergolong “sangat baik” dengan persentase 79,64%. Hal ini dilihat dari strategi yang dilakukan oleh guru yaitu menjelaskan tujuan belajar dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 93,48%, memberikan pujian dikategorikan “baik” dengan persentase 72,46%, membantu mengatasi kesulitan belajar dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 85,14%, metode yang bervariasi dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 81,16% dan menggunakan media yang baik dikategorikan “baik” dengan persentase 65,94%.

Kemudian dari hasil wawancara yang penulis lakukan, menurut guru strategi yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan alat peraga seperti peta, gambar-gambar, globe dan alat fasilitas lainnya untuk menunjang aktifnya proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis. Pada saat proses pembelajaran, guru selalu memulai pelajaran dengan mencatat tujuan pembelajaran di papan tulis, menjelaskan tujuan.

SIMPULAN DAN SARAN

simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Motivasi Belajar siswa di SMP Negeri 11 sudah bagus, semangat untuk belajarnya tinggi. Hal ini terbukti dari adanya persaingan/kompetisi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi lebih giat lagi.
2. Aktivitas Belajar siswa di SMP Negeri 11 sudah baik. Ini dilihat dari partisipasi siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran.
3. Dilihtdarihasilpersentasestrategi menumbuhkan motivasi belajar oleh guru dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 11 Pontianak tergolong “Sangat Baik” dengan persentase 79,64%. Hal ini didukung oleh: a) menjelaskan tujuan belajar, b) memberikan pujian, c) membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, d) menggunakan metode yang bervariasi, e) menggunakan media yang baik.

saran

Saran yang dapat penulis berikan, antara lain:

1. Sebaiknya siswa dapat lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran di kelas, lebih aktif bertanya kepada guru dan berani mengeluarkan pendapat.
2. Siswa hendaknya sering mengulang kembali tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru khususnya pemahaman tentang pengetahuan IPS Terpadu.
3. Sebaiknya guru dapat terus menjalin hubungan komunikasi yang baik terhadap siswa yang mengalami kesulitan belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab.(2007). *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. (Cetakan ke-3).Bandung: Alfabeta.
- Amirul Hadi dan H. Haryono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Al-Fabeta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- HadariNawawi. (2005). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Lembaga.
- Hakim, T. (2008). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Ivor K, Devies. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: CV Rajawali Pers.
- Iwan. (2010). *Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Oleh Guru Terhadap Aktivitas Mental Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kota Pontianak*. Pontianak: STKIP-PGRI
- I Wayan Santyasa (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif. 2007-16. (Online).(<http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PEND.LUAR.SEKOLAH/MULIATI.PURWASAMITA/MODEL-MODELPEMBELAJARAN>, dikunjungi 27 Oktober 2011).
- Mardalis.(1990). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Hanafi (2008). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Kepala Bernomor Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII A SMP Negeri 3 Pontianak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Nana Sudjana. (1998). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nofalia Juwita. (2008). *Pengaruh Motivasi Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Negeri 11 Pontianak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung:Refika Aditama.
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Suharsimi Arikunto. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Dosen FKIP.(2007). *PedomanPenulisan Karya Ilmiah FakultasKeguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Trianto (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Udin S. Winataputra dan Tita Rosita. (1997). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.

EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (PEMBATIK) DALAM KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH

Fransiska Ika

Program Studi Administrasi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email: fransiskaika85@gmail.com

Abstract

During the corona virus pandemic, the Government launched and promoted the ICT-Based Learning program to support learning activities from home. The ICT-Based Learning Evaluation Research was carried out with the aim of researching and knowing how the implementation of this program had taken place, whether it was carried out effectively and efficiently. This research was conducted at a junior high school unit, namely SMP Negeri 1 Sadaniang and used one of the evaluation models, namely the CIPP evaluation model. This research approach is a qualitative research by carrying out observations, interviews, and examination of documents on the program to be assessed. Researchers focus on students, teachers, school principals, and education personnel as sources of information. The researcher triangulated the data sources and also the research time in this study. The results of research in the context aspect indicate that there is a significant and close relationship between the program and the goals of the government and also the goals of the school, especially during this pandemic, in the input aspect, assistance and support from the government as the maker of the program is needed, specifically related to financial support. and internet network provision, in the process aspect it can be indicated that program implementation has not been implemented optimally, while from the product aspect it is known that there are still many teachers and students who are still confused and have not been able to adapt optimally to technology-based learning.

Abstrak

Pada masa pandemi virus corona, Pemerintah meluncurkan dan menggalakkan program Pembelajaran Berbasis TIK untuk mendukung kegiatan belajar dari rumah. Penelitian Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK dilaksanakan dengan tujuan meneliti dan mengetahui bagaimana pelaksanaa program ini telah berlangsung, apakah dilaksanakan secara efektif dan efisien. Penelitian ini dilaksanakan pada unit sekolah SMP yaitu SMP Negeri 1 Sadaniang dan memakai salah satu model evaluasi yaitu evaluasi model CIPP. Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif dengan melaksanakan observasi, wawancara, dan pemeriksaan dokumen terhadap program yang akan dilakukan penilaian. Peneliti memfokuskan siswa, guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan sebagai sumber informasi. Peneliti melakukan triangulasi pada sumber data dan juga waktu penelitian dalam penelitian ini. Hasil penelitian di aspek konteks mengindikasikan terdapat signifikansi dan kaitan erat antara program dengan tujuan dari pemerintah dan juga tujuan dari sekolah, khususnya di masa pandemi ini, pada aspek input diperlukan bantuan serta dukungan dari pemerintah selaku pembuat program yang dilaksanakan, secara khusus berkaitan dengan sokongan dana dan pengadaan jaringan internet, pada aspek proses dapat diindikasikan bahwa pelaksanaan program belum terlaksana secara maksimal, sedangkan dari aspek produk diketahui bahwa masih terdapat banyak guru dan siswa yang masih bingung dan belum mampu beradaptasi secara maksimal dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: evaluation model of CIPP, Pembelajaran Berbasis TIK, qualitative

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses ilmu pengetahuan ditransfer melalui suatu media. Dalam pembelajaran kita bisa menggunakan media yang beraneka ragam contohnya guru, buku, dan juga multimedia yang sudah canggih seperti alat-alat elektronik berupa komputer, internet, LCD, TV, e-book, dan lain-lain. Prestasi akademik dan juga motivasi dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh macam-macam faktor yaitu pendidik, sarana prasarana, kemauan dan kemampuan individualnya masing-masing dan lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yaitu tempat siswa menerima proses pembelajaran dan seharusnya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Dapat ditarik kesimpulan dari asumsi tersebut bahwa seharusnya dalam proses KBM akan memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan keberhasilan belajar peserta didik.

TIK saat ini telah berkembang sangat pesat dan telah menunjukkan dampak yang nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di lembaga pendidikan formal, khususnya pada pembelajaran. Penggunaan dan pengembangan TIK dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dikenal dengan istilah Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa bisa dieksplorasi dan diekspansi secara efektif dan efisien.

Di saat pandemi virus corona seperti sekarang ini, dunia Pendidikan khususnya di Indonesia telah banyak mengalami perubahan. Perubahan itu, ada yang berbentuk perubahan negatif, namun ada juga yang menghadirkan banyak hal yang positif. Pandemi virus corona telah membuat pendidikan di Indonesia semakin banyak menghadirkan terobosan dan menumbuhkan produktivitas, bagi siswa maupun guru.

Terhitung sejak 13 Juli 2020 sekolah di Indonesia telah memasuki tahun ajaran baru, namun kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah masih belum bisa dilaksanakan. Hingga kini belum ada ketegasan kapan proses pembelajaran tatap muka di sekolah mulai dilaksanakan, meskipun kebijakan pemerintah sudah mengacu ke tatanan era kenormalan baru. Kemendikbud bersama Kemendagri telah melaksanakan suatu penilaian terhadap penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar tahun ajaran 2020/2021 yang sudah berjalan. Merujuk pada hasil penilaian itu, Mendikbud secara tegas dan keras mengatakan betapa pentingnya kesehatan dan keselamatan siswa, guru, dan tenaga kependidikan di era pandemi virus corona. Penyebaran virus corona di berbagai daerah masih masuk ke dalam level sangat tinggi, hal ini menyebabkan pemerintah takut mengambil resiko untuk mengadakan KBM secara langsung di sekolah.

PJJ tetap menjadi keputusan terbaik, walaupun masih terdapat banyak tantangan yang dialami baik oleh siswa maupun guru. Akan tetapi ada hal positif yang dapat diambil hikmahnya, pembelajaran di masa pandemi ini peserta didik dan pendidik diberikan pengalaman yang luar biasa. Pendidik yang sebelumnya cuek dengan proses KBM berbasis TIK, kini mau tidak mau, suka tidak suka harus bersedia dengan ikhlas belajar lagi khususnya hal-hal terkait TIK. Begitu pula lembaga pendidikan yang pada mulanya masih ragu, secara pelan-pelan mulai belajar melaksanakan dan mengembangkan manajemen sekolah berbasis Teknologi informasi komunikasi.

Keadaan rendahnya kemampuan penguasaan TIK yang dialami oleh peserta didik dan juga pendidik, secara umum berlaku di tiap level pendidikan mulai dari SD sampai SMA maupun SMK. Oleh karena hal inilah, Kemendikbud menghadirkan program Pembelajaran Berbasis TIK pada tiap level pendidikan. Kondisi minimnya kemampuan penguasaan TIK juga merupakan realitas empiris keadaan yang dialami oleh siswa, terutama pada level sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Keadaan ini diperparah dengan keadaan sekolah yang berada pada wilayah minim fasilitas sinyal internet.

Dari uraian dan pemaparan permasalahan tersebut, penelitian evaluasi dilaksanakan pada Pembelajaran Berbasis TIK. Tujuan dilaksanakannya penelitian evaluasi terhadap program pembelajaran berbasis TIK yaitu untuk mengetahui bagaimana program pembelajaran berbasis TIK ini telah dilakukan, dan untuk memberikan saran terhadap program itu, terus dilanjutkan,

lebih baik dihentikan atau tetap dilanjutkan dengan mempertimbangkan beberapa hal yang harus menjadi catatan terhadap program pembelajaran berbasis TIK.

Menurut para ahli, diantaranya disampaikan oleh Suchman (1961, pada Suharsimi, 2014) Evaluasi dianggap sebagai suatu proses penentuan hasil yang sudah diraih beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan kegiatan yang telah dilaksanakan. Terdapat asumsi lain mengenai evaluasi. Dalam pengertian ini evaluasi dianggap sebagai suatu pekerjaan yang berhubungan dengan pencarian sesuatu yang bernilai tentang sesuatu; pada proses pencarian sesuatu tersebut, juga termasuk informasi yang berguna pelaksanaan penilaian keberadaan suatu program, proses produksi, tata cara dan urutan, serta alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Worthen dan Sanders (1973, dalam Suharsimi, 2014).

Pada sektor pendidikan terdapat dua model penilaian yakni penilaian hasil pembelajaran dan penilaian pada program pendidikan. Penilaian hasil pembelajaran memiliki tujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbagai bidang ilmu mencapai tujuan atau target yang sudah ditetapkan oleh kurikulum pembelajaran ilmu tersebut. Penilaian ini dilaksanakan dengan PR, latihan, PTS, PAS, dan UN. Menurut Wirawan, 2016 Evaluasi program pendidikan dilaksanakan untuk memberikan penilaian dan masukan pada aspek-aspek dalam pendidikan contohnya, kurikulum, proses dan metode pembelajaran tiap mata pelajaran, layanan pendidikan, tenaga pendidik dan lain-lain. Penilaian hasil pembelajaran dapat diartikan sebagai input atau saran terhadap penilaian pada program Pendidikan yang telah dijalankan.

Program merupakan aktivitas disusun untuk menjalankan kebijakan. Program tersebut dilaksanakan dalam rentang waktu yang tak terhingga. Kebijakan bersifat general dan untuk mengimplementasikan kebijakan disusunlah jenis program yang beraneka ragam. Pada suatu program sangat penting untuk diadakan evaluasi untuk mengetahui apakah program tersebut sudah meraih target tujuan yang telah disepakati sebelumnya. Evaluasi program merupakan sebuah metode yang disusun secara berurutan untuk menghimpun, melaksanakan proses analisis, serta menggunakan informasi hasilnya untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dasar yang berhubungan dengan program yang telah dilaksanakan. Wirawan, 2016 menyatakan bahwa dalam evaluasi program terdapat empat aspek model penilaian yaitu aspek penilaian konteks (context evaluation), aspek penilaian masukan (input evaluation), aspek penilaian proses (process evaluation), dan terakhir aspek penilaian manfaat (outcome evaluation).

Carol, H. Weiss (1973) dalam Sugiyono (2016) berasumsi bahwa: Penelitian Evaluasi dapat dikategorikan sebagai penelitian terapan, merupakan sebuah cara yang disusun secara sistematis untuk menilai keefektifan suatu program, tindakan atau kebijakan atau obyek lain yang diteliti apabila dibandingkan dengan tujuan atau standar yang ditentukan.

Penelitian penilaian (evaluasi) dilaksanakan dengan suatu tujuan yaitu untuk meningkatkan keefektifan sebuah kebijakan atau program, beracuan pada umpan balik dari orang-orang yang terlibat dalam pelaksanaan program tersebut.

Dalam Sugiyono (2016), Carol, H. Weiss (1973) menyatakan bahwa penilaian program adalah cara yang disusun dengan sistematis untuk mengumpulkan data dan menganalisis data, serta menggunakan informasi yang diperoleh dari penelitian tersebut untuk menjawab pertanyaan seberapa besar keefektifan dan keefisienan dari sebuah proyek, kebijakan dan program-program.

Dalam Suharsimi (2014), Cronbach (1963) dan Stufflebeam (1971) menyatakan bahwa penilaian program merupakan kegiatan menyediakan informasi untuk disampaikan pada para penentu kebijakan.

Mengacu kepada penjelasan dan pendapat para ahli tentang penilaian program dapat diambil simpulan bahwa penilaian program adalah serangkaian proses penghimpunan fakta maupun data-data yang berkenaan dengan program yang telah maupun sedang dilaksanakan. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan pendekatan penelitian yang dipergunakan. Hasil dari analisis yang telah dilakukan kemudian dijadikan acuan dalam mengambil keputusan sehubungan dengan keberlanjutan pelaksanaan program.

Model evaluasi adalah penjabaran teori penilaian di dalam praktik pelaksanaan penilaian. Sebuah model penilaian memberikan pengertian mengenai penilaian dan proses bagaimana dilaksanakannya sebuah program. Model evaluasi memberikan perbedaan terhadap penilaian dengan penelitian murni dan penelitian terapan lainnya. Menurut Wirawan, 2016, hanya penilaianlah yang memakai model evaluasi dalam pelaksanaan sebuah penelitian.

Penilaian model CIPP adalah sebuah model yang dikemukakan oleh Daniel Leroy Stufflebeam. Stufflebeam mengartikan penilaian sebagai proses melukiskan (*delineating*), memperoleh (*obtaining*), dan menyediakan (*providing*) informasi yang bermanfaat (*useful information*) untuk menilai alternatif-alternatif dalam pembuatan keputusan. Melukiskan artinya mengkhususkan, menjabarkan, dan menjelaskan untuk memfokuskan informasi yang diperlukan oleh para pengambil keputusan. Memperoleh berarti dengan menggunakan pengukuran dan statistic data untuk menghimpun, mengkondisikan, dan menganalisis informasi yang telah diperoleh. Menyediakan berarti mensintesis informasi sehingga dapat tercipta layanan yang baik terhadap keperluan yang berkaitan dengan penilaian bagi orang-orang yang memiliki kepentingan sehubungan dengan penilaian.

Arikunto, 2004 dalam Kunandar, 2011 menyatakan bahwa pada Model CIPP terdapat empat jenis penilaian yaitu: penilaian konteks (*context evaluation*), penilaian masukan (*input evaluation*), penilaian proses (*process evaluation*) dan penilaian produk (*product evaluation*). Model evaluasi CIPP adalah sebuah model penilaian (evaluasi) yang pertama kali dicetuskan oleh Stufflebeam di *Ohio State University* pada tahun 1967.

Menurut Wirawan, 2016 pendapat Stufflebeam, penilaian konteks melakukan identifikasi dan menilai kebutuhan primer yang kemudian menjadi dasar tersusunnya program. Penilaian konteks berhubungan erat dengan tujuan dari sebuah program. Penilaian input terkait dengan berbagai input atau masukan yang akan digunakan untuk terpenuhinya proses yang selanjutnya dapat digunakan mencapai tujuan. Penilaian ini bertujuan memberikan pemahaman sumber daya yang menyokong keterlaksanaan program. Menurut Wirawan 2016, sumber daya itu bisa berupa personalia, anggaran, dan aset. Penilaian proses yaitu penilaian terhadap aktualisasi program yang telah dilaksanakan. Penilaian produk atau penilaian hasil dilaksanakan sebagai masukan dalam penentuan keluaran dan kegunaan, baik yang terencana maupun yang tidak terencana.

Pembelajaran Berbasis TIK

Sagala (2009:61) berpendapat bahwa *Pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa memanfaatkan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.*

Hamalik (2006) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang terkoordinir meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Mengacu pada berbagai teori yang dinyatakan oleh para ahli mengenai pembelajaran, Hamalik menyebutkan terdapat tiga rumusan yang lebih baik, seperti berikut ini:

1. Pembelajaran yaitu usaha untuk mengkondisikan lingkungan untuk menciptakan kondisi dan situasi belajar yang efektif dan efisien pada siswa.
2. Pembelajaran merupakan usaha untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara dan warga masyarakat memiliki akhlak dan berbudi pekerti yang luhur.
3. Pembelajaran merupakan kiat menolong peserta didik demi menghadapi kehidupan bermasyarakat di kemudian hari.

Dalam istilah pembelajaran lebih dominan dipengaruhi oleh perkembangan hasil teknologi yang dapat didayagunakan demi keperluan belajar, peserta didik dipandang sebagai subyek pembelajaran yang memiliki peranan penting akhirnya pada saat proses KBM

berlangsung peserta didik diminta untuk beraksi dengan penuh totalitas, dan secara pribadi mempelajari bahan pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dapat kita lihat bahwa pembelajaran merupakan proses hubungan siswa dengan guru dan sumber belajar pada saat suasana belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang diberikan oleh pendidik untuk memajukan kreatifitas berpikir sehingga dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, dan juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mengkonstruksikan ilmu yang baru dalam upaya menumbuhkembangkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Pada intinya, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang saling terkait antara pendidik, sumber belajar dan juga siswa yang dilaksanakan, baik secara frontal pada kegiatan belajar secara tatap muka ataupun dengan cara tidak langsung menggunakan media pembelajaran secara daring. Tugas dan peran guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar yang melaksanakan *transfer of knowledge*, akan tetapi merupakan pelatih, pembimbing, pengembang, dan pengelola aktifitas pembelajaran.

UNESCO mengemukakan terdapat 4 pondasi utama pembelajaran sebagai hasil dari belajar yakni:

- a. **Belajar mengetahui** (*learning to know*) merupakan hal berkaitan dengan perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan informasi maupun pengetahuan. Belajar mengetahui adalah aktifitas yang dilaksanakan guna memperoleh, memperdalam, dan mendayagunakan pengetahuan. Pengetahuan dalam hal ini bisa didapat dari berbagai sumber dan usaha dalam memperoleh pengetahuan saat ini semakin mudah dan luas ruang lingkupnya, misalnya dengan rajin membaca, mengakses internet, mau bertanya, tidak sungkan berdiskusi, selalu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pengetahuan dapat diraih dan diperdalam dengan cara menghafal, melalui tanya jawab, diskusi, latihan-latihan dalam memecahkan kasus ataupun masalah, dan lain sebagainya. Pengetahuan digunakan untuk berbagai banyak tujuan, sebaagai contoh memperluas dan memperdalam wawasan serta pengetahuan, meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki, memecahkan permasalahan yang dianggap sulit, dan belajar secara kontinyu untuk memperdalam ilmu yang telah dimiliki.
- b. **Belajar berbuat/berkarya** (*learning to do*), setiap orang perlu berkarya supaya mampu menyesuaikan diri di tengah masyarakat yang berkembang pesat saat ini. Belajar berkarya memiliki hubungan yang kuat dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang, karena perbuatan didasari oleh pengetahuan. Belajar berkarya apabila dihubungkan dengan dunia kerja merupakan proses belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi dalam bekerja. Seiring dengan tuntutan perkembangan industri dan juga perusahaan, keterampilan dan kompetensi kerja akan berkembang semakin tinggi, tidak hanya pada tingkat keterampilan, kompetensi teknis operasional, akan tetapi sampai pada tuntutan kompetensi profesional. Seseorang yang akan ataupun sudah memasuki dunia industri dan perusahaan harus terus berkarya dan harus mampu berkarya banyak (*doing much*).
- c. **Belajar hidup bersama** (*learning to live together*) tujuannya adalah supaya dapat berkomunikasi, berinteraksi, bekerja sama dalam tim, serta hidup bersama dengan berbagai kelompok etnis, budaya, daerah, ras, agama, dan juga profesi, seseorang diwajibkan untuk belajar hidup bersama sehingga tercipta suasana yang aman dan kondusif dalam sebuah lingkungan masyarakat. Dalam perbedaan latar belakang itu, seseorang harus bias belajar hidup bersama dan mau untuk berusaha membina kehidupan bersama (*being sociable*).
- d. **Belajar menjadi diri sendiri yang utuh** (*learning to be*), hal ini merupakan tuntutan pengembangan manusia secara menyeluruh ketika berhadapan dengan tantangan / permasalahan hidup yang berkembang cepat dan kompleks pada saat ini, sehingga manusia harus mau berusaha untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian yang dimilikinya sehingga dapat berkembang dengan optimal dan seimbang, baik moral

maupun aspek intelektual, emosi, sosial, fisik. Dalam usaha pencapaian aspek kepribadian ini, seseorang diwajibkan untuk banyak belajar dalam mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya. Mnuasia harusmencoba dan berusaha meraih keunggulan (*being excellence*), akan tetapi keunggulan itu juga harus dipertegas dan diperkuat dengan moral yang baik (*being morally*).

Pembelajaran ditafsirkan sebagai suatu sistem terorganisir, mencakup beraneka aspek dan komponen yang saling berhubungan. Aspek tersebut yaitu tujuan, materi, metode, serta penilaian. Semua aspek/komponen yang telah disebutkan itu harus mendapat perhatian oleh pendidik dalam hal penentuan metode, media, prosedur, serta pendekatan yang akan dipakainya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran adalah tahap dasar dari pendidikan, oleh sebab itu pembelajaran terjadi pada lingkup terkecil secara formal yang akan menjadi penentu berjalan atau tidaknya dunia pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menghasilkan keadaan yang aman dan terkendali agar proses KBM antara guru, siswa, serta aspek pembelajaran yang lain agar dapat meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

ICT atau TIK merupakan instrument pada multimedia seperti TV, radio, HP serta PC (computer) ataupun laptop. Asumsi ini berfokus pada peralatan elektronik kekinian yang dipergunakan individu dalam kehidupan sehari-hari yang dipergunakan sebagai sumber untuk mencari penjelasan, menyebarkan penjelasan tersebut, maupun untuk saling bertukar informasi. (Gora & Sunarto (2010:22).

Menurut Kemenristek, TIK merupakan bagian dari IPTEK secara general adalah semua teknologi yang memiliki kaitan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. TIK dianggap sebagai kajian ilmu (bagian dari IPTEK) yang mencakup seluruh teknologi yang dipergunakan untuk mencapai peningkatan keefektifan dalam berkomunikasi. (Rusman, dkk (2011:88)

Sutopo (2012:1) menyatakan TIK adalah teknologi yang meliputi semua peralatan teknis digunakan dalam memproses dan menyampaikan data.

Dari berbagai pendapat para ahli seperti yang telah diungkapkan di atas, diperoleh sebuah simpulan bahwa TIK adalah media elektronika yang terdiri atas perangkat lunak, perangkat keras, dan juga semua aktifitas yang memiliki kaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media. TIK hadir setelah terjadi perpaduan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi sebagai media penyebaran berita dan informasi pada abad ke 20. Proses memadukan kedua teknologi itu berkembang secara cepat bahkan jauh melampaui bidang atau sektor teknologi yang lain. Perkembangan TIK sudah memberikan pengaruh pada semua aspek kehidupan manusia. Pengaruh TIK ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah berkembang sedemikian rupa, hasilnya dapat dilihat pada peralatan hasil inovasi teknologi dipastikan sudah menggunakan perangkat TIK.

Telah terjadi perkembangan TIK yang meroket dan kemajuannya yang sangat pesat itu tak dapat dihindari. Perangkat teknologi misalnya gawai, HP, PC komputer, laptop dan internet sekarang ini merupakan hal yang vital untuk menunjang dan mempermudah aktifitas masyarakat dan penggunaan teknologi itu tidak lagi dianggap sesuatu yang berkelas bagi manusia, tetapi merupakan suatu keharusan. Perkembangan TIK sangat cepat dan pesat mendistribusikan pengaruh yang besar di semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aspek pendidikan. Abidin (2016) menyatakan "*dengan adanya terobosan pada TIK, maka orang dengan cepat dapat belajar, dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah*". Manfaat TIK bukan hanya sekedar proses pentransferan materi pembelajaran ke dalam lingkungan digital, akan tetapi memiliki makna yang lebih dalam oleh karena itu diharapkan mampu memberikan solusi dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan meta-kognisi umat manusia.

Terkait hal ini, maka sangat urgen bagi para pendidik untuk memiliki penguasaan yang baik untuk menggunakan TIK dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan dalam penguasaan serta pemanfaatan TIK di dalam pembelajaran merupakan tuntutan

kompetensi guru Telah dijelaskan dalam prinsip pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 bahwa pemanfaatan TIK bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Menurut pendapat Livingstone, 2012, TIK adalah salah satu kekuatan pendorong dalam menghasilkan pendidikan yang memiliki kualitas yang baik. TIK bisa membantu dalam hal peningkatan mutu pengajaran, mutu pembelajaran serta mutu manajemen di sekolah sehingga dapat membantu meningkatkan standar yang telah ada kini, sejalan dengan perkembangan dan kemajuannya, teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan jalan keluar dan sistem layanan baru dalam aktifitas pendidikan. Nikolopoulou dan Gialamas, 2016 menyatakan bahwa TIK mampu menawarkan solusi baru untuk meningkatkan pengetahuan. Penggunaan TIK dalam pendidikan secara nyata terlihat mampu memperkuat minat siswa dalam KBM. Walaupun TIK semakin digandrungi oleh masyarakat dan bukan hal asing lagi, masih banyak pendidik yang memiliki kesulitan untuk mengintegrasikan alat TIK dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya.

METODE

Di dalam penelitian ini, model penilaian yang dipergunakan dalam proses pengevaluasian program Pembelajaran Berbasis TIK yaitu model penilaian CIPP. Model penilaian ini pertama kali dicetuskan oleh Daniel L. Stufflebeam dan telah dikembangkan oleh Gilbert Sax. Model penilaian CIPP dipergunakan karena mengingat bahwa CIPP ini mempunyai kerangka yang lengkap komprehensif dalam pengarahan dan pelaksanaan penilaian pada obyek program, proyek, personalia, produk, institusi, serta sistem. Model penilaian CIPP dipergunakan secara meluas dan juga telah dipergunakan untuk memberikan penilaian pada beraneka disiplin dan layanan.

SMP Negeri 1 Sadaniang Kabupaten Mempawah adalah tempat di mana evaluasi model CIPP ini dilaksanakan. Yang menjadi latar belakang pemilihan lokasi ini adalah bahwa SMP Negeri 1 Sadaniang merupakan *pilot project* dalam melaksanakan pembelajaran berbasis TIK tingkat sekolah menengah pertama di kecamatan Sadaniang. SMPN 1 Sadaniang terletak di Jalan Raya Sadaniang, Desa Pentek Kecamatan Sadaniang Kabupaten Mempawah.

Subyek evaluasi program ini adalah siswa SMPN 1 Sadaniang. Selain peserta didik, kepala sekolah, guru, dan juga pihak terkait lainnya juga menjadi sumber data dalam penilaian program pembelajaran berbasis TIK.

Di dalam penelitian ini, peneliti memakai metode observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Metode observasi dan wawancara mempunyai ciri khusus. Pengamatan merupakan suatu proses yang lengkap dan terpadu, melalui tahapan-tahapan mengamati dan mengingat apa saja yang menjadi sumber informasi dalam penelitian.

Informasi-informasi yang telah didapat dari hasil pengamatan yaitu: ruang/tempat, pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Peneliti melakukan pengamatan dengan alasan agar dapat menunjukkan gambaran nyata perilaku ataupun kejadian, agar bisa dipergunakan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada, untuk digunakan sebagai penolong agar mampu mengerti perilaku manusia, dan juga untuk penilaian yakni melaksanakan pengukuran pada aspek tertentu serta memberikan umpan balik.

Wawancara dapat dijadikan media pembuktian informasi atau keterangan yang didapat sebelumnya. Interview atau wawancara merupakan kegiatan pengumpulan informasi dengan memberikan sejumlah pertanyaan secara langsung dan dijawab secara langsung juga. Ciri dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka (*face to face relationship*) antara si peneliti sebagai pencari informasi dengan sumber informasi.

Dokumen adalah catatan terhadap kejadian yang telah lewat. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang yang menjadi sumber informasi. Bisa dikatakan bahwa studi dokumen merupakan kegiatan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam pendekatan kualitatif. Terdapat keuntungan-keuntungan dari penggunaan studi dokumen dalam penelitian kualitatif, yaitu seperti berikut ini 1) Bahan dokumenter itu telah ada, telah tersedia, dan siap pakai; 2) penggunaan bahan ini tidak menuntut biaya, hanya membutuhkan waktu untuk mempelajarinya; 3) terdapat banyak hal

yang dapat ditimba untuk sumber pengetahuan dari bahan itu bila diteliti dengan cermat, yang bermanfaat bagi penelitian yang dilaksanakan; 4) dapat menjadi sumber latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian; 5) dapat menjadi bahan triangulasi yang dipergunakan untuk mengecek kesesuaian data; dan 6) merupakan bahan utama dalam penelitian historis. Nasution (2003).

Peneliti juga melakukan pengumpulan data dari dokumen pelaksanaan penilaian program yang terkait untuk memperkaya dan memperdalam data dalam penelitian ini.

Analisis data yang digunakan mengacu pada Miles dan Huberman (2014), yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan berlangsung secara berkesinambungan sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Kegiatan dalam analisis data, yaitu: kondensasi data, display data, dan conclusion.

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Melakukan kondensasi data berarti: meresume, memilih hal-hal yang dianggap pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan mengolah kembali data yang tidak terpakai.

Media TIK berupa: laptop atau komputer, dengan memberikan kode pada sudut pandang tertentu dapat membantu kondensasi data. Dalam kegiatan kondensasi, peneliti meresume, mengambil data yang dianggap vital, melakukan pemilahan, bersumber pada huruf kapital, huruf konsonan dan angka.

Setelah melakukan kondensasi data, langkah selanjutnya yaitu menampilkan atau mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif display data bisa dilaksanakan berupa: uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lain sebagainya. *"the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text"* artinya: yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif dengan teks yang bersifat naratif. Selain dalam format naratif, display data juga bisa berupa grafik, matriks, network (jejaring kerja) dalam Miles dan Huberman (2014).

Berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan pertama yang diungkapkan hanya bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang menjadi pendukung pada langkah pengumpulan data selanjutnya. Apabila kesimpulan sudah didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang disampaikan dapat dianggap sebagai kesimpulan yang dapat dipercaya (kredibel).

Dalam penelitian kualitatif, sebuah kesimpulan bisa menjadi jawaban rumusan masalah yang telah dirumuskan dari awal pelaksanaan penelitian, namun kemungkinan tidak juga tetap ada, artinya penelitian tidak memperoleh hasil yang sesuai untuk menjawab permasalahan, oleh karena itu, masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif sifatnya sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan melaksanakan penelitian.

Pengecekan kevalidan data merupakan mekanisme untuk mengatasi keragu-raguan dalam setiap hasil penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif memakai istilah tidak sama dengan penelitian kuantitatif khususnya dalam hal pengecekan keabsahan data. *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas) merupakan tahapan-tahapan dalam pengujian keabsahan data pada penelitian kualitatif.

Beberapa cara yang bisa dilakukan dalam uji kredibilitas data yaitu, melakukan perpanjangan pengamatan, melakukan peningkatan ketekunan, triangulasi, menganalisis kasus negatif, dengan memakai bahan referensi, serta melakukan member check. Uji kredibilitas data dengan triangulasi dan mengadakan member check dilakukan oleh peneliti untuk mengecek kredibilitas data pada evaluasi program pembelajaran berbasis TIK.

Triangulasi merupakan teknik pengecekan kevalidan data yang menggunakan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembandingan pada data itu. Triangulasi merupakan penggabungan atau pengkombinasian

bermacam-macam metode yang digunakan dalam mengkaji fakta-fakta yang memiliki keterkaitan dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Triangulasi yang dilaksanakan terdiri dari tiga hal, yaitu: (a) triangulasi sumber data, (b) triangulasi teknik atau metode pengambilan data, dan (c) triangulasi yang berhubungan dengan waktu.

Penilaian program adalah usaha agar dapat mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan suatu program yang telah berjalan. Analisis data yang dipergunakan di dalam penilaian program pembelajaran berbasis TIK ini merupakan analisis data berbentuk kualitatif. Metode wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan catatan di lapangan dipakai untuk dirincikan dan dilakukan sintesis dan akan disusun berdasarkan prioritas. Data yang dianggap penting serta memiliki prioritas tinggi akan diberikan kesimpulan dan juga rekomendasi hasil evaluasi program dalam pembelajaran berbasis TIK.

Penganalisisan data dikerjakan secara terus menerus dalam setiap tahapan atau langkah analisis data tanpa menghilangkan ciri khas data yang sudah terkumpul. Kegiatan analisis data pada penilaian program pembelajaran berbasis TIK dilaksanakan secara interaktif dan berlangsung secara kontinyu hingga selesai sampai data yang dihasilkan mencapai data yang dianggap sarat.

Data yang sudah berhasil dianalisis kemudian dijadikan dasar dalam penentuan ukuran keberhasilan program dalam penelitian ini. Dasar penilaian itu adalah merupakan suatu kriteria yang telah diputuskan berdasarkan ketentuan dan pedoman program. Adapun kriteria yang dipergunakan yaitu kriteria kualitatif tanpa pertimbangan. Kriteria kualitatif dihasilkan dari komponen, aspek dan indikator yang dinarasikan sesuai keadaan obyektif subyek evaluasi dalam program pembelajaran berbasis TIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Evaluasi yang dilaksanakan pada program pembelajaran berbasis TIK dilakukan pada beberapa aspek program di antaranya: a) Visi dan misi serta tujuan terlaksananya program terhadap sekolah; b) Kesiapan dalam hal sapsras, guru serta tenaga kependidikan, dan yang lebih penting adalah pendanaan program; c) Pelaksanaan program itu sendiri; d) Hasil daripada program yang telah dilaksanakan.

Dari hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa visi dan misi serta tujuan pelaksanaan program menghasilkan manfaat yang sangat besar pada siswa. Keadaan sarana dan prasarana belum maksimal, keterbatasan sinyal dan juga terkait pembiayaan program yang masih belum terlaksana dengan maksimal. Pelaksanaan program juga terindikasi berjalan dengan kondisi yang tidak maksimal. Sehingga hasil pelaksanaan program ini pun juga belum terlaksana secara maksimal.

Pembahasan

Rangkaian proses evaluasi pada tahapan perencanaan program hingga dampak atau pun output yang dapat terlihat secara nyata pada kemampuan peserta didik dalam pembelajaran berbasis TIK dalam masa belajar dari rumah. Program / kegiatan Pembelajaran Berbasis TIK bertujuan untuk menumbuhkan budaya literasi digital penggunaan TIK pada peserta didik. Kegiatan yang memiliki hubungan erat dengan TIK pada siswa diharapkan bisa berkembang dengan proses pembiasaan sampai pada pembelajaran. Kebiasaan ditumbuhkan melalui aktifitas pembelajaran berbasis TIK di sekolah dapat selalu terjaga dengan baik, bukan hanya terhadap siswa, tetapi juga kepada seluruh warga sekolah yang lain.

Keadaan sapsras di sekolah juga menjadi bagian vital saat melaksanakan kegiatan Pembelajaran Berbasis TIK. Yang perlu diperhatikan adalah keberadaan sapsras yang sesuai dengan indikator ketentuan program perlu mendapat perhatian yang serius. Sapsras yang dimaksud dapat berbentuk fasilitas komputer yang cukup memadai dan tersedianya sinyal internet.

Peserta didik dan pendidik sebagai obyek dari pelaksanaan program Pembelajaran Berbasis TIK, dinilai berdasarkan kesiapan dan kesanggupannya. Kesiapan dan kesanggupan

siswa, guru, sikap serta motivasi mereka terhadap keberlangsungan program. Keadaan yang lain yang juga dapat dievaluasi yaitu kemauan siswa terlibat langsung dengan pembelajaran daring selama masa belajar dari rumah. Selain siswa dan guru, tenaga kependidikan juga perlu untuk membekali diri dengan keadaan yang mengharuskan penggunaan TIK dalam pembelajaran. Kesiapan guru dan tenaga kependidikan tentu saja harus sesuai perintah dari Kepala Sekolah selaku pimpinan dan juga motivasi mereka terhadap program pembelajaran berbasis TIK ini. Guru dan tenaga kependidikan diharapkan agar bersemangat untuk melaksanakan program Pembelajaran Berbasis TIK. Hal ini didorong oleh semangat meningkatkan kemampuan belajar berbasis TIK siswa yang bermuara pada peningkatan kemampuan akademiknya.

Program Pembelajaran Berbasis TIK ditekankan pada pembiasaan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembiasaan tersebut diawali dengan pembelajaran dalam moda daring (jika keadaan memungkinkan) melalui aplikasi pembelajaran kekinian.

Peserta didik setelah melalui proses pembiasaan dalam pembelajaran berbasis TIK agar mampu menghasilkan hasil karya produktif dalam bentuk hasil pembelajaran dalam jaringan, guru dan siswa mampu mengakses aplikasi untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

Dilihat dari hasil pada program yang telah dilaksanakan dalam waktu telah ditentukan, bisa juga evaluator mengevaluasi bagaimana dampaknya. Dampak yang menjadi bahan evaluasi pada program Pembelajaran Berbasis TIK ini merupakan dampak jangka pendek. Dampak jangka pendek tersebut dinilai berdasarkan kegiatan siswa setelah program ini terlaksana di tahap awal.

Temuan Hasil Penelitian

Program Pembelajaran Berbasis TIK yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sadaniang, diawali ketika terlaksananya Kurikulum 2013 pada akhir Tahun 2016. Pemberitahuan dan sosialisasi program Pembelajaran Berbasis TIK juga telah dilaksanakan pasca terlaksananya kurikulum 2013. Pelaksanaan program sampai akhir 2019 telah menunjukkan hasil seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya.

Walaupun program sudah dilaksanakan dan telah sampai pada tahap lanjutan, ditemukan beberapa kondisi serta kendala di lapangan yang menjadi bahan untuk melakukan evaluasi sesuai dengan aturan dalam program Pembelajaran Berbasis TIK.

Walaupun TIK pada saat ini telah menjadi alat yang sangat bermanfaat di kelas, masih banyak pendidik yang mengalami tantangan serta masih perlu diberi motivasi serta semangat juang untuk mengimplementasikan teknologi dalam praktik pembelajaran yang dilaksanakan.

Tantangan penggunaan TIK dalam proses KBM dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: minimnya dukungan, minimnya kepercayaan dan minimnya perlengkapan. Hal ini biasanya lebih dominan terjadi pada sekolah yang memang memiliki fasilitas sapsas terbatas, kemampuan profesional pendidik dalam hal pemanfaatan teknologi pembelajaran terbatas dan bahkan lebih parah lagi sinyal internet yang terbatas.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu kepada temuan-temuan dengan hasil analisis evaluasi program, maka peneliti memberikan simpulan serta mengemukakan saran dan juga memberikan rekomendasi seperti berikut ini:

Simpulan

1. Sarana Prasarana TIK yang sudah dimiliki SMPN 1 Sadaniang berada pada level C (Low) artinya sekolah tersebut belum memiliki sapsas yang memadai, serta belum terdapat tata kelola TIK.
2. Para pendidik SMP Negeri 1 Sadaniang memiliki kemampuan TIK dalam kategori rendah.

3. Para pendidik SMP Negeri 1 Sadaniang kebanyakan belum menerapkan TIK dalam pembelajaran. Ini dapat diketahui bahwa pembelajaran BDR dilaksanakan secara luring.

Saran

1. Untuk SMPN 1 Sadaniang:
 - a. Besar harapan peneliti agar SMPN 1 Sadaniang bisa memaksimalkan LMS (Learning Management System) supaya LMS yang telah terbentuk lebih baik dari segi fitur serta layanan yang dimiliki maupun segi penggunaannya.
 - b. Kemudian peneliti berharap SMPN 1 Sadaniang agar lebih konsen terhadap pengadaan serta pengembangan konten digital (digital content) untuk pembelajaran berbasis TIK agar penerapan pembelajaran berbasis TIK ini dapat berjalan secara maksimal.
 - c. Peneliti juga berharap agar SMPN 1 Sadaniang dapat memasukkan staf pengelola TIK ke dalam struktur organisasi sekolah, hal ini dikarenakan SDM yang telah ada akan lebih bisa dimaksimalkan apabila dikelola dengan baik.
 - d. Berikutnya peneliti juga berharap agar SMPN 1 Sadaniang mau meningkatkan kemampuan TIK yang dimiliki oleh para pendidik khususnya guru yang mengampu mata pelajaran karena masih banyak guru yang kurang memiliki kompetensi yang mendukung pembelajaran berbasis TIK.
 - e. Terakhir peneliti berharap agar SMPN 1 Sadaniang mau berusaha memaksimalkan penerapan pembelajaran berbasis TIK karena masih banyak pendidik yang belum mampu menerapkan pembelajaran berbasis TIK.
2. Untuk Peneliti
 - a. Peneliti kemudian diharapkan mampu memperkaya referensi terutama dalam hal indikator pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK di sekolah.
 - b. Peneliti kemudian diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis di sekolah lain, sehingga dapat diketahui indeks umum pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK baik di tingkat dasar maupun menengah.

Rekomendasi

Mengacu kepada hasil temuan di dalam penelitian Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK yang telah dilakukan dan juga pembahasan yang telah disampaikan, oleh sebab itu peneliti memberikan rekomendasi supaya program atau kegiatan Pembelajaran Berbasis TIK ini harus dilakukan secara kontinyu dengan memberikan atensi khusus pada hal-hal berikut:

1. Pemerintah, baik pemerintah pusat maupun daerah diharapkan dapat memberikan dukungan dana secara optimal dengan tetap memperhatikan aturan-aturan penganggaran negara dan daerah khususnya terkait permasalahan hampir semua wilayah di Sadaniang yang minim jaringan internet.
2. Optimalisasi peran provider jaringan telekomunikasi.
3. Melaksanakan berbagai jenis perlombaan terkait TIK di level daerah maupun level sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad ke-21*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi & Safrudin, Cepi Abdul Jabar (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman teoritis praktis bagi praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar, 2011. Evaluasi Program Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 2(2), 171-181.

- Livingstone, S. 2012, "Critical reflections on the benefits of ICT in education", *Oxford Review of Education*, Vol. 38 No. 1, pp. 9-24.
- Miles, MB. & Huberman, AM. (2014). *Qualitative Data Analysis (3rd edition)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Rusman, et al. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stufflebeam, Daniel L. (2007). *Evaluation: Theory, Models and application*. San Francisco, CA. Wiley.
- Ward, L. and Parr, J.M. (2010), "Revisiting and reframing use: implications for the integration of ICT", *Computers & Education*, Vol. 54 No. 1, pp. 113-122.
- Wirawan. 2016. *Evaluasi. Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Jakarta. Raja Grafindo Perkasa.

**PENGARUH PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA TERHADAP MINAT
BERWIRAUSAHANYA MAHASISWA PADA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK**

Haliza Sastri

FKIP UNTAN

Email : haliza0712@gmail.com

Abstrak

Penelitian dimaksudkan mencari pengaruh secara kuantitas serta besarnya pengaruh PMW terhadap minat berwirausaha yang dimiliki oleh Mahasiswa FKIP Untan Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Pengolahan terdiri dari Korelasi *Product Moment* dan Regresi Sederhana. Hasil analisis korelasi menunjukkan hubungan yang kuat yaitu 0,685. Hasil analisis regresi sederhana juga menunjukkan pelaksanaan Program Mahasiswa Wirausaha memberikan pengaruh positif terhadap minat berwirausaha yaitu perolehan rumus $Y = 4,911 + 0,467x$. Uji koefisien korelasi dimana signifikansinya dengan uji t ditaraf kepercayaan dan derajat kebebasan yang sama didapati t hitung 4,979 sementara t tabel 2,04. Dengan uji kedua belah pihak tadi diketahui bahwa t hitung berada dalam daerah tolak hipotesis nol ($4,979 > 2,04$). Kesimpulannya ialah menerima hipotesis alternatif dan menolak hipotesis nol dengan merumuskan koefisien penentu yaitu 47 sedangkan sisanya yaitu 53 merupakan kontribusi variabel berbeda.

Kata Kunci: Program Mahasiswa Wirausaha, Minat Berwirausaha

PENDAHULUAN

Pengangguran di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun ke tahunnya. Pengangguran terjadi karena sempitnya lapangan pekerjaan yang tersedia sementara tenaga kerja yang siap dipekerjakan sangat banyak. Mereka yang gagal dalam bersaing pada akhirnya menganggur. Paradigma yang sejak lama tertanam di masyarakat bahwa lebih terjamin ketika mereka menjadi seorang pegawai atau karyawan suatu lembaga instansi pemerintah maupun swasta. Menurut Kasmir (2019:3) bahwa di Indonesia di ujung tahun 2005 kira kira 12 juta orang menganggur, terdapat peningkatan 11% dari tahun 2004. 11,3% dari jumlah tersebut yaitu sebesar 106.888.000 merupakan kaum intelek yang bergelar dari perguruan tinggi. Kasmir (2019:3) menambahkan dari hasil penelitiannya bahwa mahasiswa mengalami suatu kesulitan untuk memulai wiruasaha karena mereka tidak didik dan dirangsang untuk memulai usahanya sendiri. Perkembangan yang menjadi tradisi sejak dulu di kehidupan bermasyarakat dan keluarga adalah banyak orang tua yang ingin anaknya menjadi pegawai atau karyawan yang menerima gaji setiap bulan alias pegawai atau karyawan.

Ari Fadianti dalam Mursidin dan Arifin (2020: 4) banyaknya pilihan untuk menjadi pekerja disebabkan oleh beberapa hal berikut:

1. Ketidakberanian mengambil resiko : tak ada yang hidup tanpa resiko, hal yang penting adalah meminimalisais risiko atau mengolah resiko menjadi peluang usaha seperti para pebisnis.
2. Uang yang tidak cukup digunakan untuk modal usaha : membantah pendapat yang adalah segalanya seyogianya mendapatkan koreksi sebab banyak usaha yang tidak menomorsatukan uang sebagai modal, mempunyai keahlian, jaringan dan keterampilan bisa menjadi alat *bargaining* dengan pemilik modal.

3. Keterbatasan bakat untuk berdagang : wirausaha itu bukan bawaan atau turunan tetapi dipelajari dan diwariskan. Wirausaha itu bukan sekedar dagang atau jualan, tetapi menciptakan nilai tambah.
4. Tidak punya wawasan dan keterampilan usaha : seorang pelari untuk menjadi juara setiap hari maka dia harus berlatih 8 jam. Selain itu, masih banyak alasan dari para pegawai atau pekerja.
5. Tidak kuat bekerja keras : pilihan usaha banyak, ada usaha gagasan, jasa atau produk, pilih hal yang sesuai dengan kondisi, keahlian, kesehatan dan keadaan masing-masing.
6. Malu atau takut oleh ejekan orang lain : memang banyak orang yang takut kehujaan daripada takut kemiskinan, malu oleh sangkaan orang lain, tetapi tidak malu meminta-minta.
7. Berwirausaha itu melelahkan: kelelahan banyak uang lebih baik daripada kelelahan karena tidak punya uang dan seterusnya.

Mengubah mental, motivasi, sudut pandang dan masyarakat yang sejak dulu terfokus menjadi pegawai atau karyawan harus diputar balik menjadi berorientasi mencari karyawan dan menciptakan lapangan kerja yang banyak atau lebih dikendal dengan berwirausaha. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan telah memberlakukan mata kuliah seperti kewirausahaan sebagai usaha menanamkan jiwa kewirausahaan mahasiswa. Diharapkan bahwa mahasiswa memiliki cita cita untuk menjadi pengusaha. Seorang wirausaha atau yang dikenal dengan *entrepreneur* adalah orang yang memiliki keberanian menghadapi suatu resiko dalam memulai usahanya diberbagai macam kesempatan. Keberanian atas ketidakpastian dalam konteks ini artinya memiliki prinsip yang tidak bergantung pada pihak manapun dan berani merintis usahanya, dan tidak adanya rasa ketakutan dalam kondisi yang berubah rubah. Peter F Drucker dalam Kasmir (2019:20) mengemukakan bahwa kewirausahaan adalah kapabilitas dalam menciptakan sesuatu yang baru dan lain dari yang lain. Zimrerer dalam Kasmir (2019:20) menambahkan kewirausahaan merupakan upaya pengaplikasian inovasi, kreativitas sebagai upaya mencari solusi atas permasalahan dan mencari kesempatan merubah kualitas dalam kehidupan. Dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu baik produk dan jasa dimana dalam pengembangannya diperlukan daya kreatif dan inovatif sehingga segala permasalahan yang dihadapi teratasi dan memperbaiki kondisi kehidupan dan usaha.

Komitmen pada pilihan untuk berwirausaha sebenarnya diantarkan oleh sebuah keyakinan dan harapan bahwa sukses itu lebih menjanjikan kehidupan yang lebih baik, bergengsi dan bergaya. Rudy Lim dalam Mursidin dan Arifin (2020:7) *Succes* dipengaruhi oleh makna kata S : *Sense of direction* (memiliki tujuan yang terukur untuk dicapai, U : *Understanding* (memahami kebutuhan diri dan orang lain), C : *Courage* (keberanian untuk memanfaatkan peluang hidup), C: *Compassion* (rasa iba, belas kasihan dan kasih sayang pada diri sendiri dan kenyataan hidup orang lain), E : *Esteem* (penghargaan orang lain yangh ditentukan oleh cara Anda untuk menghargai diri sendiri), S: *Self-Acceptance* (penerimaan diri sebagaai juara) dan S: *Self-Confidence* (keyakinan diri akan kepastian sukses adalah sebuah kesuksesan).

Ada tiga tahapan orang dalam kaitannya dengan definisi kewirausahaan yang tercerahkan. Pertama, manusia yang sekedar bertahan hidup (*survival life*), yakni seseorang yang hanya berpikir, berkata, bertindak, memupuk kebiasaan, dan membangun karakter diri sebatas untuk memenuhi kebutuhan hidup. Ia tidak memiliki mimpi besar pada hari depan, ia tidak pandai mengelola hidup, dan ia tidak punya keberanian untuk lebih hidup, serta tidak punya nyali untuk maju melampaui orang lain. Kedua, manusia yang sudah berfikir produktif (*productive life*), yakni orang yang hidup diawali dengan perencanaan sukses, memiliki mimpi yang realistic, berbudaya positif, berkinerja yang baik, aktif dalam mencapai target hidup, dan diarahkan oleh pikiran yang berdasarkan *knowledge prespective* yang jelas. Ketiga, manusia yang sudah mencapai kualitas hidup (*quality of life*) yaitu bukan saja produktif, tetapi juga senantiasa menghitung signifikansi dari setiap tindakannya secara terukur dan sistemik. Ia bukan hidup

bukan dikendalikan oleh waktu, pekerjaan, harapan, obsesi atau mimpi mimpi tetapi ia berperan sebagai subjek untuk mengendalikan dan mengolah dan mengatur seluruh subjek agar subjek menjadi lebih berdaya, bukan prespektif subjek-objek tetapi subjek-subjek.

Banyak sekali manfaat dari berwirausaha, Thomas W Zimmerer dalam Bahri (2019:13) mengemukakan bahwa berwirausaha memiliki keistimewaan yaitu seseorang bebas mengkondisikan apa yang terjadi pada hidupnya. Memberikan kesempatan yang begitu luas untuk melakukan berbagai inovasi, dimana seorang pelaku usaha akan mencari solusi atau jalan keluar untuk mewujudkan suatu bentuk kepedulian yang dihadapkan dengan berbagai tantangan diseluruh aspek kehidupan. Dengan maksud menjalani suatu roda kehidupan yang lebih berkualitas. Seorang wirausaha memiliki begitu banyak kesempatan dari segala aspek dan kondisi kehidupan yang dihadapi. Seorang wirausaha diharapkan dapat mengembangkan kapabilitas yang dimilikinya, dan mewujudkannya sebagai suatu kesempatan untuk mencari keuntungan yang maksimal.

Karakter wirausahawan menurut Bahri (2019:34) yaitu tingginya keinginan dirinya untuk menjadi yang terbaik, memandang suatu hal dari berbagai sudut pandang, adanya daya cipta dan inovasi yang sangat tinggi, dominan sikapnya selalu dikaitkan dengan inovatif, berkomitmen jika dipercayakan untuk melakukan suatu pekerjaan, semangat dalam bekerja dan menjadikan suatu usaha sebagai gambaran keoptimalan bekerja, melakukan segala sesuatunya dengan percaya diri dan tidak menggantungkan setiap langkah yang diambil kepada pihak lain, percaya diri ketika mengalami suatu kondisi yang tidak pasti, adanya keinginan untuk menemukan berbagai kesempatan, muncul pada dirinya kemauan dan kemauan untuk mengkoordinasi bawahan, adanya kapabilitas dalam hal manajerial, dan adanya keahlian personal. Untuk memunculkan keinginan untuk berwirausaha menurut Abraham H Maslow dalam Bahri (2019:43) diantaranya keperluan mendasar seperti fisio yaitu faktor paling dasar yang sangat dibutuhkan oleh seorang individu seperti sandang, pangan dan papan. Hidup yang sehat dan aman juga merupakan faktor mendasar yang paling ingin dimiliki semua makhluk yang hidup di dunia. Kebutuhan lainnya seperti sosial yaitu saling menyayangi sesama manusia dan keinginan untuk hidup sosial seperti berteman. Faktor mendasar lainnya adalah penghargaan adalah pentingnya saling menghormati sesama manusia dan menghargai reputasi. Aktualisasi yang muncul dari dalam diri merupakan keinginan paling tinggi yang akan muncul jika seluruh kebutuhan dibawahnya sudah dirasakan. Dollinger dalam Ismail Solihin (2014:101) mengemukakan karakter wirausaha terdiri dari segala aspek daya cipta dan perubahan produk atau jasa yang lebih baik, merangkul seluruh potensi dari berbagai aspek dan membentuk suatu struktur di bidang ekonomi yang dikhususkan memperoleh nilai lebih dan kondisi usaha yang mengalami kenaikan atau peningkatan usaha yang selalu dibayangi tantangan dan kondisi yang tidak stabil.

Etika wirausaha menurut Kasmir (2019:24) secara umum adalah seorang pebisnis atau pelaku usahanya memiliki laku diri yang sangat menjunjung tinggi adat istiadat yang ada pada suatu tempat baik dalam lingkungan umum maupun khusus. Pembawaan diri dalam cara berpakaian, berbicara, berinteraksi kepada orang lain ramah, baik, dan menyenangkan. Seorang pengusaha dalam berperilaku kehidupan sehari-hari menggambarkan kondisi usahanya secara tidak langsung. Sehingga untuk menimbulkan ketertarikan orang lain terhadap produk dan jasa yang ia miliki, seorang pengusaha harus konsisten berperilaku, bertutur kata yang baik kepada semua pihak.

Norma berwirausaha yang harus dimiliki menurut Kasmir (2019:25) diantaranya kejujuran yaitu seorang wirausaha seharusnya menanamkan sikap untuk selalu jujur. Segala sesuatu yang ia katakan, ia lakukan merupakan sesuatu yang didasari atas kejujuran. Berbohong merupakan suatu bentuk ketidak jujuran. Ketidak jujuran dapat mengecewakan berbagai pihak seperti pelanggan atau pihak yang bekerjasama dalam menjalankan usaha. Pentingnya kejujuran menjadi norma paling dasar dalam menjalankan usaha. Norma berikutnya adalah segala

aktivitas yang dilakukan oleh seorang wirausaha harus dapat di pertanggung jawabkan. Norma lainnya adalah tidak ingkar terhadap apa yang ia perjanjikan kepada orang lain baik pelanggan atau mitra dalam berusaha. Selain itu, seorang wirausaha dapat mengatur secara terperinci waktu dan tempat. Membuang waktu sama saja membuang dengan sia sia kesempatan. Norma lain dalam berwirausaha adalah patuh terhadap hukum yang berlaku. Hukum diberlakukan untuk mengatur segala sesuatu sehingga terjadi kerukunan dan keamanan. Hukum yang harus dipatuhi baik berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara maupun kehidupan bermasyarakat. Norma lainnya adalah sikap sosial yaitu saling menolong. Saling menghormati dan bertindak sesuai apa yang diucapkan. Terus bersemangat untuk mencapai hasil terbaik, menjadi yang terbaik diantara yang baik.

Tujuan etika yang selalu ingin dicapai dengan berwirausaha diantaranya untuk persahabatan dan pergaulan, menyenangkan orang lain, membujuk pelanggan, mempertahankan pelanggan, dan membina serta menjaga hubungan.

Fungsi dari kewirausahaan, Zebua dalam Bahri (2019:52) diantaranya menciptakan keputusan yang penting serta berani mengambil risiko terhadap tinjauannya, menciptakan suatu bidang usaha yang baru, mampu mengenali lingkungan sekitar, sehingga bisa menciptakan suatu peluang usaha, menjaga lingkungan agar tidak merugikan masyarakat, memproduksi dan memasarkan barang atau jasa yang akan membuat pelanggan puas, menciptakan suatu terobosan baru yang menarik minat masyarakat dan bertanggung jawab terhadap lingkungan di tempatnya membuat usaha. Pada negara berkembang, Minniti dan Naude dalam Bahri (2019:53) menyebutkan tiga dampak positif peran kewirausahaan diantaranya membuka peluang usaha yang baru, menyediakan lapangan pekerjaan dan menaikkan output perkapita nasional.

Sebagai tambahan bahwa terdapat 9 sifat dasar wirausaha yang dikemukakan oleh Prof S Sukardi dalam Mursidin dan Arifin (2019:44) yaitu Sifat instrumental, yakni azas memanfaatkan kesempatan dalam segala situasi untuk mencapai tujuan pribadi dalam berusaha. Sifat prestasi, yakni dalam segala situasi tampil paling baik dibandingkan hasil yang dicapai sebelumnya. Sifat bergaul luwes, yakni sifat cepat bergaul akrab dengan siapapun dalam segala situasi. Sifat kerja keras, yakni senantiasa kerja keras dan pantang menyerah dalam segala kesempatan. Sifat keyakinan diri, yakni senantiasa yakin akan kemampuan diri dan keberhasilannya dalam hidup. Sifat pengembali risiko, yakni kemampuan menghitung dan meminimalisasi kemungkinan kegagalan dalam berusaha. Sifat swakendali, yakni senantiasa waspada terhadap kekurangan dan kelebihan diri dan sadar akan batas-batas kemampuan dirinya. Sifat inovatif, yakni senantiasa mencari solusi dan pendekatan baru dalam menghadapi masalah dan situasi baru. Sifat kemandirian, yakni senantiasa bertanggung jawab dan komitmen atas segala tindakannya sebagai konsekuensi perbuatan pribadi.

Banyak sekali kondisi yang dirasakan berbeda ketika seseorang menjadi pelaku usaha atau menjadi seseorang yang bekerja kepada orang lain. Syarat seseorang ingin menjadi wirausaha atau pelaku usaha sangat sederhana. Hal mendasar yang diperlukan adalah adanya keinginan yang kuat. Setelah adanya keinginan, yang selanjutnya adalah kapabilitas yang ada pada dirinya. Begitu banyak hal positif yang muncul dari kewirausahaan antara lain. Penghargaan terhadap diri yang lebih tinggi. Akan dirasa berbeda jika seseorang menjadi *owner* terhadap usahanya. Pendapatan pastilah sesuatu yang sangat mungkin diperoleh. Besar kecilnya pendapatan tergantung dari giat atau tidaknya suatu usaha. Berikutnya adalah keinginan untuk menciptakan gagasan yang baru serta dorongan dari dalam diri untuk maju dalam berusaha. Keuntungan berikutnya dari seorang pelaku usaha adalah masa depan yang lebih luas dan berkualitas. Pendapatan atau pemasukan, jika bekerja dengan berwirausaha sangat jauh berbeda. Ketika pilihan jatuh kepada menjadi seorang karyawan, maka gaji yang diterima sesuai dengan periode tertentu yang sudah dihitung sedangkan pengusaha lebih banyak terkait dari giat atau tidaknya dia dalam menjalankan usahanya. Jika ia rajin, giat dalam berusaha dan selalu menciptakan suatu terobosan yang menarik minat pembeli, maka banyak pula pemasukan yang ia dapatkan.

Namun jika ia malas, terlalu nyaman dan cepat puas, maka hasil yang ia dapatkan tidak meningkat.

Pelaku usaha atau seorang wirausaha berusaha menciptakan gagasan yang beragam dalam menjalankan bisnisnya. Wirausaha selalu membaca apa yang dibutuhkan saat ini, selalu menyesuaikan dengan kondisi. Keinginan untuk mencari keuntungan yang lebih, tetap mempertahankan usaha walaupun dalam kondisi yang sulit selalu muncul pada diri mereka. Hampir di setiap momen, seorang wirausaha berupaya menjadikan ide menjadi nilai lebih yang dapat dijual dan menghasilkan. Kehidupan pengusaha yang sukses dalam menjalankan usahanya lebih baik jika diperbandingkan dengan orang yang hanya bekerja. Dan perlu diketahui bahwa pelaku usaha atau wirausaha tidak mengenal kata pensiun bahkan usahanya yang dijalankan dapat diwariskan turun temurun.

Nilai-nilai positif yang dimiliki dan diciptakan dari kewirausahaan, menempatkan berwirausaha menjadi solusi utama untuk memperbaiki kondisi kehidupan dan membangun perekonomian. Banyak cara yang ditempuh institusi pendidikan untuk menumbuhkan minat berwirausaha.

Seiring dengan kondisi tersebut, diperlukan sebuah rangsangan yang dapat menstimulus munculnya bibit wirausaha dari kalangan mahasiswa. Dimana mahasiswa akan dituntut mencari penghidupan yang layak ketika mereka telah menyelesaikan studinya. Direktorat Jendral Perguruan Tinggi membuat sebuah kebijakan berupa Program Mahasiswa Wirausaha dengan tujuan menjembatani para mahasiswa memasuki dunia bisnis yang nyata. Program ini berusaha menstimulasi mahasiswa untuk mengangkat minatnya untuk berwirausaha.

Adanya penelitian ini dilakukan untuk mencari penjelasan Bagaimana Program Mahasiswa Wirausaha dilaksanakan oleh Universitas Tanjungpura terhadap minat atau keinginan berwirausaha dari mahasiswa FKIP Untan Pontianak. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh Program Mahasiswa Wirausaha secara kuantitas dan besarnya pengaruh jika dihitung dalam perhitungan statistik.

METODE

Metode yang digunakan adalah deskriptif. Metode ini dimaksudkan ingin menjelaskan memaparkan secara objektif. Studi hubungan merupakan bagian dalam bentuk penelitian yang bertujuan mencari hubungan secara statistik antara variabel yang diteliti. Kumpulan dari individu dengan karakteristik tertentu antara lain terdaftar aktif di FKIP Universitas Tanjungpura baik regular A maupun regular B dan telah menyesuaikan kuliah 4 semester atau minimal 80 SKS yaitu berjumlah 1.286 orang merupakan populasi pada penelitian ini. Karena populasi lebih dari 100 orang mahasiswa, maka untuk mempermudah proses penelitian ini digunakan sampel. Sampel pada penelitian ini memenuhi karakteristik antara lain mahasiswa S1 yang terdaftar aktif di FKIP Universitas Tanjungpura, telah menyelesaikan kuliah 4 semester atau minimal 80 SKS, telah mengajukan proposal bisnis pada Program Mahasiswa Wirausaha dan telah lolos dan resmi menjadi peserta PMW. Berdasarkan karakteristik tersebut terdapat 128 orang atau lebih dari 100 orang maka diambil sampel yang memenuhi karakteristik adalah 13 orang.

Wawancara secara langsung terhadap Ketua Panitia Program Mahasiswa Wirausaha Universitas Tanjungpura merupakan teknik komunikasi langsung pada penelitian ini, kemudian teknik komunikasi tidak langsung yaitu menyebarkan angket / kuisioner kepada responden yaitu mahasiswa FKIP Untan yang masuk dalam kriteria sampel. Teknik berikutnya adalah studi dokumenter. Mengumpulkan data yang secara tertulis dan berkaitan dengan masalah dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan. Alat pengumpulan data diantaranya pedoman interview / pedoman wawancara, angket / kuisioner dan literature dokumen. Metode analisa data diawali dengan uji persyaratan yaitu uji normalitas data dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengolahan data dengan korelasi *Product Moment* dan Uji Regresi

Sederhana dilanjutkan dengan Uji Hipotesis yaitu Koefisien Determinasi dan Uji t atau uji parsial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perhitungan korelasi r hitung adalah sebesar 0,685, tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ untuk nilai r secara tabel adalah 0,361. Jika dibandingkan antara r yang dihitung dengan tabel diperoleh bahwa r hitung lebih dari r tabel yaitu $0,685 > 0,361$. Sehingga hubungan yang terjadi pada variabel x yaitu bebas terhadap variabel y yaitu terikat dikatakan signifikan. Perhitungan tabel menunjukkan bahwa korelasi antara PMW terhadap keinginan untuk menjalankan usaha pada mahasiswa FKIP yaitu 0,685 dikategorikan kuat.

Dihubungkan dengan analisis regresi dengan harga koefisien tersebut, karena signifikan dapat diteruskan dengan kehendak untuk meramalkan hubungan diantara Program Mahasiswa Wirausaha dengan minat atau keinginannya mahasiswa untuk berwirausaha. Persamaan regresi nya yaitu $Y = 4,91 + 0,4669 x$. Setelah diperhitungkan persamaan regresi, dilanjutkan dengan pembuktian hipotesis.

Hipotesis dirumuskan sebagai berikut

Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu Terdapat suatu pengaruh PMW terhadap keinginan berwirausaha mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Untan Pontianak atau dirumuskan $H_0 = 0$. Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak ada pengaruh antara PMW terhadap keinginan berwirausaha mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Untan Pontianak dirumuskan $H_a \neq 0$. Pengujian statistik yang dianggap sesuai dan yang akan digunakan adalah koefisien determinasi dan uji t atau uji parsial.

Tingkat keyakinan atau *confidence coefficient* menunjukkan besarnya interval keyakinan di kurva normal. Pada penelitian ini tingkat keyakinan adalah 95%. Uji t yang telah dilakukan menghasilkan bahwa t hitung adalah 4,979. Perhitungan t tabel dengan jumlah responden yaitu 30 responden, t tabel yaitu 2,048. Jika diperbandingkan diperoleh hasil bahwa dihasilkan t hitung lebih dari t tabel yaitu $4,97 > 2,04$. Dengan uji kedua belah pihak tadi diketahui bahwa t hitung berada dalam daerah tolak hipotesis nol. Kesimpulannya ialah menerima hipotesis alternative. Koefisien determinasi (R^2) menggunakan rumus koefisien penentu (K_p) sebesar 47% berarti kontribusi atau sumbangan Program Mahasiswa Wirausaha terhadap keinginan berwirausaha mahasiswa yaitu 47% sementara 53% merupakan sumbangan aspek lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan serta pengolahan input dari penelitian, antara lain terdapat hubungan atau korelasi diantara Program Mahasiswa Wirausaha dengan minat atau keinginan dari mahasiswa untuk berwirausaha di FKIP Untan. Hal ini dilihat pada pengolahan data dengan formulasi korelasi *product moment* didapat angka statistic r hitung melebihi r tabel. Perhitungan r yang diperoleh adalah 0,685 lebih dari 0,355 dan dikategorikan sebagai korelasi yang kuat diantara dua variabel tersebut.

Program Mahasiswa Wirausaha berpengaruh positif terhadap minat atau keinginan mahasiswa dalam berwirausaha pada FKIP Untan. Perhitungan dari uji t menjelaskan, apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat secara signifikan. Karena tingkat signifikan adalah 0,05 adalah 0,00 maka diperoleh bahwa H_0 yaitu tidak adanya pengaruh ditolak. Berdasarkan pengolahan data t hitung sebesar 4,979 dan lebih besar daripada t tabel dengan derajat kebebasan $df = 28$ dan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ sehingga didapat t tabel sebesar 2,04. Dapat dibandingkan t hitung lebih dari t tabel, sehingga disimpulkan bahwa PMW Tahun 2009 berpengaruh pada minat dan keinginan mahasiswa untuk berwirausaha mahasiswa FKIP Untan.

Pengaruh yang ditimbulkan oleh PMW terhadap minat atau keinginan mahasiswa dalam berwirausaha mahasiswa FKIP dilihat dari regresi linier atau regresi sederhana dimana rumus $Y = 4,911 + 0,467 x$ artinya nilai tetap(a) adalah 4,911 yaitu seandainya Program Mahasiswa Wirausaha bernilai 0, maka minat berwirausaha bernilai positif yaitu 4,911. Nilai koefisien regresi variabel minat berwirausaha (b) mengandung nilai yang positif yaitu 4,067 ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan Program Mahasiswa Wirausaha sebesar 1, maka minat juga akan meningkat sebesar 0,467.

Koefisien determinasi atau koefisien penentu pada penelitian ini menunjukkan angka 47 yang artinya kontribusi atau sumbangan Program Mahasiswa Wirausaha terhadap minat atau keinginan mahasiswa untuk yaitu 47 % sedangkan sisanya merupakan sumbangan variabel lain.

SARAN

Program Mahasiswa Wirausaha diharapkan dapat terus berlanjut dengan sistem-sistem pelaksanaan yang harus inovatif sesuai dengan hasil evaluasi dari tahun ke tahun serta perkembangan kondisi sekitarnya. Hal ini disebabkan Program Mahasiswa Wirausaha dapat membantu mengatasi pengangguran dan bahkan bisa menjadi penyerap tenaga kerja jika usaha dijalankan oleh mahasiswa tersebut berhasil. Diharapkan muncul program-program lain yang lebih baik lagi dalam hal kewirausahaan. Jika dibutuhkan pada setiap fakultas dibangun suatu Unit Kegiatan Mahasiswa yang bergerak dibidang wirausaha. Melibatkan mahasiswa yang ingin berwirausaha dan dibimbing oleh dosen mata kuliah kewirausahaan dalam pelaksanaannya. Selain terdapat unsur pendidikan yaitu pembelajaran secara tidak langsung dan langsung terjun ke praktek kewirausahaan, mahasiswa-mahasiswa yang dianggap memiliki komitmen dan kemauan keras untuk berwirausaha dapat direkomendasikan untuk ikut serta dalam Program Mahasiswa Wirausaha selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahri. (2019). *Pengantar Kewirausahaan*. Yogyakarta: Jakarta Baru Press
Kasmir. (2019). *Kewirausahaan*. Depok: Raja Grafindo
Mursidin & Arifin. (2020). *Pendidikan Kewirausahaan*. Jakarta: Bumi Aksara
Solihin Ismail. (2014). *Pengantar Bisnis*. Jakarta: Erlangga

KONTRIBUSI PENGELOLAAN LABORATORIUM TERHADAP EFEKTIVITAS PRAKTIKUM KARTOGRAFI TEMATIK PRODI GEOGRAFI PADA MASA PANDEMI COVID 19

Ihsan Nurhakim¹, Yoga Prasetya AN², Ajun Purwanto³, Ivan Veriansyah⁴

¹Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

²Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

³Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

⁴Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP PGRI Pontianak

Email : ihsannurhakim08@gmail.com

Email : Yprasetya82@yahoo.com

Email : Ajunpurwanto@gmail.com

Email : Ivanveriansyah@gmail.com

Abstrak

Masalah yang menjadi kajian dari penelitian ini adalah efektivitas proses pembelajaran praktikum kartografi tematik pada masa pandemi covid 19. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui Pengelolaan Laboratorium Terhadap Pembelajaran Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19, 2) Mengetahui Efektivitas Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Dalam Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi tahun 2020, 3) Mengetahui Bagaimanakah Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas Pembelajaran Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19. Metode penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi geografi semester IV dengan sampel kelas A pagi yang berjumlah 28 mahasiswa. Instrumen berupa angket dengan skala Likert. Teknik analisis korelasi yang digunakan adalah Korelasi Personal Product Moment. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Pengelolaan laboratorium geografi berkriteria baik; 2) Efektivitas pembelajaran praktikum mahasiswa berkriteria baik; 3) Kontribusi pengelolaan laboratorium terhadap efektivitas pembelajaran praktikum kartografi tematik menunjukkan tingkat kontribusi yang kuat.

Kata Kunci: Kontribusi Pengelolaan Laboratorium, Efektivitas Pembelajaran, Praktikum Kartografi tematik

PENDAHULUAN

Tahun 2020, dunia sedang waspada dengan sebuah virus yang disebut dengan corona virus yang menyebabkan penyakit COVID-19. Virus ini telah menjadi pandemi, sehingga pemerintah di berbagai negara telah menerapkan lockdown atau karantina. Sedangkan pemerintah di Indonesia menerapkan aturan PSBB yang merupakan singkatan dari Pembatasan Sosial Berskala Besar yaitu dengan menghimbau untuk tetap di dalam rumah dan mengisolasi diri. Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal.

PANDEMI virus korona (Covid-19) yang terjadi di Tanah Air sejak Maret lalu juga menimbulkan dampak bagi berbagai sektor, termasuk pendidikan tinggi. Untuk mencegah agar penyebaran virus tidak menyebar di lingkungan perguruan tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sejak awal telah sigap merespons kondisi ini dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 Pada Satuan Pendidikan. Akibatnya, perguruan tinggi baik negeri maupun swasta terpaksa meniadakan

kegiatan belajar mengajar di kampus dan mengalihkannya menjadi pembelajaran jarak jauh. Namun, tidak bisa dipungkiri masih ada kendala yang ditemui mahasiswa selama menjalani pendidikan jarak jauh (PJJ), di antaranya jaringan internet yang tidak stabil dan membutuhkan kuota internet yang cukup besar.

Terkait kegiatan praktikum yang perlu dilaksanakan secara tatap muka, ada beberapa aturan yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan selama masa pandemi Covid-19. Jika memungkinkan, praktikum dapat dilaksanakan dengan tetap mengikuti protokol kesehatan yang berlaku seperti menjaga jarak, menggunakan masker, dan rajin cuci tangan.

Kelengkapan fasilitas laboratorium merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran Praktikum. Laboratorium yang lengkap sangat membantu proses pembelajaran praktikum di perguruan tinggi dalam melatih kerja ilmiah. Korobova (2015) mengemukakan bahwa mahasiswa yang didukung dengan fasilitas yang komplit akan memiliki kepuasan yang lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa yang terdaftar di lembaga pendidikan tanpa dukungan fasilitas belajar. Penelitian Khorasani (2014), menghasilkan temuan bahwa sebagian besar siswa merasa puas dengan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolahnya. Peserta didik dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada di laboratorium untuk kelancaran proses pembelajaran.

Pengelola laboratorium geografi yang terdiri dari kepala laboratorium, dan satu orang staff, harus memiliki kompetensi sebagai pengelola laboratorium. Mereka harus memiliki kemampuan, sikap, dan keterampilan sebagai tenaga kependidikan dalam pelaksanaan tugas dan fungsinya sebagai pengelolaan laboratorium. Pengelola laboratorium dikatakan efektif apabila mampu melaksanakan fungsi fungsi manajemen yang meliputi proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan semua kegiatan yang berkenaan dengan laboratorium geografi. Pengelolaan laboratorium dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan untuk mengelola sumber belajar dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran di laboratorium geografi harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Proses pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan, menantang, interaktif, inspiratif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat menghasilkan nilai yang baik. Pembelajaran di laboratorium juga harus dapat memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian. Sehingga proses pembelajaran praktikum kartografi tematik berjalan efektif pada masa pandemi covid 19. Sehubungan hal tersebut di atas peneliti sangat tertarik untuk mengetahui/meneliti bagaimana Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19.

Adapun alasan yang mendasari peneliti dalam mengambil judul ini yaitu pada survei awal, peneliti melihat fasilitas laboratorium geografi cukup memadai, khususnya fasilitas praktikum kartografi tematik. Di samping itu pengelola laboratorium geografi dipegang oleh dosen geografi, yang dibantu oleh seorang staf. Pengelolaan laboratorium geografi tergolong cukup bagus dan tertib. Ini semua tentu akan berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran praktikum Geografi di laboratorium.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah umum dalam penelitian adalah bagaimanakah Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19? 1) Bagaimana Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19? 2) Bagaimana Efektivitas Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Dalam Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi tahun 2020? 3) Bagaimanakah Kontribusi Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas

Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara jelas, objektif dan sistematis tentang Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19. 2) Efektivitas Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Dalam Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi tahun 2020. 3) Kontribusi Pengelolaan Laboratorium Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Kartografi Tematik Semester IV Prodi Geografi Pada Masa Pandemi Covid 19.

1. Pengelolaan Laboratorium

Laboratorium dan jenis peralatannya merupakan sarana dan prasarana penting untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dikemukakan pada PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 42 ayat (2) serta Pasal 43 ayat (1) dan ayat (2). Laboratorium merupakan tempat untuk mengaplikasikan teori keilmuan, pengujian teoritis, pembuktian uji coba, penelitian, dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu yang menjadi kelengkapan dari fasilitas dengan kuantitas dan kualitas yang memadai (Depdiknas, 2002). Didi Wahyu Sudirman (2011: 12) menjelaskan bahwa, “laboratorium merupakan akumulasi dari berbagai sumber daya manusia, material, mesin-mesin (termasuk didalamnya fasilitas dan energi), uang dan informasi”. Pengertian laboratorium yang dimaksudkan oleh Didi Wahyu Sudirman bahwa laboratorium merupakan sebuah kesatuan yang difungsikan sebagai sebuah fasilitas. Agar laboratorium geografi di kampus dapat berperan, berfungsi dan bermanfaat seperti itu, maka diperlukan sebuah sistem pengelolaan laboratorium yang direncanakan dan dievaluasi dengan baik serta dilaksanakan oleh semua pihak yang terkait dengan penyelenggaraan laboratorium geografi di kampus yang bersangkutan.

Dimensi pengelolaan laboratorium menurut Sutrisno (2010) terdiri dari: Organisasi Laboratorium; Administrasi Laboratorium (inventarisasi alat dan fasilitas laboratorium, administrasi penggunaan laboratorium, administrasi peminjaman alat-alat laboratorium, administrasi pemeliharaan alat-alat laboratorium); Keselamatan kerja di laboratorium. Dimensi inilah yang menjadi acuan kontribusi pengelolaan laboratorium

2. Efektivitas Proses Praktikum

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya (Watkins et al., 2007; Rohmawati, 2015). Dengan kata lain efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai Slavin (2009) keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut: (1) Kualitas pembelajaran (quality of insurance), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar. (2) Kesesuaian tingkat pembelajaran (*appropriate level of instruksion*) yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru. (3) Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif. (4) Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Dimensi efektifitas dalam penelitian ini adalah dengan melihat kualitas pembelajaran yaitu dengan melihat hasil praktikum

kartografi tematik.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.

Penelitian ini menggunakan metode survey deskriptif terhadap 1 kelas prodi geografi semester IV dengan jumlah sampel 28 mahasiswa. Sugiyono (2014: 7) mendefinisikan penelitian survey adalah: "Penelitian survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis." Penelitian survey dilakukan untuk membuat generalisasi dari sebuah pengamatan dan hasilnya akan lebih akurat. Instrumen berupa angket dengan skala Likert. Teknik analisis data korelasi yang digunakan adalah Korelasi Personal Product Moment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa hasil dari data yang diperoleh melalui hasil praktikum dari variabel terikat berupa efektifitas pembelajaran praktikum (Y) dan variabel bebas yang berupa data angket mengenai pengelolaan laboratorium geografi (X). Pada bab ini akan disajikan deskripsi data dari tiap-tiap variabel meliputi skor tertinggi, skor terendah, *mean* (M), dan *standar deviasi* (SD). Pengolahan data dilakukan dengan bantuan *excel*.

Hasil penelitian tentang kontribusi pengelolaan laboratorium pada mata kuliah kartografi tematik yang telah dikonversikan dalam bentuk nilai dapat dilihat pada Tabel 1 berikut;

Tabel 1.
Rangkuman hasil angket Pengelolaan Laboratorium

Skor maks	90
Skor min	70
SD	4,34
Rerata	77
Kriteria	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan kontribusi laboratorium pada mata kuliah kartografi tematik tergolong baik. Hasil tersebut didapat dari data angket yang disebar kepada 28 mahasiswa geografi smester IV kelas A yang telah diolah. Hal ini menunjukkan bahwa program studi geografi mengelola laboratorium geografi dengan baik guna menunjang proses pembelajaran praktikum kartografi tematik. sejalan dengan PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 42 ayat (2) serta Pasal 43 ayat (1) dan ayat (2) yang menyatakan Laboratorium dan jenis peralatannya merupakan sarana dan prasana penting untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Laboratorium merupakan salah satu fasilitas yang harus dimiliki kampus guna menunjang proses pembelajaran praktikum. Pengelolaan laboratorium yang baik diharapkan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam melakukan melaksanakan mata kuliah praktikum dengan baik.

Sedangkan rangkuman data efektifitas praktikum yang diambil dari nilai laporan praktikum mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan geografi pada mata kuliah kartografi tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.
Deskripsi Nilai Hasil praktikum Mata Kuliah kartografi tematik

skor maks	90
skor min	70
SD	5,4
Rerata	75
Kriteria	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan efektifitas praktikum pada mata kuliah kartografi tematik tergolong baik, dimana indikator keefektifannya diukur dengan rata-rata hasil praktikum minimal 70 dengan ketuntasan klasikal 100% tuntas. Ini sejalan dengan Slavin dalam Triwibowo (2015) yang menyatakan keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan indikator Kualitas pembelajaran (quality of insurance), yaitu Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.

Hasil kontribusi laboratorium terhadap efektifitas pembelajaran praktikum kartografi tematik berikut tabel 3 yang menampilkan rangkuman tingkat kontribusi laboratorium terhadap efektifitas pembelajaran praktikum

Tabel 3.
Rangkuman tingkat kontribusi laboratorium terhadap efektifitas pembelajaran praktikum

Nilai r	Rentang	Tingkat kontribusi
0,65	0,60-0,799	kuat

Sesuai dengan pedoman koefisien korelasi yang diperoleh dengan menggunakan pedoman r Product Moment yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 231), diketahui bahwa koefisien korelasi antara Pengelolaan Laboratorium terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran sebesar 0.65, yang berarti tingkat hubungan antara Pengelolaan Laboratorium terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran berada pada tingkat kuat. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif antara Pengelolaan Laboratorium terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran. Dari hasil perhitungan uji signifikansi, diperoleh harga t hitung sebesar 4,434 sedangkan harga t tabel pada tingkat kepercayaan 95% dengan $dk = n - 2$ ($28 - 2$) = 26 adalah sebesar 2,056. Dengan mengacu pada kaidah jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 terima artinya tidak signifikan. Sehingga apabila t_{hitung} ($4,434$) $\geq t_{tabel}$ ($2,056$), maka H_0 tolak artinya signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara pengelolaan laboratorium dengan efektivitas proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil pengolahan dan analisis data dari penelitian yang berjudul “kontribusi pengelolaan laboratorium terhadap efektivitas praktikum kartografi tematik prodi geografi pada masa pandemi covid 19”, maka penulis dapat mengambil kesimpulan yang tentunya merujuk pada rumusan masalah yang telah diajukan pada penelitian ini, berikut kesimpulannya:

1) Pengelolaan laboratorium geografi berkriteria baik, 2) Efektifitas pembelajaran praktikum mahasiswa berkriteria baik, 3) Kontribusi pengelolaan laboratorium terhadap efektivitas pembelajaran praktikum kartografi tematik menunjukkan tingkat kontribusi yang kuat.

Adapun saran yang dapat dikemukakan berdasarkan temuan penelitian ini adalah: Perlu dilakukan peningkatan kemampuan pengelolaan laboratorium bagi dosen, pengelola laboratorium dan laboran dengan pelatihan dan pendidikan khusus tentang perencanaan kegiatan laboratorium, pengorganisasian kegiatan laboratorium dan pelaksanaan kegiatan di laboratorium, sehingga kegiatan laboratorium terprogram dengan lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Depdiknas. (2002). *SPTK-21*. Jakarta

Didi Wahyu S. (2011). *Pengelolaan Laboratorium Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Jurnal Efisiensi (Vol. XII Nomor 2).

Sutrisno, E. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Cetakan Kelima*. Yogyakarta: Prenada Media

Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15- 32

Slavin, R.E. (2009). *Educational Psychology, Sixth Edition*. Boston: Allyn and Bacon

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI

Lestari Esterida Siagian

SD Negeri 17 Sadaniang

Email: estersiagian89@gmail.com

Abstract: *The world is currently in the midst of the COVID-19 outbreak. Almost all countries are affected by this disease, including Indonesia. Various attempts were made to suppress the spread of this virus. One of them is implementing social distancing. Online learning becomes a solution to this problem. This article aims to discuss how the application of online learning is carried out in Indonesia, what obstacles and challenges are faced and how to deal with these obstacles and challenges. This article is written using a comparison of literature from various sources available online. Based on the search results, it is found that the application of online learning is influenced by three roles, namely teachers, students and parents. Each of these roles greatly determines the success of online learning. Teachers play an important role in the application of online learning because they are required to be able to use and utilize various online learning media (e-learning). Teachers face various difficulties because online learning is something very new in the world of education. Students as well as teachers experience various obstacles in this online learning so that parents are indirectly affected.*

Abstrak: Dunia saat ini tengah dilanda wabah COVID-19. Hampir seluruh negara terkena wabah penyakit ini termasuk Indonesia. Berbagai upaya dilakukan guna menekan penyebaran virus ini. Salah satunya menerapkan *social distancing*. Akibatnya pembelajaran daring menjadi solusi untuk masalah ini. Artikel ini bertujuan untuk membahas tentang bagaimana penerapan pembelajaran daring ini dilakukan di Indonesia, kendala dan tantangan apa saja yang dihadapi serta bagaimana cara untuk menghadapi kendala dan tantangan tersebut. Artikel ini ditulis dengan menggunakan perbandingan literatur dari berbagai sumber yang didapat secara *online*. Berdasarkan hasil penelusuran didapat bahwa penerapan pembelajaran secara daring ini dipengaruhi oleh tiga peran yaitu guru, peserta didik dan orangtua. Masing-masing peran tersebut sangat menentukan keberhasilan pembelajaran secara daring. Guru memegang peranan penting dalam penerapan pembelajaran daring karena dituntut harus bisa menggunakan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran daring (*e-learning*). Berbagai kesulitan dihadapi guru karena pembelajaran daring merupakan suatu hal yang sangat baru dalam dunia pendidikan. Peserta didik juga sama halnya dengan guru mengalami berbagai kendala dalam pembelajaran daring ini sehingga secara tidak langsung orang tua pun ikut terkena dampaknya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pembelajaran Daring, Covid-19

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah dilanda sebuah wabah penyakit yang semakin hari penyebarannya semakin luas. Virus ini dikenal dengan *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) atau masyarakat pada umumnya menyebut dengan sebutan virus corona. Hampir seluruh negara terkena wabah penyakit ini tak terkecuali negara Indonesia. Wabah yang bermula berasal dari Kota Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember 2019 ini turut menyebar ke negara Indonesia pada awal bulan Maret lalu. COVID-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah guna menekan penyebaran virus ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi atau memutus rantai penyebaran

COVID-19 adalah dengan menjaga jarak dengan orang lain atau *social distancing*. Efek dari diberlakukannya kebijakan ini adalah menghentikan semua kegiatan diberbagai bidang yang melibatkan orang banyak guna meminimalkan potensi penyebaran virus yang semakin meluas. Oleh sebab itu, bidang pendidikan turut terkena imbasnya karena secara otomatis kegiatan belajar di sekolah terpaksa harus ikut dihentikan untuk sementara ini.

Dengan adanya pandemi saat ini maka pemerintah membagi wilayah Indonesia menjadi beberapa bagian berdasarkan penyebaran virus corona COVID-19. Antara lain zona merah yaitu wilayah dengan tingkat transmisi penyebaran virus corona sangat cepat. Zona oranye yaitu wilayah dengan tingkat transmisi penyebaran virus corona masih tinggi. Zona kuning yaitu wilayah dengan tingkat transmisi penyebaran virus corona masih cukup besar dan mungkin cepat. Dan yang terakhir adalah zona hijau yaitu wilayah yang tidak ditemukan adanya kasus positif COVID-19 serta penyebaran virus corona masih terkontrol.

Kegunaan dari adanya pembagian wilayah di Indonesia menjadi beberapa zona adalah untuk mengetahui dan menggambarkan tingkat resiko persebaran virus corona COVID-19. Dengan begitu, maka masyarakat Indonesia diharapkan dapat lebih berhati-hati apabila terpaksa harus bepergian ke suatu daerah baik karena urusan pekerjaan ataupun urusan pribadi.

Dengan adanya pandemi ini, agar kegiatan pembelajaran dapat tetap berlangsung haruslah dicari solusi. Karena jika tetap dipaksakan pembelajaran tatap muka tetap dilakukan, maka tidak menutup kemungkinan bahwa para tenaga pendidik dan peserta didik bisa menjadi cluster terbesar dalam penyebaran COVID-19 apalagi pada sekolah tingkat dasar atau sekolah dasar. Karena anak-anak pada usia sekolah dasar sudah barang tentu tidak akan terlalu memahami mengenai kebijakan *social distancing*. Guru akan mengalami kesulitan untuk mengontrol peserta didik dalam menjaga jarak dengan sesama temannya karena mereka sedang berada di usia yang sangat aktif untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika demikian, kontak fisik tentu akan sulit untuk dihindari.

Oleh karena itu, untuk menghindari terjadinya hal yang lebih buruk terjadi maka perlu diambil suatu kebijakan/ keputusan. Maka pemerintah yang mana dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Dalam surat edaran tersebut dikatakan bahwa proses belajar yang sedianya dilakukan di sekolah di ubah menjadi proses belajar dari Rumah (BDR). Dengan adanya surat edaran tersebut, maka secara resmi pelaksanaan proses pembelajaran di seluruh Indonesia dilakukan secara daring.

Perubahan kebijakan pelaksanaan pembelajaran tidak hanya terjadi di Indonesia saja. Bisa dikatakan bahwa seluruh negara yang terkena wabah COVID-19 mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran daring. Kebijakan ini berlaku untuk semua tingkatan sekolah dari tingkat dasar (PAUD dan SD) hingga ke tingkat perguruan tinggi.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, artikel ini bertujuan untuk membahas tentang bagaimana penerapan pembelajaran daring yang ada di Indonesia. Apakah penerapan pembelajaran daring ini bisa dilaksanakan dan diterima oleh masyarakat khususnya para peserta didik dan orang tua? Selain itu artikel ini juga bertujuan untuk membahas mengenai tantangan apa saja yang dihadapi ketika melaksanakan pembelajaran daring ini. Serta solusi yang dapat dilakukan untuk menghadapi tantangan-tantangan yang dihadapi di saat melaksanakan pembelajaran daring di Indonesia ini.

PEMBAHASAN

Bagaimana proses Pembelajaran Daring itu?

Sudah lebih dari 6 (enam) bulan negara Indonesia ini ikut terkena wabah COVID-19. Hampir di segala bidang dari bidang perekonomian, pemerintahan, kesehatan, dan bahkan bidang pendidikan ikut mendapatkan efek yang bisa dikatakan tidak baik / berdampak buruk

akibat dari mewabahnya COVID-19 di Indonesia. Maka dengan itu sudah lebih dari (6) pula di bidang pendidikan melaksanakan pembelajaran dari rumah. Hal tersebut karena pelaksanaan pembelajaran tatap muka tidak dapat dilakukan seperti biasanya di tengah pandemi yang saat ini melanda.

Pandemi yang terjadi saat ini seperti menguji kemampuan manusia dalam mencari solusi atas dampak yang timbul. Salah satunya yaitu mengenai dampak yang timbul pada bidang pendidikan. Setelah Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim diterbitkan, maka secara resmi kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran secara daring resmi pula diterapkan di seluruh daerah Indonesia. Baik itu sekolah negeri maupun swasta dan dari tingkat dasar (PAUD dan SD) hingga ke tingkat perguruan tinggi.

Kebijakan belajar dari rumah (BDR) yang diterbitkan oleh pemerintah berarti mengakibatkan ditiadaknya pembelajaran di dalam kelas (tatap muka). Dengan begitu maka semua kegiatan praktek yang biasa dilakukan guru dan peserta didik juga tidak bisa lagi dilaksanakan. Apalagi semua kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan keorganisasian yang biasa melibatkan banyak peserta didik menjadi hal yang sangat tidak mungkin dilakukan di masa pandemi saat ini. Hal tersebut tentu menjadi suatu hal yang aneh bagi mereka karena peserta didik sudah terbiasa untuk saling berinteraksi serta bersosialisasi dalam berbagai kegiatan di sekolah dengan sesama mereka.

Adanya perubahan pada kebijakan pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan(daring) atau disebut juga dengan *online learning* akibat terjadinya pandemi saat ini tentu menjadi hal yang baru. Baik itu bagi guru, peserta didik, maupun orang tua peserta didik. Peran guru dalam suatu perubahan yang terjadi pada suatu pembelajaran tentu sangat berdampak. Hal tersebut karena bisa dikatakan bahwa guru adalah pemegang kunci dari pelaksanaan suatu pembelajaran.

Pembelajaran daring adalah salah satu contoh bentuk dari pembelajaran jarak jauh. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” namun kita lebih mengenalnya dengan istilah *online*. Pembelajaran daring berarti pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan berbagai aplikasi *e-learning*. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran daring ini adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka tetapi melalui berbagai *platform* yang sudah disediakan.

Dalam pembelajaran daring, segala bentuk materi pembelajaran disampaikan / dibagikan secara *online*. Bahkan bentuk penyampaian / penjelasan materi serta pemberian evaluasi pembelajaran dilakukan secara *online*. Pembelajaran daring bertujuan untuk memudahkan aktivitas belajar dengan cara menyediakan banyak sumber belajar yang mudah diakses.

Dalam penerapannya, pembelajaran daring ini merupakan pembelajaran yang lebih fleksibel dalam hal waktu pelaksanaannya. Hal itu berarti pelaksanaannya tidak harus tepat waktu seperti pada pembelajaran tatap muka. Guru dan pendidik bisa bersama-sama mengatur waktu pelaksanaannya. Bisa saja berdasarkan kesepakatan bersama kegiatan pembelajaran daring dilakukan dalam waktu yang lama dan tidak harus saat itu juga. Atau bahkan waktu pelaksanaannya tidak terlalu lama seperti pada saat tatap muka karena bagaimana pun juga kemungkinan besar peserta didik akan lebih cepat bosan dan capek jika peserta didik terlalu lama menatap layar *gadget*.

Pada prinsipnya pembelajaran daring itu sebisa mungkin jangan sampai menambah beban guru maupun peserta didik karena tujuannya tadi adalah memudahkan aktivitas belajar. Jika pada akhirnya malah menambah beban bisa jadi dikarenakan sarana ataupun materi yang tidak siap. Oleh karena itu kunci dari pembelajaran daring yakni memudahkan aktivitas belajar, memiliki banyak sumber belajar serta bersifat fleksibel.

Dalam pembelajaran daring, guru merupakan salah satu pihak yang memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaannya. Agar dalam pembelajaran daring terjadi

proses pembelajaran, maka guru harus bisa selalu berkomunikasi dengan peserta didik. Seorang guru harus selalu bisa memberikan stimulus yang baik serta respon pada setiap peserta didik. Setiap tugas yang diberikan haruslah diberi *feed back* agar peserta didik merasa dihargai atas segala tugas yang telah dikerjakan. Selain itu, guru juga harus selalu berupaya memberikan instruksi yang jelas dalam memberikan materi maupun tugas oleh karena itu jika ada peserta didik yang belum memahami apa yang telah disampaikan sebaiknya dijelaskan kembali secara perlahan dan dengan bahasa yang lebih sederhana agar peserta didik bisa memahaminya.

Guru tidak harus selalu melakukan *video call* atau memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik dalam setiap materi hanya untuk memastikan apakah peserta didik benar-benar belajar atau tidak. Sedari awal pelaksanaan pembelajaran daring, seorang guru harus mampu memberikan pemahaman bahwa dalam pembelajaran daring sangat membutuhkan kesadaran diri sendiri, tanggung jawab, serta kemandirian peserta didik itu sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena pada prosesnya tidak ada yang bisa mengontrol mereka selain diri mereka sendiri.

Dalam pembelajaran daring, selain guru faktor yang menentukan berhasil tidaknya pembelajaran itu juga ditentukan oleh peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu sangat penting untuk membangun kesadaran, niat serta motivasi sejak awal pembelajaran. Tanpa adanya kesadaran dari peserta didik itu sendiri untuk belajar dengan sungguh-sungguh maka peserta didik hanya akan berusaha untuk terlihat aktif dalam pembelajaran padahal sesungguhnya tidak. Karena guru tidak bisa mengawasi secara langsung apa yang sebenarnya dilakukan oleh peserta didik di rumah mereka masing-masing.

Oleh karena itu, dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting untuk bisa mengawasi ketika anak-anak mereka sedang mengikuti pembelajaran daring. Orang tua tidak bisa hanya sekedar menyediakan sarana dan prasarana belajar anak-anak mereka saja tanpa adanya pengawasan karena bagaimanapun juga orangtua harus ikut andil dalam pendidikan anak-anaknya bukan menyerahkan tanggung jawab sepenuhnya ke tangan guru. Orang tua dapat sesekali mendampingi anak-anak mereka ketika sedang mengikuti kelas *online* sehingga dengan demikian anak-anak merasa bahwa mereka mendapatkan perhatian dari orangtua mereka.

Selain itu pemberian stimulus dan balikan (*feedback*) atas materi ataupun tugas yang diberikan merupakan salah satu hal yang bisa dilakukan guru untuk memastikan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Bagaimana Penerapan Pembelajaran Daring di Indonesia?

Dengan adanya pandemi saat ini, guru harus mampu dan siap untuk menghadapi berbagai kondisi. Baik itu dari kondisi peserta didik, kondisi pembelajaran bahkan kondisi perkembangan teknologi. Seperti yang kita ketahui, dalam pembelajaran daring kita memanfaatkan berbagai macam *learning*. Oleh sebab itu seorang guru harus bisa menjadi seseorang yang melek teknologi. Kemampuan guru dalam menggunakan serta memanfaatkan berbagai macam jenis *e-learning* akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran daring.

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia harus dapat beradaptasi dengan perubahan pembelajaran yang sedang dilaksanakan sekarang. Pemerintah perlu adanya untuk membuat kebijakan-kebijakan yang mendukung berjalannya pembelajaran daring ini sehingga pembelajaran ini benar-benar bisa meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Karena bisa saja suatu hari nanti pembelajaran daring ini secara permanen dilakukan akibat dari tuntutan perkembangan dunia. Oleh sebab itu tidak ada salahnya jika sedari awal pemerintah sungguh-sungguh dalam menangani persoalan pembelajaran daring ini sehingga nantinya kita akan benar-benar siap atas perubahan yang terjadi.

Pembelajaran daring yang dilakukan di Indonesia saat ini menggunakan berbagai aplikasi antara lain *WhatsApp Group*, *Zoom Cloud Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan berbagai aplikasi dan fasilitas lainnya. Aplikasi-aplikasi tersebut sudah tentu menjadi hal yang baru bagi guru karena sama sekali belum pernah digunakan pada proses pembelajaran

konvensional. Dengan adanya pandemi ini maka mau tidak mau guru harus bisa menggunakannya agar proses pembelajaran daring bisa dilaksanakan.

Pembelajaran daring akan dapat terlaksana dengan baik jika akses internet dapat menjangkau sampai ke seluruh daerah yang ada di Indonesia sehingga pembelajaran *online* dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Namun kenyataannya hal tersebut tidak dapat terwujud dengan baik karena masih banyak daerah-daerah di Indonesia yang hingga detik ini tidak terjangkau akses internet. Akibatnya pembelajaran daring pun tidak bisa terlaksana dengan semestinya.

Saat ini pembelajaran daring merupakan solusi satu-satunya yang dapat diambil di tengah pandemi yang sedang melanda hampir semua daerah di Indonesia. Pada awal pelaksanaan pembelajaran daring yaitu sekitar pertengahan bulan Maret yang lalu, baik guru maupun siswa mengalami kesulitan dalam penerapan kebijakan pembelajaran daring. Pada prosesnya, pembelajaran daring memiliki keefektifan yang cukup rendah dibandingkan pembelajaran konvensional atau tatap muka. Pembelajaran yang dilaksanakan saat ini lebih efektif hanya dalam pemberian tugas atau penugasan saja. Sedangkan untuk memahami materi kepada peserta didik menjadi hal yang sulit apabila dilakukan dengan cara pembelajaran daring. Hal tersebut dikarenakan pada saat menerima materi, peserta didik hanya membaca saja sedangkan materi yang mereka terima tidak semua dapat dipahami hanya dengan membaca saja. Banyak materi yang membutuhkan penjelasan yang lebih lanjut agar peserta didik benar-benar memahaminya. Karena adanya keterbatasan untuk melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Oleh sebab itulah mengapa pembelajaran daring dikatakan kurang efektif dilakukan.

Selain itu dalam penerapan pembelajaran daring ini, kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam memahami teknologi serta untuk memiliki *gadget* tersebut juga berbeda-beda. Karena tidak semua orangtua peserta didik mampu menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran daring ini. Akses internet yang tidak memadai, *gadget* yang tidak bisa dimiliki oleh semua peserta didik serta biaya untuk mengisi kuota internet merupakan hal-hal yang menghambat pembelajaran daring ini terlaksana dengan baik sesuai keinginan kita semua.

Meskipun pembelajaran daring dapat dilaksanakan terutama untuk sekolah-sekolah yang memiliki akses internet yang memadai, namun tetap tidak sepenuhnya berjalan dengan efektif. Hal tersebut karena pada penerapannya, durasi pertemuan tiap pembelajaran tidak sama dengan pada saat pembelajaran konvensional karena cenderung dikurangi. Akibatnya, banyak materi yang tidak bisa dicapai sampai pada target yang ditentukan karena keterbatasan waktu tersebut sehingga untuk melakukan evaluasi seperti biasanya juga dirasa tidak memungkinkan. Hal tersebut karena dari pemerintah sendiri sudah menginstruksikan untuk membuat kurikulum darurat di masa pandemi dimana untuk capaian materi, guru-guru diminta untuk menyampaikan materi-materi yang esensial saja dan diperbanyak untuk memahami peserta didik mengenai pengetahuan siswa tentang pandemi yang saat ini sedang terjadi.

Walaupun beberapa hambatan itu muncul namun, pembelajaran daring tidak serta merta langsung dihentikan karena hingga saat ini belum ada solusi yang lain untuk persoalan dalam bidang pendidikan ini. Dengan adanya persoalan ini maka guru harus mampu mencari jalan keluarnya agar proses pembelajaran dapat tetap dilaksanakan. Masing-masing guru dalam sekolah mencari cara antara lain dengan mengurangi waktu/durasi dari jumlah pertemuan dengan peserta didik. Guru hanya memberikan materi-materi yang cukup esensial dalam setiap muatan pelajaran serta lebih banyak memberikan lembar kerja peserta didik.

Kendala dan Tantangan Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Meskipun diketahui bahwa hingga saat ini di Indonesia masih adanya perbedaan pada akses teknologi pembelajaran ataupun akses internet, namun pembelajaran daring tetap dilaksanakan. Hal tersebut karena pembelajaran daring merupakan satu-satunya solusi guna menekan penyebaran wabah COVID-19 yang semakin meluas. Oleh sebab itu, kendala terbesar dalam pembelajaran daring ini adalah ketersediaan akses internet yang tidak merata terutama

pada daerah-daerah terpencil sehingga secara otomatis sekolah yang berada di daerah yang tidak memiliki akses internet tidak dapat melaksanakan pembelajaran daring melainkan pembelajaran luring. Guru-guru yang melaksanakan pembelajaran luring pada umumnya hanya melakukan pembelajaran tatap muka dengan peserta didik satu kali dalam seminggu dan ada juga guru yang melakukan sistem jemput bola yang artinya guru tersebut mendatangi peserta didiknya ke rumah mereka satu per satu.

Selain ketersediaan akses internet, kendala yang muncul lagi yakni masalah ketersediaan kuota internetnya. Karena jika hanya ada akses internet saja gadget yang dimiliki tidak akan dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Oleh karena itu, pemerintah saat ini sudah bekerja sama dengan salah satu provider sehingga peserta didik dan guru-guru di seluruh Indonesia mendapatkan bantuan kuota gratis.

Pada awal penerapan pembelajaran daring banyak sekali orangtua murid yang tiba-tiba harus membeli *smartphone* baru untuk anak-anak mereka. Bagi orang tua yang mampu tentu hal tersebut bukanlah suatu masalah. Namun lain halnya dengan orang tua yang memiliki tingkat ekonomi ke bawah sebab ini menjadi suatu masalah baru bagi mereka apalagi di tengah pandemi yang terjadi. Seperti yang kita ketahui bahwa pada masa pandemi ini banyak perusahaan yang terpaksa harus merumahkan karyawannya. Maka secara otomatis sangat mempengaruhi ekonomi seluruh masyarakat.

Smartphone yang mereka miliki pun harus mempunyai kuota yang cukup besar agar bisa digunakan untuk mengikuti kelas *online*. Pembelajaran daring dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi pembelajaran. Namun kemajuan teknologi pembelajaran tersebut dapat digunakan apabila sarana dan prasarannya juga mendukung seperti jaringan internet yang dapat menjangkau keberbagai daerah pelosok negeri. Sehingga hal tersebut bisa dikatakan sebagai kendala sekaligus tantangan yang harus di hadapi agar penerapan pembelajaran daring ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Dalam proses penerapan pembelajaran daring, agar pembelajaran ini dapat terlaksana dengan baik maka guru harus mampu membuat peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat agar bisa disiplin dalam belajar, tetap semangat menyelesaikan tugas, dan selalu berperan aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Oleh sebab itu, keterampilan guru dalam menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dan menyajikan materi dengan sedemikian menariknya bagi peserta didik serta penggunaan metode yang tepat akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya pembelajaran daring ini. Karena itu, dibutuhkan kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua murid guna mendukung tercapainya tujuan dalam pembelajaran daring. Dengan adanya pembelajaran daring serta penugasan *online* maka secara tidak langsung akan menuntut orangtua untuk dapat aktif dalam membantu kebutuhan belajar peserta didik serta mengawasi aktivitas belajar daring yang sedang berlangsung.

KESIMPULAN

Pandemi yang sedang melanda dunia saat ini memberikan dampak yang kurang baik diberbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran daring guna menekan penyebaran COVID-19. Secara umum, penerapan pembelajaran daring sudah dilaksanakan di berbagai wilayah Indonesia. Namun, ketersediaan akses internet dan kuota internet menjadi kendala sekaligus tantangan yang muncul dari pembelajaran daring ini. Adanya daerah yang tidak memiliki akses internet membuat pembelajaran daring ini tidak dapat dilaksanakan diseluruh sekolah yang ada di Indonesia. Oleh sebab itu pemerintah pun memberikan solusi guna menghadapi kendala yang muncul yaitu dengan memberikan kuota gratis bagi guru-guru dan peserta didik. Dan bagi sekolah yang tidak memiliki akses internet, guru dapat melakukan pembelajaran luring (luar jaringan) dengan cara melaksanakan pembelajaran sekitar seminggu sekali dengan waktu yang tidak terlalu panjang.

Selain itu, dengan adanya pembelajaran daring membuat guru dan peserta didik menjadi lebih melek teknologi. Peran guru menjadi sangat menentukan akan berhasil atau tidaknya pembelajaran ini karena mereka dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam *e-learning* sebagai media dalam pembelajaran daring. Selain guru, siswa juga menjadi penentu keberhasilan pembelajaran ini karena dalam proses pembelajarannya kesadaran peserta didik untuk sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran dengan baik menjadi hal yang sangat penting baik itu dalam menerima materi maupun menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara *online*. Oleh sebab itu, penting sekali bagi guru untuk memberikan stimulus dan balikan (*feedback*) pada setiap tugas yang telah diselesaikan oleh peserta didik sehingga tantangan yang dihadapi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Peran orangtua juga tidak kalah pentingnya dalam mencapai keberhasilan pembelajaran daring ini sebab orang tua bisa membantu peserta didik ketika sedang dalam proses pembelajaran serta sekaligus mengawasi mereka ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru secara *online*. Ketika guru tidak bisa melihat secara langsung apakah peserta didik serius dalam mengikuti pelajaran maka hal tersebut dapat digantikan oleh orangtua murid yang notabnya tinggal dalam rumah yang sama.

Namun perlu untuk selalu kita ketahui bersama bahwa sehebat apapun perkembangan teknologi pembelajaran, pasti memiliki kelebihan dan kekurangan oleh sebab itu bagaimanapun juga pembelajaran konvensional merupakan cara pembelajaran yang sampai kapan pun tetap kita perlukan. Karena dengan pembelajaran tatap muka dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna karena adanya interaksi sosial secara langsung antara guru dan peserta didik. Oleh sebab itu, dengan adanya interaksi secara langsung maka dapat menciptakan suatu *chemistry* yang baik diantara guru dan peserta didik.

Dengan pembelajaran tatap muka pula, jika ada hal yang tidak berkenan pada tingkah laku peserta didik guru dapat memperbaikinya pada saat itu juga. Dengan pembelajaran tatap muka juga guru bisa memberikan sentuhan stimulus kasih sayang pada peserta didik dengan berbagai tindakan ataupun *body language* sehingga akan terciptanya ikatan yang kuat antara guru dan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, Salwa. (2020). *Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*. <https://yoursay.suara.com/news/2020/07/20/175556/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi>.
- Azhar, Syamsul. (2020). *Inilah Pembagian Zona Wilayah Penyebaran Corona Berdasarkan Risiko*. <https://nasional.kontan.co.id/news/inilah-pembagian-zona-wilayah-penyebaran-corona-berdasarkan-risiko?page=4>.
- Fajar, Amalik. (2020). *Perlu Dipahami Sistem Pembelajaran Daring: Oleh Pakar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes*. <https://makassar.terkini.id/perlu-dipahami-sistem-pembelajaran-daring-oleh-pakar-kurikulum-dan-teknologi-pendidikan-unnes/>.
- Kemendikbud. (2020). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.
- Puspitasari, Rina. (2020). *Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan Di Indonesia*. <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>.
- Putra, F.R. (2020). *Artikel Review Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Masa Pandemi*. https://www.researchgate.net/publication/340921497_artikel_review_kendala_pelaksanaan.

aan pembelajaran jarak jauh pjj dalam masa pandemi/link/5ea42ac1299bf112560c9bc8/download.

Syarifudin, A.S. (2020). *Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing.* <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/7072>.

Wahyono, Poncojadi, H. Husamah, dan Anton Setia Budi. (2020). *Guru profesional di masa pandemi COVID-19 : Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring.* <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462/pdf>.

PENILAIAN BERORIENTASI PADA KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN DARING

Maika Wida Safitri

SMAN 3 Sungai Raya (Mahasiswa PascaSarjana AP 2019 FKIP UNTAN)

Email: maikawidasafitri@gmail.com

Abstract

Assessment that includes attitudes, knowledge, and skills is an attempt to obtain continuous and comprehensive information about the processes and results that have been achieved by students. Problems arise during the covid-19 pandemic where students and teachers cannot interact directly and have to do online learning. Even in online learning, the assessment process must be carried out optimally. A good assessment will be able to describe the success or failure of the learning process. Current learning and assessment, which requires students to have 21st century skills, must be done as well as possible with the hope that students are able to think critically and solve problems, have high creativity, are able to communicate, and are able to work together. In addition, students must have the main values of the priority characters of religious, nationalist, mutual cooperation, independence, and integrity. To be able to apply it in online learning, the role of the teacher is very important. The 21st Century Skills Oriented Assessment should still be carried out even in distance learning by utilizing a variety of relevant media. In fact, the scope of assessment and skills aspects of the 21st century cannot be achieved simultaneously but they are all complementary and are in a continuous process.

Keywords: *Assessment, 21st Century Skills, Online Learning*

Abstrak

Penilaian yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan merupakan usaha untuk mendapatkan informasi yang berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai peserta didik. Masalah timbul ketika pandemi covid-19 dimana siswa dan guru tidak dapat berinteraksi secara langsung dan harus melakukan pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring pun proses penilaian harus tetap dilaksanakan secara maksimal. Penilaian yang baik akan dapat menggambarkan keberhasilan ataupun kegagalan proses pembelajaran. Pembelajaran dan penilaian saat ini yang menuntut siswa untuk dapat memiliki keterampilan abad 21, harus dilakukan dengan sebaik-baiknya dengan harapan siswa mampu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, memiliki kreativitas yang tinggi, mampu berkomunikasi, dan mampu untuk bekerjasama. Selain itu, siswa harus memiliki nilai utama karakter prioritas religious, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas. Untuk bisa menerapkannya dalam pembelajaran daring, peran guru sangat penting. Dalam mewujudkan masa depan anak bangsa yang lebih baik. Penilaian Berorientasi pada Keterampilan Abad 21 harus tetap dilaksanakan meskipun dalam pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai media yang relevan. Pada kenyataannya cakupan penilaian dan aspek keterampilan abad 21 tidak dapat dicapai secara bersamaan namun semuanya saling melengkapi dan berproses secara berkesinambungan.

Kata Kunci: Penilaian, Keterampilan Abad 21, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Mewabahnya Covid-19 sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Pembelajaran yang semula dapat dilakukan secara langsung dengan eksplorasi maksimal, terpaksa harus dilakukan secara daring dengan segala keterbatasannya. Banyak sekali kendala yang dihadapi dalam pembelajaran ini baik dari segi proses maupun evaluasinya. Pembelajaran yang menuntut

adanya penilaian untuk mengetahui pencapaian peserta didik pun cukup sulit untuk dilakukan mengingat dalam penilaian banyak aspek yang harus diukur. Kendati demikian, penilaian harus tetap dilakukan secara efektif dan efisien.

Kriteria yang efektif digunakan untuk mengevaluasi kegiatan pendidikan berfokus pada outcome atau hasil akhirnya (Veithzal, 2012:19). Di era sekarang ini, hasil akhir dari proses pembelajaran harus mengacu pada ketrampilan abad 21 agar peserta didik tidak tergilas perubahan yang terus berlangsung cepat. Ketrampilan abad 21 mencakup: (1) berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, (2) kreativitas, (3) kemampuan berkomunikasi, (4) kemampuan untuk bekerjasama. Dengan nilai utama karakter prioritas: (1) religious, (2) nasionalis, (3) gotong royong, (4) mandiri, dan integritas (kemendikbud, 2018).

Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi dapat diukur dengan pemberian materi dan tugas secara daring dengan bantuan beragam aplikasi. Kemampuan bekerjasama dapat diwujudkan dengan pemberian tugas berkelompok menggunakan tautan atau group dalam aplikasi. Namun bagaimana dengan karakter peserta didik? Seperti kita ketahui ketrampilan abad 21 menuntut peserta didik untuk dapat religious, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas. Bagaimana mengukur karakter tersebut? Dengan bantuan dari berbagai literature akan dibahas pada bagian selanjutnya.

PEMBAHASAN

Penilaian

Penilaian merupakan salah satu komponen penting dari pembelajaran. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan penilaian di sekolah harus mengacu pada Standar Penilaian Pendidikan yaitu kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian.

Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dalam hubungannya dengan proses dan hasil belajar, penilaian dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (I Made Parsa, 2018)

Keputusan penilaian terhadap suatu hasil belajar sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik merefleksikan apa yang mereka ketahui, bagaimana mereka belajar, dan mendorong tanggung jawab dalam belajar. Keputusan penilaian dapat dibuat oleh guru, sesama peserta didik (peer), atau oleh dirinya sendiri (self-assessment). Pengambilan keputusan perlu menggunakan pertimbangan yang berbeda-beda dan membandingkan hasil penilaian. Pengambilan keputusan harus dapat membimbing peserta didik untuk melakukan perbaikan hasil belajar.

Bertitik tolak dari orientasi pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka marwah pendidikan senantiasa ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Proses penilaian memerlukan penguatan dengan karakteristik: (1) mengukur tingkat berpikir siswa mulai dari rendah sampai tinggi, (2) menekankan pada pertanyaan yang membutuhkan pemikiran mendalam (bukan sekedar hafalan), (3) mengukur proses kerja siswa bukan sekedar hasil kerja siswa, (4) menggunakan portofolio pembelajaran siswa. Dalam

penilaian di harapkan siswa memiliki keseimbangan antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan untuk membangun soft skills dan hard skills.

Penilaian yang dilakukan haruslah ditekankan pada penilaian autentik dengan ciri-ciri: (1) mengukur semua aspek pembelajaran (kinerja dan hasil), (2) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran, (3) menggunakan berbagai cara dan sumber, (4) tes hanya salah satu alat pengumpul data penilaian, (5) tugas yang diberikan mencerminkan kehidupan nyata, (6) menekankan kedalaman pengetahuan dan keterampilan, bukan keluasan.

Sedangkan karakteristik penilaian autentik adalah: (1) bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif, (2) mengukur keterampilan dan performansi bukan mengingat fakta, (3) berkesinambungan dan terintegrasi, (4) dapat digunakan sebagai umpan balik. Apabila

Keterampilan Abad 21

Menyongsong abad 21, terjadi banyak pergeseran. Banyak kemajuan teknologi yang terjadi sehingga mendorong beragam kemajuan di sector lainnya seperti perekonomian, pembangunan, perdagangan, transportasi, pendidikan dan masih banyak lagi.

Pada bidang pendidikan dicirikan dengan: (1) informasi (tersedia dimana saja dan kapan saja), (2) komputasi (lebih cepat memakai mesin), (3) otomasi (menjangkau segala pekerjaan rutin), (4) komunikasi (dari mana saja dan kemana saja). Dengan ciri yang ada, menuntut model pembelajaran yang sesuai sehingga bisa dicetak generasi yang tidak tertinggal.

Model pembelajaran yang diharapkan adalah: (1) pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberitahu, (2) pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab), (3) pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis (rutin), (4) pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada untuk proses pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan salah satu dari penerapan keterampilan abad 21. Jika dilaksanakan secara efektif, efisien, dan semaksimal mungkin akan banyak sekali keuntungan dari pembelajaran daring. Contoh keuntungan pembelajaran daring: (1) efisiensi waktu, (2) efisiensi tenaga, (3) mengurangi angka kecelakaan lalu lintas, (4) mengurangi resiko buruk pada kesehatan.

Efisiensi waktu sangatlah menguntungkan pendidik maupun peserta didik. Dengan belajar daring kita akan menghemat waktu perjalanan pulang dan pergi dari dan ke sekolah. Dengan waktu yang tidak digunakan untuk perjalanan, tentu saja waktu tersebut bisa digunakan untuk melakukan kegiatan yang lainnya. Jika seseorang memanfaatkan waktu tersebut untuk membaca buku, tentu saja ilmu yang diperoleh seseorang akan menjadi lebih banyak.

Efisiensi tenaga akan banyak memberikan banyak sisi positif. Energy yang seharusnya kita habiskan dalam perjalanan, menghadapi kemacetan, panas, hujan, dan banyak kendala lainnya dapat kita simpan untuk menjaga stamina. Tentu saja hal ini akan mengurangi rasa capek dan stress. Dengan semakin canggihnya teknologi, belajar tidak perlu serepot, sesulit yang kita bayangkan. Belajar itu mudah, murah, dan menyenangkan.

Mengurangi angka kecelakaan merupakan hal yang paling utama. Seperti kita ketahui tingginya angka kecelakaan lalu lintas sering kali disebabkan oleh seseorang yang mengejar waktu salah satunya karena harus datang tepat waktu untuk masuk kelas. Perjalanan sangatlah beresiko, apalagi jika kita tidak dapat manajemen waktu dengan baik sehingga harus terburu-buru karena takut terlambat. Dengan pembelajaran daring, semua resiko yang ada dalam proses perjalanan akan dapat teratasi secara pasti.

Pembelajaran daring akan lebih banyak memiliki keuntungan daripada kekurangannya. Namun pembelajaran tersebut haruslah dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Pendidik

dan peserta didik harus memiliki integritas dan komitmen yang tinggi dalam melaksanakannya. Sehingga pembelajaran daring tetap dapat memenuhi standarisasi proses pembelajaran tanpa mengurangi mutu pendidikan namun justru meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Penilaian Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Daring

Penilaian dalam pembelajaran daring masih berpedoman pada penilaian autentik yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap memiliki Lima Jenjang proses berfikir yakni: (1) menerima/memerhatikan, (2) merespon/menanggapi, (3) menilai/menghargai, (4) mengorganisasi/mengelola, dan (5) berkarakter. Dalam ranah kompetensi pengetahuan memiliki jenjang berfikir yaitu: (1) menghafal, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mensintetis, dan (6) mengevaluasi. Sedangkan dalam ranah keterampilan terdapat jenjang proses berfikir yang terdiri atas: (1) imitasi, (2) manipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, dan (5) naturalisasi.

Contoh hubungan penilaian dengan keterampilan abad 21:

Keterampilan abad 21	Sikap (karakter)				Pengetahuan,	Keterampilan
	Religious	Nasionalis	Gotong royong	Mandiri& integritas		
berpikir kritis dan menyelesaikan masalah					Siswa mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan dengan memutuskan cara apa yang harus dilakukan	
kreativitas		Dalam pembelajaran siswa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan tetap menghargai bahasa daerah yang ada.		Berkomitmen untuk berkreasi sendiri meskipun tanpa pengawasan guru, siswa berkarakter mandiri dan integritas.		
kemampuan berkomunikasi	Siswa mampu mengorganisasi kelas pembelajaran daring yang					Siswa secara naturalisasi terampil dalam berkomunikasi menggunakan berbagai

	diawali dan diakhiri dengan do'a.					aplikasi yang di download dalam ponselnya
kemampuan untuk bekerjasama			Meskipun dalam pandemi kerjasama masih bisa dilakukan dalam group dengan guru memantau proses diskusi dalam group, siswa berkarakt er gotong royong.			

Dari tabel di atas tampak bahwa tidak ada satupun penilaian yang mencakup empat keterampilan abad 21 dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara bersama-sama. Akan tetapi mereka muncul untuk mengisi proses pembelajaran dengan saling melengkapi pada indikator yang berbeda.

Seperti halnya aplikasi pembelajaran dan praktikum, banyak juga aplikasi penilaian yang dapat kita ambil dari playstore. Dengan memanfaatkan media, aplikasi, dan segala kecanggihan teknologi proses penilaian akan lebih efektif, efisien, dan sistematis. Sangat diharapkan agar semua unsur berkontribusi secara maksimal demi tercapainya hasil pembelajaran yang menghasilkan siswa berketrampilan abad 21.

KESIMPULAN

Simpulan

Meskipun dalam pembelajaran daring, baik prainstruksional, instruksional, evaluasi dan pengembangan harus tetap dilaksanakan sesuai dengan pedoman yang ada dan berorientasi pada ketrampilan abad 21.

Saran

Sebaiknya seluruh pemangku kepentingan baik siswa, guru, maupun orang tua dapat berkontribusi maksimal demi output yang berketrampilan abad 21. Mengingat karakter dapat dibentuk dengan pembiasaan, maka orang tua sebagai pihak yang berinteraksi langsung harus berperan secara maksimal agar peserta didik bisa religious, nasionalis, suka bergotong royong, mandiri, dan berintegritas.

DAFTAR RUJUKAN

- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rivai, Veithzal. (2012). *Education Management*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendikbud No 23 Tahun 2016. Standar Penilaian Pendidikan.
- Permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses

DEVELOPMENT OF MATHEMATIC THINKING ABILITIES IN EXPONENTIAL MATERIALS IN SMA

Nasri Tupulu

Master of Mathematics Education Study Program, FKIP Untan Pontianak

Email: nasritupulu45@gmail.com

Abstract

This research is a descriptive study, namely research that aims to describe students' mathematical thinking skills in exponential material. The approach used is a case study. This research is a case study research because the focus of this research is to answer "how" to develop students' mathematical thinking skills and want to cover facts about problems in learning. Development is constructed through theoretical reviews, a synthesis of previous research, and examples of developing mathematical thinking skills. To obtain a description of the ability to think mathematically apart from understanding the questions also through the results of interviews with students on exponential material. In particular, the development of mathematical thinking skills is a means of strengthening the ability to analyze problems or problems that require high school students' mathematical abilities. The flow of this development research is carried out from low-level thinking to high-level thinking centrally, where the data is taken through tests of mathematical thinking skills and the results of interviews with students. The results showed that the ability to think mathematically experienced a development. It was seen that students were able to analyze, estimate, and do reasoning questions that require the ability to think from low-level thinking to higher-order thinking.

Keywords: mathematical and exponential thinking skills

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIS PADA MATERI EKSPONENSIAL DI SMA

Nasri Tupulu

Program Studi Magister Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: nasritupulu45@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir matematis siswa pada materi eksponensial. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus karena fokus penelitian ini menjawab "bagaimana" pengembangan kemampuan berpikir matematis siswa dan ingin meliputi fakta mengenai masalah-masalah dalam belajar. Pengembangan dikonstruksi melalui tinjauan teoritik, sintesa dari penelitian terdahulu, dan contoh-contoh pengembangan kemampuan berpikir matematis. Untuk memperoleh hasil deskripsi kemampuan berpikir matematis selain dari pemahaman soal juga melalui hasil wawancara dengan siswa pada materi eksponensial. Secara khusus, pengembangan kemampuan berpikir matematis ini sebagai sarana untuk memperkuat kemampuan dalam menganalisis soal-soal atau masalah yang membutuhkan kemampuan matematis pada siswa SMA. Alur penelitian pengembangan ini dilakukan dari mulai cara berpikir tingkat rendah sampai berpikir tingkat tinggi secara terpusat, dimana data yang diambil melalui tes kemampuan berpikir matematis dan hasil wawancara dengan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir matematis mengalami perkembangan hal itu terlihat siswa sudah mampu menganalisis, perkiraan, dan melakukan penalaran soal-soal yang membutuhkan kemampuan berpikir dari berpikir tingkat rendah ke berpikir tingkat tinggi.

Kata kunci: kemampuan berpikir matematis dan eksponensial

PENDAHULUAN

Selama ini kemampuan berpikir matematis yang disampaikan pada matematika masih rendah. Kemampuan berpikir matematis yang lemah itu terlihat ketika siswa kurang mampu menganalisis suatu soal yang membutuhkan daya matematis. Menurut Thompson (2008) menyatakan bahwa menggunakan taksonomi Bloom adalah salah satu alternatif yang digunakan oleh guru matematika untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Krathwohl (2002) menyatakan bahwa salah satu indikator untuk mengukur kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi meliputi kemampuan menganalisis. Menurut Dewanto (2004) menyatakan bahwa kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi adalah suatu kapasitas di atas informasi yang diberikan, dengan sikap yang kritis untuk mengevaluasi, mempunyai kesadaran (awareness) metakognitif dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Menurut Tasdan et al (dalam Ulya 2018) menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir matematis merupakan proses dinamis yang memperluas pemahaman dan melibatkan penggunaan keterampilan matematis, seperti perkiraan, induksi, deduksi, spesifikasi, generalisasi, analogi, penalaran, dan verifikasi.

Berdasarkan fakta observasi dan data yang peneliti lakukan selama mengajar sebagai guru. Peneliti menemukan masalah pada siswa, terutama siswa masih mengalami kebingungan dalam materi eksponensial. Hal itu terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan, dimana siswa masih belum mampu dalam penyelesaian persamaan eksponen dan pertidaksamaan eksponen. Setelah penulis mengamati pekerjaan siswa dalam menyelesaikan persoalan persamaan eksponen. Para siswa tersebut kurang memperhatikan sifat-sifat persamaan eksponen, mengalami kesulitan saat menyamakan bilangan pokok pada persamaan eksponen, keliru jika mengoperasikan suatu bilangan positif dan negatif, dan pemfaktoran pada suatu persamaan eksponen yang berbentuk kuadrat ($ax^2 + bx + c$). Kemudian, pada persoalan pertidaksamaan eksponen penulis juga menemukan masalah, terutama siswa juga tidak memperhatikan sifat-sifat pertidaksamaan eksponen, tanda pertidaksamaan untuk menentukan himpunan penyelesaian pertidaksamaan eksponen, menentukan basis eksponen (bilangan pokok) salah satu pertidaksamaan eksponen kiri atau kanan maupun kedua pertidaksamaan eksponennya, dan keliru menentukan himpunan penyelesaian pada pertidaksamaan eksponen yang berbentuk $a^{f(x)} > a^{g(x)}$. berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis perlu memperbaikinya dengan memberikan penguatan terhadap kemampuan berpikir matematis siswa dari berpikir tingkat rendah sampai berpikir tingkat tinggi. Solusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematis siswa pada materi eksponensial yaitu dengan cara membuat soal yang berkaitan dengan masalah konseptual kehidupan sehari-hari kemudian memperdalam sifat-sifat eksponen dan operasi bilangan positif dan negatif, serta pemfaktoran.

Hal lain yang juga penulis temukan di kelas pada saat proses pembelajaran matematika, dimana lebih sering menggunakan rumus dalam menjelaskan dan penyelesaian matematika. Dengan demikian, sifat dan prinsip matematikanya menjadi kurang diperhatikan dan dikaitkan dalam proses pembelajaran. Sehingga daya berpikir matematis siswa menjadi lemah dan kurang mampu jika menyelesaikan masalah yang kategori soalnya membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Melihat masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematis pada materi eksponensial melalui tiga cara sebagai berikut:

1) eksponen sebagai tindakan, 2) eksponen sebagai proses dan, 3) Ekspresi eksponensial sebagai hasil dan proses.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi masalah umum dalam penulisan ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan kemampuan berpikir matematis pada materi eksponensial?”. Adapun secara umum tujuan penulisan ini adalah bertujuan: (1) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir matematis pada materi eksponensial, (2) Dapat mengembangkan kemampuan memahami masalah dan mampu menterjemahkan solusi matematis dalam konteks masalah nyata.

Materi eksponensial dianggap sulit bagi siswa karena kurang memahami sifat-sifat pada persamaan eksponen dan pertidaksamaan eksponen. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan kemampuan berpikir matematis pada materi eksponensial di sma.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010: 9) penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir matematis siswa pada materi eksponensial. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus karena fokus penelitian ini menjawab “bagaimana” pengembangan kemampuan berpikir matematis siswa dan ingin meliputi fakta mengenai masalah-masalah dalam belajar. Pengembangan dikonstruksi melalui tinjauan teoritik, sintesa dari penelitian terdahulu, dan contoh-contoh pengembangan kemampuan berpikir matematis.

PEMBAHASAN

Analisis penguatan kemampuan berpikir matematis dilakukan pada subjek kelas X MIA. Hasil analisis menunjukkan kemampuan berpikir matematis Subjek X MIA termasuk dalam kategori baik. Eksponen adalah konsep yang memainkan peran penting di sekolah dan perguruan tinggi. Peran eksponen itu nampak pada materi kalkulus, persamaan diferensial, dan analisis kompleks. Berdasarkan pandangan peneliti Sangat penting bahwa siswa mampu memahami eksponen sebagai proses matematika dan ekspresi eksponensial sebagai objek matematika yang merupakan hasil dari proses berpikir matematis.

- Penguatan Kemampuan berpikir matematis
Pada bagian ini, peneliti akan melaporkan hasil studi belajar siswa pada materi eksponen. Hasil laporan ini di ambil sampel dari 20 siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan lewat aplikasi google meet. Setelah belajar mengenai materi eksponen, para siswa bersedia untuk diwawancarai mengenai materi eksponen. peneliti ingin mengetahui kemampuan berpikir matematis. Apakah terdapat penguatan siswa dalam mengerjakan soal matematika materi eksponen?. Saat wawancara, siswa akan di tanya bagaiman kemampuan berpikir matematisnya?, apakah mengalami peningkatan dan paham mengenai suatu cara baru dalam menyelesaikan soal persamaan eksponen dan pertidaksamaan eksponen. Untuk memancing siswa, peneliti membuka dengan pertanyaan lebih dahulu mengenai konsep matematika kepada semua siswa? Misalkan $a^x + a^y = \dots$, bagaimana bentuk sederhananya. Hanya sedikit siswa yang menjawab benar. Barulah peneliti memberikan penguatan konsep eksponen agar siswa mampu berpikir matematis. Kemudian peneliti mengajukan pertanyaan 1. Tentukan nilai x dari persamaan eksponen $3^{x+1} = 27$!
- ❖ Pembahasan soal yang biasa dan sering digunakan baik dalam buku maupun penjelasan guru?
 $3^{x+1} = 27$ samakan bilangan pokoknya

$3^{x+1} = 3^3 \dots$ menjadi bentuk $f(x) = a$
 $x + 1 = 3 \dots$ kedua ruas ditambahkan -1
 $x + 1 - 1 = 3 - 1 \dots$ operasi pengurangan
 $x = 2 \dots$ hasil

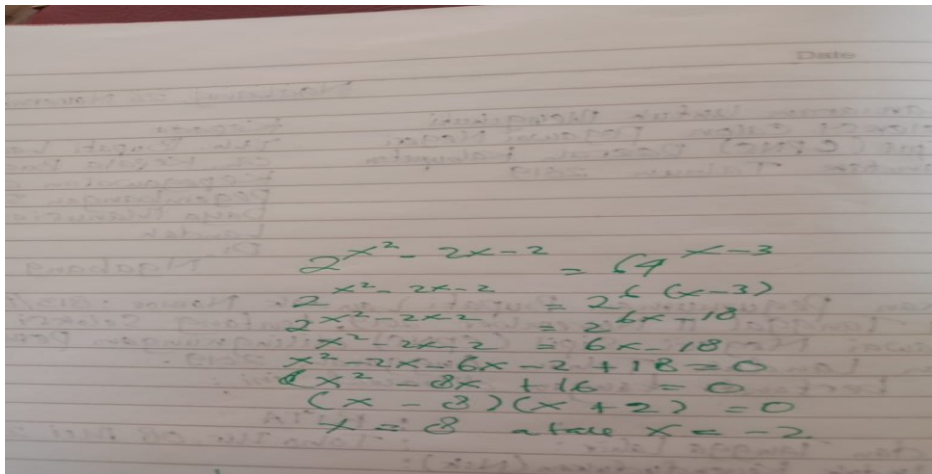
- ❖ Pembahasan dengan pengembangan jawaban menggunakan fungsi
 Misalkan nilai fungsi $x = 1$, maka

$\Rightarrow 3^{0+1} = 27$
 $\Rightarrow 3^1 = 27 \dots$ ruas kiri dan kanan tidak sama
 Untuk nilai fungsi $x = 2$
 $\Rightarrow 3^{2+1} = 27$
 $\Rightarrow 3^3 = 27$
 $\Rightarrow 27 = 27 \dots$ ruas kiri dan kanan sama (terbukti)

Berikut wawancara penelitian dengan siswa mengenai soal persamaan eksponen.

1. Tentukan nilai x yang memenuhi persamaan eksponen berikut $2^{x^2-2x-2} = 64^{x-3}$.

Jawaban siswa:



The image shows a student's handwritten solution on lined paper. The student has written the following steps:

$$2^{x^2-2x-2} = 64^{x-3}$$

$$2^{x^2-2x-2} = 2^{6(x-3)}$$

$$2^{x^2-2x-2} = 2^{6x-18}$$

$$x^2-2x-2 = 6x-18$$

$$x^2-2x-6x-2+18=0$$

$$x^2-8x+16=0$$

$$(x-3)(x+2)=0$$

$$x=8 \text{ atau } x=-2$$

Ini adalah pertanyaan terbuka yang dirancang untuk menyelidiki pemahaman umum siswa tentang fungsi eksponensial. Seorang siswa mencatat bahwa, "Ini disamakan dahulu bilangan pokoknya". Lain

siswa memberikan respon yang sama.

Siswa tanggapannya bervariasi, dan agak istimewa. Contoh beberapa di antaranya tanggapan diberikan di bawah ini:

Siswa : Ini adalah pangkat x , di mana a adalah konstanta.

Pewawancara : Bisa dijelaskan lebih lanjut?

Siswa : Tidak.

Siswa : Ini adalah angka tertentu yang dipangkatkan dalam persamaan eksponen.

Pewawancara : Bisa dijelaskan lebih lanjut?

Siswa : Ini seperti seandainya 2 adalah konstanta. Jika x adalah dua, maka akan menjadi dua kali dua.

Siswa : Ini adalah variabel yang dimunculkan ke variabel lain. dimana kita harus menyamakan bilangan pokoknya sama antara ruas kiri dan kanan.

Pewawancara : Bisa dijelaskan lebih lanjut?

Siswa : Um, itu salah satu variabel yang dibawa ke pangkat variabel lain.

Pewawancara : Oke, bisa Anda kembangkan lagi?

Siswa : Saya kira tidak. Saya tidak mengerti maksudmu.

Selain dua siswa pertama, tidak ada siswa yang memberikan tanggapan untuk menunjukkan pemahamannya eksponensial sebagai proses, atau x sebagai fungsi. Secara khusus, tidak seperti dua siswa pertama, siswa secara eksplisit menyatakan bagaimana istilah x digunakan dalam menghitung x tanpa terlebih dahulu menetapkan nilai konkret. Jika tidak ada yang lain, ini menunjukkan bahwa siswa ini tidak terlalu pandai berbicara kapan berbicara tentang persamaan eksponen.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Siswa mengalami penguatan materi lewat cara baru yang belum diterapkan pada materi eksponen khususnya penyelesaian persamaan eksponen dan pertidaksamaan eksponen. Cara baru atau pengembangan penyelesaian masalah persamaan eksponen dan pertidaksamaan eksponen yaitu dengan menggabungkan materi fungsi kelas 8 SMP. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa lebih mudah menerapkan dan memahami materi eksponen dengan cara memisalkan atau menetapkan nilai x fungsi terlebih dahulu.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan untuk mengajar khususnya pada materi eksponensial?
2. Langkah efektif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi eksponen.
3. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewanto, S. (2004). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematik Tingkat Tinggi melalui Pembelajaran dengan Pendekatan Induktif-Deduktif*. Tesis PPS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Krathwohl, David R. (2002). *Theory into Practice. Revisings Bloom's Taxonomy*. journal Volume 41, 2002.
- Layyina, Ulya. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Berdasarkan Tipe Kepribadian Pada Model 4k dengan Asesmen proyek Bagi Siswa Kelas VII*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tasdan. B.T, A. Erduran & A. Celik. (2015). A daunting task for pre-service mathematics teachers: Developing students' mathematical thinking. *Academic Journal* 10(16), 2276-2289 Tersedia di <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/-kilpatricke.PDF>
- Thompson, T. (2008). Mathematics Teachers' Interpretation of Higher-Order Thinking In Bloom's Taxonomy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. 3, (2), pp. 96-109.

PENGARUH METODE PERKALIAN *LATTICE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI OPERASI PERKALIAN BILANGAN BULAT

Neli Apriandini¹, Musa², Dwi Oktaviana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI, Pontianak

Email: nely32@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk melihat pengaruh metode perkalian *Lattice* terhadap hasil belajar siswa pada materi Bilangan Bulat yang dilaksanakan di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya. Adapun bentuk penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dan rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest* kelompok tunggal (*The One Group Pretest-Posttest*) dengan populasi kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai. Sebanyak satu kelas dengan jumlah siswa 28 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh, dimana sampel di ambil dari semua populasi. Instrumen penelitian berupa tes *essay* yang terdiri dari 6 butir pertanyaan diberikan saat *pre-test* dan 6 butir pertanyaan diberikan pada saat *post-test*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan Uji Wilcoxon diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $3,37 > 2,048$. Selain itu dari hasil perhitungan *Effect Size* diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode perkalian *lattice* pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai memberikan pengaruh yang tergolong tinggi dengan nilai *Effect Size* 1,4486. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode perkalian *lattice* mempengaruhi hasil belajar siswa dalam materi operasi perkalian bilangan bulat.

Kata Kunci : Metode Perkalian *Lattice*, Bilangan Bulat, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Menurut Purwanto (2008: 19), “Pendidikan adalah bimbingan/ pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa”. Pendidikan yang terjadi di sekolah merupakan pemberian ilmu oleh guru yang diterima langsung oleh siswa. Peran guru sebagai fasilitator sangat berperan penting agar siswa memperoleh ilmu pengetahuan, kepercayaan terhadap diri sendiri, serta berakhlak yang baik.

Pendidikan formal di mulai dari bangku Sekolah Dasar hingga ke Universitas atau Perguruan Tinggi. Siswa yang masih sekolah dasar seharusnya memperoleh ilmu dasar dengan semaksimal mungkin agar dapat bersaing ketika masuk sekolah menengah, seperti pelajaran Matematika yang setiap jenjang akan semakin terasa sulit apabila pondasi yang diterima siswa sekolah dasar tidak maksimal, siswa akan merasa kesulitan dan tidak bisa bersaing bersama teman-teman sejenjangnya. Sedangkan pelajaran matematika satu diantara pelajaran wajib yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari.

Anggapan siswa mengenai sulitnya mempelajari matematika seharusnya tidak lagi terjadi. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah strategi dalam pembelajaran matematika. Jika pemilihan strategi dilakukan dengan tepat maka akan merubah suasana belajar yang menegangkan mejadi menyenangkan bagi siswa. Suasana menyenangkan harus selalu hadir setiap harinya agar siswa tidak lagi merasa tertekan tetapi mereka bersemangat saat proses pembelajaran matematika.

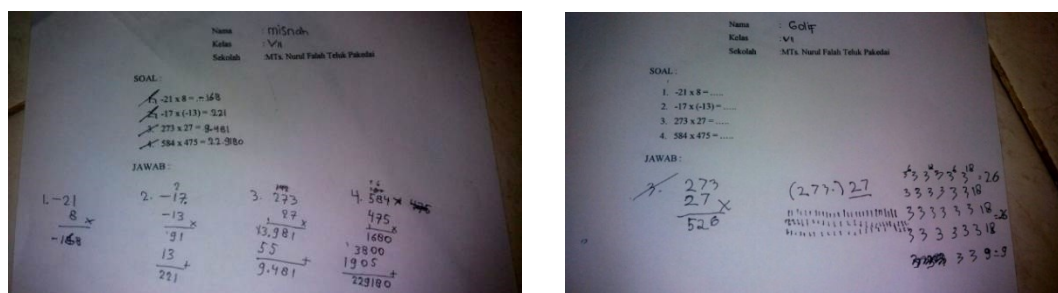
Menurut Miarso (Yamin, 2011: 70), “Suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain disebut pembelajaran”. Sejalan dengan pendapat Zulfadrial (2014: 479) bahwa

“Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari penggabungan dari dua aspek, yaitu belajar, suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru. Penggabungan kedua aspek secara terpadu menjadi satu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan yang tersedia terarah pada tercapainya tujuan pembelajaran disaat pembelajaran sedang berlangsung”.

Sedangkan matematika menurut Sukardjono (Hamzah dan Muhlisrarini, 2013: 48) merupakan “Cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan”.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti menyimpulkan pembelajaran matematika merupakan penggabungan pendidik (guru) dan siswa secara sengaja bertujuan untuk mewujudkan pengetahuan matematika agar dapat bermanfaat dan dapat dipraktikkan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan Fitri, dkk (2014) berpendapat bahwa “Pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata”. Ada dua hal yang tidak terpisahkan selama kegiatan belajar mengajar yaitu proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran akan dilakukan dengan sengaja untuk menghasilkan hasil belajar yang baik.

Dari hasil wawancara peneliti bersama guru matematika kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai adalah hasil belajar siswa tergolong rendah pada materi operasi perkalian bilangan bulat. Setelah itu peneliti melakukan pra observasi kepada dua orang siswa kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai secara acara diperoleh hasil seperti gambar berikut:



Gambar 1.1 Tes Pra-Observasi Siswa

Dari jawaban kedua siswa tersebut, dapat dilihat bahwa cara mereka melakukan operasi perkalian masih terdapat kekeliruan. Dimana mereka terlihat bingung untuk menempatkan angka-angka yang mereka kalikan. Kedua siswa tersebut memang sudah hafal perkalian 1 sampai dengan 10, akan tetapi ketika diberikan perkalian puluhan dan ratusan dengan menggunakan cara perkalian bersusun kedua siswa tersebut masih terlihat bingung untuk menempatkan hasil perkalian. Sejalan dengan Sobel dan Maletsky (2002: 30) yang mengatakan, “Murid-murid, kecuali yang memang secara alami sudah senang terhadap matematika, perlu diberi rangsangan melalui teknik dan cara pengajaran yang tepat agar senang terhadap matematika”. Adapun faktor yang menyebabkan siswa tidak senang terhadap pelajaran matematika adalah siswa hanya diberikan satu cara dalam penyelesaian matematika khususnya operasi perkalian bilangan bulat dan siswa dituntut untuk bisa melakukannya.

Sedangkan pada kenyataannya banyak sekali metode operasi perkalian bilangan bulat, diantaranya metode perkalian bersusun, jarimatika, perkalian *lattice* atau perkalian kotak, sempoa dan lain-lain. Dari berbagai macam metode tersebut, alangkah lebih baik jika pendidik tidak hanya memberikan satu metode saja tetapi juga memberikan metode lain dan pada

akhirnya siswa memilih metode yang menurutnya mudah. Dengan begitu siswa secara perlahan akan merasa senang dan tertarik dengan pelajaran matematika.

Dari beberapa metode tersebut yang menarik adalah metode perkalian *lattice* atau sering juga dikenal dengan metode perkalian kotak. Perkalian *lattice* ini ditemukan oleh Jhon Napier (1550-1617) seorang bangsawan dari Skotlandia, alat perhitungan sederhana ini banyak digunakan pada tahun 1600an yang dirancang untuk menyederhanakan tugas berat dalam perkalian (Sobel dan Maletsky, 2002: 108).

Metode perkalian *lattice* merupakan metode perkalian yang disajikan berbentuk tabel atau kotak yang kemudian disusun berdasarkan kelompok bilangan satuan, bilangan puluhan, bilangan ratusan, bilangan ribuan dan seterusnya. Metode perkalian *lattice* memiliki perbedaan dengan metode perkalian susun yang biasa diajarkan, dimana pada perkalian *lattice* ini sudah disediakan kotak yang nantinya di isi dengan angka-angka hasil kali sehingga dapat mengurangi tingkat kesalahan dalam mengerjakan soal. Seperti yang dikemukakan oleh Siyamto (Nurkhasiat, 2015: 17) berikut:

“Perkalian dapat diselesaikan menggunakan cara susun, hanya saja sering terjadi kesalahan. Cara menghindari kesalahan atau setidaknya meminimalkan kesalahan maka metode kotak adalah solusinya. Tips cara menghitung perkalian ratusan, ribuan bahkan jutaan dengan metode kotak. Dengan metode dapat memudahkan kita dalam proses pengerjaannya”.

Langka-langkah penggunaan metode perkalian *lattice*

Untuk mempermudah menjelaskan langkah-langkah penggunaan metode perkalian *lattice*, perhatikan contoh soal berikut:

Hasil dari $524 \times 23 = \dots$

Langkah penyelesaian:

- 1) Gambar sebuah grid sesuai dengan soal yang diberikan.

5	2	4	
			2
			3

- 2) Kalikan angka kolom pertama dengan angka yang ada di baris pertama pada grid. $5 \times 2 = 10$, letakkan angka puluhan (1) di bagian atas garis diagonal, dan angka satuan (0) di bagian bawah garis diagonal.

5	2	4	
1			2
0			3

$2 \times 2 = 4$, letakkan angka puluhan (0) di bagian atas garis diagonal, dan angka satuan (4) di bagian bawah garis diagonal.

5	2	4	
1	0		2
0	4		
			3

Dan seterusnya 4×2 , 5×3 , 2×3 , 4×3 .

5	2	4	
1	0	0	2
0	4	8	
1	0	1	3
5	6	2	

3) Jumlahkan angka-angka hasil perkalian secara diagonal.

5	2	4	
1	0	0	2
0	4	8	
1	0	1	3
5	6	2	

4) Untuk hasil kali yang berjumlah dua angka, angka puluhan akan di tambahkan ke angka di depannya.

5	2	4	
1	0	0	2
0	4	8	
1	0	1	3
5	6	2	

5) Sehingga hasil dari $524 \times 23 = 12.052$

Beberapa kelebihan dari metode perkalian *lattice*:

1. Perhatian siswa akan lebih terpusatkan karena metode perkalian *lattice* lebih menarik
2. Siswa lebih percaya diri menyelesaikan operasi perkalian
3. Membantu siswa mengerjakan soal perkalian untuk bilang ratusan, ribuan bahkan jutaan

4. Mengurangi tingkat kesalahan siswa
5. Siswa lebih mudah mengingat cara penyelesaiannya karena lebih jelas
6. Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran

Dari paparan tersebut, peneliti bertujuan melakukan penelitian mengetahui seberapa besar pengaruh metode perkalian *lattice* terhadap hasil belajar siswa dalam materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai.

METODE PENELITIAN

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 di MTs Nurul Falah Teluk Pakedai sebanyak 28 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan cara Teknik *sampling* jenuh dimana semua anggota populasi akan dijadikan sampel.

Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Adapun bentuk penelitiannya adalah *pre-eksperimental design*. Dengan rancangan penelitian *pretest-posttest* kelompok tunggal atau dikenal *The One Group Pretest-Posttest*.

Terdapat tiga tahap yang pelaksanaan dalam penelitian ini. Tahap persiapan yaitu mengurus surat izin yang diperlukan, melakukan observasi di MTs Nurul Falah Teluk Pakedai, membuat instrument penelitian, menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, memvalidasi instrument penelitian dan perangkat pembelajaran, mengujicobakan instrument penelitian di MTs Miftahul Ulum Teluk Pakedai, menganalisis hasil uji coba. Tahap pelaksanaan yaitu memberikan soal *pre-test* perkalian bulat sebelum diberikan perlakuan, memberikan perlakuan berupa metode perkalian *lattice* pada kelas eksperimen, memberikan soal *post-test* perkalian bilangan bulat setelah diberikan perlakuan. Tahap akhir yaitu mengolah, mendeskripsikan, menganalisis hasil olah data serta penyimpulan sebagian jawaban rumusan masalah penelitian, menyusun laporan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala pengukuran. Pengukuran yang dimaksud peneliti adalah pemberian tes soal berupa *essay* kepada siswa dalam menyelesaikan soal-soal *pre-test* dan *post-test* pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai. Perhitungan tes hasil belajar pada penelitian ini menggunakan penskoran dengan memberikan skor pada butir soal sesuai tabel penskoran dan kunci jawaban. Skor yang di peroleh belum berupa nilai akhir siswa. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa diperlukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar operasi perkalian bilangan bulat. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes awal (*pre-test*) sebelum di berikan perlakuan kemudian tes setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Jenis tes yang diberikan berbentuk tes *essay*. Dengan menggunakan tes berupa butir soal *essay* peneliti akan dengan mudah mengetahui sejauh mana siswa memahami suatu masalah yang diberikan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk menjawab sub masalah pertama, data hasil belajar yang diperoleh dirubah ke dalam bentuk nilai dengan rumus $\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$, kemudian dianalisis dengan melihat rata-rata dari hasil tes siswa. dengan rumus $\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n}{n}$ dengan $\bar{X}$ = rata-rata; n= banyaknya data; $X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n$ = data ke-n.

Untuk menjawab masalah yang ke dua sekaligus menjawab hipotesis penelitian menggunakan uji-t dengan syarat data berdistribusi normal dan jika data tidak berdistribusi

normal maka pengujiannya menggunakan uji Wilcoxon. Sebelumnya dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi-Square*,

Tabel 1: Daftar Frekuensi Observasi dan Ekspektasi

Kelas Interval	Batas Kelas	Z Batas Kelas	Luas Z Tabel	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan: χ^2 = Chi kuadrat; Ei= Frekuensi ekspektasi; Oi= Frekuensi observasi

Kemudian membandingkan harga *Chi-Square* hitung dengan *Chi-Square* tabel. Berdasarkan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau harga *Chi-Square* hitung lebih kecil dari harga *Chi-Square* tabel maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ atau *Chi-Square* hitung lebih besar dari *Chi-Square* tabel maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, kemudian dilakukan pengujian hipotesis yaitu uji-t dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hipotesis

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (metode perkalian *lattice* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian bilangan bulat)

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (metode perkalian *lattice* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian bilangan bulat)

2. Tingkat signifikansi: $\alpha = 0,05$

3. Statistik uji yang digunakan $t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$

Keterangan: M_d = mean dari perbedaan nilai *pretest* dengan nilai *posttest*; d = beda *pretest* dan *posttest*; n = subjek pada sampel; y = nilai *posttest*

(Subana, 2009: 157)

4. Daerah kritis: $DK = \{t \mid t_{hitung} > t_{tabel}\}$

5. Keputusan uji, jika: $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima yang artinya metode perkalian *lattice* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima yang artinya metode perkalian *lattice* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

(Subana dan Sudrajat, 2005: 155-156)

Jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya menggunakan statistik nonparametrik melalui Uji Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan: T = jumlah jenjang/rangking yang kecil; Z = z-score; μ_T = rata-rata T; σ_T = varians T; n= banyaknya subjek

(Sugiyono, 2012: 137)

Untuk menjawab sub masalah yang ketiga, untuk menghitung seberapa besar pengaruh metode perkalian *lattice* terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus *effect size* sebagai berikut: $ES = \frac{\bar{X}_k - \bar{X}_l}{s_c}$

Keterangan: ES = *Effect Size*; $\bar{X}_t$ = rata-rata *pre-test*; $\bar{X}_k$ = rata-rata *post-test*; S_e = standar deviasi *pre-test*. Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut: $Es \leq 0,2$ = Rendah; $0,2 < Es < 0,8$ = Sedang; $Es \geq 0,8$ = Tinggi

(Chandar dalam Pratama, 2016: 42)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian dilakukan di MTs Nurul Falah Teluk Pakedai kelas VII dengan siswa sebanyak 28 orang. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *essay* sebanyak 12 butir pertanyaan yang terbagi menjadi 6 pertanyaan *pre-test* dan 6 pertanyaan *post-test* dengan masing-masing skor maksimal sebesar 26 jika siswa menjawab soal dengan benar. Berikut rangkuman data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa:

Tabel 1: Rangkuman Data Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Keterangan	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Jumlah	148	616,67	398	1.658,33
Rata-rata	5,29	22,02	14,21	59,23

Berikut rangkuman hasil uji normalitas menggunakan rumus *Chi-Square* dapat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2: Rangkuman Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Skor	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-Test</i>	34,91247	9,49	Tidak Normal
<i>Post-Test</i>	3,476697	9,49	Normal

Berdasarkan hasil dari uji normalitas diperoleh hasil *pre-test* siswa tidak berdistribusi normal, sedangkan untuk hasil *post-test* siswa berdistribusi normal. Maka langkah selanjutnya dilakukan uji Wilcoxon berikut rangkuman hasil uji Wilcoxon dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 3: Rangkuman Hasil Uji Wilcoxon

Jumlah (T)	μ_T	σ_T	Z_{hitung}	Z_{tabel}
351	203	43,92	3,37	2,048

Berdasarkan data yang ada diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $3,37 > 2,048$ sehingga peneliti menyimpulkan bahwa dengan metode perkalian *lattice* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari hasil perhitungan *Effect Size* pembelajaran menggunakan metode perkalian *lattice* terkait materi operasi perkalian bilangan bulat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria tinggi dengan nilai *Effect Size* 1,4486. Berdasarkan kriteria yang *Effect Size* ada maka disimpulkan bahwa metode perkalian *lattice* mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai adalah tergolong tinggi yaitu 1,4486.

Adapun yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VII dengan siswa sebanyak 28 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik *sampling* jenuh dimana seluruh populasi akan dijadikan sampel sebab di MTs Nurul Falah Teluk Pakedai sendiri hanya memiliki 1 kelas untuk kelas VII. Di kelas eksperimen langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan soal *pre-test* kepada siswa tentang operasi perkalian bilangan bulat dengan metode bersusun. Setelah memberikan *pre-test* langkah yang ke dua peneliti memberikan perlakuan berupa penyampaian materi tentang operasi perkalian bilangan bulat

dengan menggunakan metode perkalian *lattice* sebanyak 2 kali pertemuan. Selama kegiatan berlangsung, siswa cenderung aktif dan saling melakukan interaksi baik antar sesama siswa, dimana siswa yang kurang pandai bertanya kepada siswa yang pandai begitupun sebaliknya siswa yang pandai mengajarkan siswa yang kurang pandai. Tidak hanya bertanya dengan antar siswa, sebagian siswa juga memberikan pertanyaan kepada guru tentang cara menyelesaikan operasi perkalian dengan metode perkalian *lattice*. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga meminta siswa secara bergantian menjawab soal yang ada di papan tulis. Antusias siswa sangat tinggi, mereka berlomba untuk bisa menjawab soal yang diberikan di papan tulis oleh guru. Setelah memberikan perlakuan langkah terakhir adalah peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi operasi perkalian bilangan bulat dengan menggunakan metode perkalian *lattice*.

Tes yang diberikan baik pada saat melakukan *pre-test* maupun *post-test* adalah tes tertulis berbentuk *essay*. Jumlah soal *pre-test* terdiri dari 6 soal dan *post-test* terdiri 6 soal. Satu soal jika siswa menjawab dengan benar akan diberikan skor 4, dan jika siswa menjawab salah atau tidak menjawab akan diberikan skor 0. Jadi, skor maksimal yang diperoleh siswa jika menjawab benar sebanyak 6 soal adalah 24.

Dari hasil pengolahan data, diperoleh informasi bahwa rata-rata skor *pre-test* sebesar 5,2857 sedangkan rata-rata skor *post-test* sebesar 14,214. Dari data di atas menunjukkan bahwa metode perkalian *lattice* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi operasi perkalian bilangan bulat.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan metode perkalian *lattice* ini pada hasil belajar siswa dalam materi operasi perkalian bilangan bulat kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai dengan menggunakan *Effect Size*. Berdasarkan hasil perhitungan *Effect Size* diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode perkalian *lattice* pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai memberikan pengaruh yang tergolong tinggi dengan nilai *Effect Size* 1,4486. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode perkalian *lattice* berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai. Hal ini sejalan dari hasil penelitian terkait dengan pembelajaran metode perkalian *lattice* yaitu Nurkhasiat (2015) diperoleh bahwa aktivitas peserta didik menggunakan metode kotak (*lattice*) lebih aktif dan mengalami peningkatan pada siswa kelas III SDN 1 Penda Ketapi Kapuas Barat Tahun Pelajaran 2014/2015 dan Zubaida (2015) diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkannya metode *lattice* dari siklus I adalah 35,5% ke Siklus II 75% di kelas III SDN 15 Singkawang Selatan.

Beberapa kelemahan yang didapat pada penelitian ini, diantaranya: (1) Kurangnya waktu yang dibutuhkan pada saat pemberian perlakuan; (2) Terdapat beberapa siswa pada saat proses pembelajaran terlihat tidak serius; (3) Pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test* yang cenderung masih ada unsur kerja sama antar siswa. Sehingga peneliti harus mengawasi dengan ketat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil olah data yang dilakukan, secara umum penulis simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode perkalian *lattice* pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai memberikan pengaruh yang tergolong tinggi dengan nilai *Effect Size* sebesar 1,4486.

Berikut adalah simpulan dari sub-sub masalah dalam penelitian ini:

1. Hasil belajar siswa sebelum diberikan metode perkalian *lattice* terhadap materi operasi perkalian bilangan bulat kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai diperoleh nilai rata-rata sebesar 22,04. Sedangkan hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode perkalian *lattice* pada materi operasi perkalian bilangan bulat di kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,32.

2. Dari hasil uji hipotesis yang peneliti lakukan menggunakan uji Wilcoxon didapat $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $3,37 > 2,048$ mengakibatkan H_0 ditolak sementara H_a diterima. Jadi metode perkalian *lattice* berpengaruh kepada hasil belajar siswa terkait materi operasi perkalian bilangan bulat kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai.
3. Metode perkalian *lattice* memberikan pengaruh dengan kategori tinggi mengenai hasil belajar siswa terkait materi operasi perkalian bilangan bulat kelas VII MTs Nurul Falah Teluk Pakedai. Hal ini didukung dari perolehan perhitungan *Effect Size* diperoleh $ES > 0,8$ yaitu 1,4486 maka dapat disimpulkan bahwa metode perkalian *lattice* berpengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa.

Berikut adalah beberapa saran peneliti:

1. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya dalam menyelesaikan operasi perkalian bilangan bulat dapat menggunakan metode lain, satu diantaranya adalah dengan menerapkan metode perkalian *lattice* agar siswa dapat menentukan sendiri metode apa yang mereka bisa.
2. Bagi siswa dapat membantu memudahkan dalam operasi perkalian mulai dari bilangan puluhan dan seterusnya. Dengan adanya metode perkalian *lattice* dapat meminimalkan kesalahan selama proses menghitung khususnya pada operasi perkalian.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitri, R. Helma. dan Syarifuddin, H. (2014). "Penerapan Strategi *the Firing Line* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Batipuh". [Online], Vol 3 (1).
- Hamzah, M. A., & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurkhasiat, U. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Kotak Pada Peserta Didik Kelas III SDN 1 Penda Ketapi Kapuas Barat Tahun Pelajaran 2014/2015*. [Online]. Tersedia; <http://www.umpalangkaraya.ac.id> [25 April 2017]
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Sobel, M. A., & Maletsky, E. M. (2002). *Mengajar Matematika Sebuah Buku Sumber Alat Peraga, Aktivitas, dan Strategi Untuk Guru Matematika SD, SMP, SMA Edisi Ketiga*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Subana. (2009). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Subana, M., & Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian*. Banskung: Alfabeta.
- Yamin, M. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jambi: Gaung Persada Press Jakarta.
- Zuldafril. (2014). *Kompetensi Pedagogik Guru Mata Pelajaran*. Pontianak: Pontianak Press.

ADAPTASI DARI PANDEMI: URGENSI INTEGRASI PEMBELAJARAN ONLINE DAN OFFLINE DALAM SISTEM PENDIDIKAN

Rachmi Dwi Rianti

Universitas Tanjungpura
Email: rachmi.dr@student.untan.ac.id

Abstract: *The pandemic that is going on has forced adjustments on every aspect of life, and one of those that being affected the most is education. The learning process that had always done offline before, must go on with no face-to-face meeting (online), and many parties involved find it hard to adapt to this situation, including those at university level. Some problems that occur in online learning are ineffective learning process, dependency on internet connection, and limited communication between lecturers and students. Thus, it is important to find a solution which can improve learning effectively that can also make transitioning easier if difficult situation ever happen again. This article is aimed to justify the urgency of integrating online and offline learning in education post pandemic by combining synchronous or asynchronous mode with classroom offline learning, using applications that can help in the learning process, and provides some trainings for lecturers and staff, so if hard time arises, online learning can be implemented more conveniently.*

Abstrak: Terjadinya pandemi saat ini memaksa penyesuaian di segala bidang, salah satu yang paling terdampak adalah dunia pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara *offline*, kini terpaksa dilakukan tanpa tatap muka (*online*) sehingga menyebabkan kesulitan beradaptasi bagi banyak pihak, termasuk di perguruan tinggi. Beberapa masalah yang sering timbul dalam pembelajaran online diantaranya proses belajar menjadi kurang efektif, ketergantungan terhadap koneksi internet, dan terbatasnya komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Hal ini menyebabkan perlunya solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang dapat memudahkan transisi jika situasi sulit kembali terjadi. Artikel ini bertujuan untuk menjustifikasi urgensi integrasi pembelajaran *online* dan *offline* dalam sistem pendidikan pascapandemi, yaitu dengan memadukan mode *synchronous* atau *asynchronous* dengan pembelajaran *offline* di kelas, menggunakan aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran, serta mengadakan pelatihan bagi dosen dan staff, sehingga jika masa sulit kembali terjadi, pembelajaran *online* akan lebih mudah diimplementasikan.

Kata kunci: pembelajaran *online*, pembelajaran *offline*, mode *synchronous*, mode *asynchronous*

Sejak akhir tahun 2019 lalu dunia telah diguncang oleh wabah virus Corona. Dari yang semula hanya terjadi di China, pada bulan Maret 2020 penyebarannya telah mencapai Indonesia yang hingga saat ini masih berjuang keras untuk menekan laju penularan dan mengembalikan situasi agar kembali kondusif. Pandemi yang awalnya hanya berdampak pada sektor ekonomi, akhirnya juga telah mempengaruhi semua bidang kehidupan. Pemerintah telah menerapkan berbagai keputusan memutuskan untuk mengontrol jumlah kasus misalnya dengan menerapkan *physical and social distancing* serta Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan *New Normal* yang mengharuskan masyarakat untuk tetap tinggal dan beraktifitas dari rumah, termasuk berkerja, beribadah dan belajar. Keputusan ini sempat membuat hampir semua kantor, tempat usaha, sekolah ditutup selama beberapa minggu pada akhir bulan maret sampai awal april. Bahkan

setelah sektor lain dibuka kembali dengan keharusan menerapkan protokol kesehatan ketat, bidang pendidikan hingga saat ini masih diharuskan melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah.

Penutupan lembaga pendidikan dari jenjang pra sekolah sampai perguruan tinggi akibat pandemi Covid-19 memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran di Indonesia. Mulai dari ujian nasional (UN) di tingkat sekolah yang dihapuskan, hingga proses penelitian mahasiswa tingkat akhir yang mengalami banyak perubahan, dan yang paling terasa adalah diubahnya pembelajaran *offline* dengan metode tatap muka menjadi belajar dari rumah secara *online* yang diterapkan diseluruh jenjang pendidikan. Hal dilakukan sebagai tindak lanjut dari surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 (Kemendikbud, 2020) dan surat Edaran Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 302/E.E2/KR/2020 tertanggal 31 Maret 2020 tentang Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan yang berbunyi seluruh pimpinan Perguruan Tinggi dapat memantau dan membantu kelancaran mahasiswa dalam melakukan pembelajaran dari rumah (Ristekdikti, 2020).

Perubahan sistem pembelajaran menjadi *online* bukanlah sesuatu yang mudah, baik bagi pendidik maupun siswa, terutama pada awal penerapannya. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan adaptasi ini adalah pembelajaran terlalu bergantung pada pertemuan tatap muka. Di semua jenjang pendidikan di Indonesia, proses belajar mengajar dilakukan secara konvensional di ruang kelas dengan interaksi langsung antara pendidik dan siswa, sehingga pembelajaran dan interaksi *online* terasa sangat asing. Kemudian, tidak terbiasanya menggunakan sistem *online* ini menyebabkan pendidik dan siswa masih meraba-raba bagaimana melakukan pembelajaran dengan efektif. Selain itu, keputusan penutupan sekolah dan kampus terjadi sangat tiba-tiba; sekolah, kampus, pendidik, dan siswa tidak sempat melakukan persiapan apapun, bahkan pengarahan tentang pembelajaran *online* pun tidak sempat diberikan. Hal ini menyebabkan ketidaksiapan bagi semua pihak.

Namun juga tak dapat dipungkiri bahwa perkuliahan *online* yang dilakukan telah memudahkan proses pembelajaran dan memungkinkan pembelajaran tetap ada, terlebih didalam situasi pandemi seperti saat ini. Beberapa kelebihan pembelajaran *online* ialah memberikan interaktivitas, fleksibilitas, kecepatan, serta visualisasi melalui berbagai kelebihan dari setiap media (Sujana, 2005 dalam Rahmawati & Putri, 2020). Lebih lanjut, Ningsih (2020) menjelaskan, bahwa perkuliahan *online* dapat memudahkan proses pembelajaran karena kegiatan belajar bisa diadakan di mana saja dan kapan saja, serta menjadikan mahasiswa lebih peka terhadap teknologi pembelajaran, gaya belajar masing-masing, waktu juga menjadi lebih efisien, dan mahasiswa dapat belajar dengan lebih tenang dan fokus. Namun, bagi pendidikan Indonesia yang tidak terbiasa dengan sistem pembelajaran online dan keputusan yang diambil tanpa persiapan berbagai pihak ini, menyebabkan kesulitan adaptasi bagi berbagai pihak, termasuk pengajar, siswa, sekolah, dan pemerintah sendiri.

Berbulan-bulan menjalani hidup ditengah pandemi dengan interaksi fisik dan sosial yang terbatas tentu telah mengubah cara hidup masyarakat. Setelah pandemi berakhir dan situasi telah normal kembali, keadaan mungkin tak akan sama lagi; cara berinteraksi, penggunaan teknologi, daya konsumsi internet telah berubah selama beberapa bulan terakhir. Lalu bagaimana dengan dunia pendidikan dan sistem pembelajaran online? Apakah akan kembali bergantung pada pembelajaran offline seluruhnya? Dari kaca mata Penulis, kembali bergantung pada pertemuan tatap muka terasa seperti suatu kemunduran dan bukti bahwa tidak ada yang dipelajari dari pandemi. Karenanya artikel ini dibuat untuk menawarkan solusi dan menjustifikasi urgensi integrasi pembelajaran online dan offline dalam sistem pendidikan.

Pengintegrasian teknologi dalam bidang pendidikan merupakan hal yang sangat krusial, terlebih pada zaman dimana semuanya serba digital seperti saat ini. Penggunaan teknologi

dalam proses belajar dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien (van der Spoel, 2020). Terlepas dari masalah dan kendala yang muncul saat mengimplementasikan pembelajaran online ada beberapa perbedaan mendasar antara pembelajaran offline dan online, yaitu 1) berubahnya peran pengajar menjadi pelatih, pemandu, dan mentor, 2) siswa lebih aktif dan mandiri dalam mengatur pembelajaran mereka, 3) sumber belajar menjadidi lebih fleksibel dan tanpa batas secara virtual, 4) lingkungan belajar untuk belajar dan beridalog menjadi tanpa batas, dan 5) penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan (Boettcher & Conrad, 2016). Karena integrasi yang dimaksud adalah pengabungan dari kedua sistem pembelajaran yang sudah pernah diterapkan di Indonesia, maka baik pendidik maupun siswa sudah mendapatkan gambaran dan pengalaman tentang penerapan integrasi ini. Terlebih, integrasi ini juga bisa mempermudah transisi jika situasi sulit yang tidak memungkinkan pembelajaran tatap muka kembali terjadi.

PEMBAHASAN

Kendala pembelajaran online

Keharusan untuk melakukan perkuliahan secara *online* selama masa pandemi ini telah menimbulkan berbagai masalah dan kendala dalam pelaksanaannya. Beberapa peneliti telah melakukan kajian terhadap perspektif mahasiswa tentang perkuliahan *online*, dan mereka menemukan bahwa mahasiswa memang mengalami berbagai masalah terkait perkuliahan *online* dan hampir seluruh mahasiswa yang menjadi sample lebih memilih perkuliahan *offline* daripada *online*. Misalnya, jaringan internet yang tidak stabil, materi yang tidak bisa disampaikan secara penuh, minimnya media pendukung, dan sulitnya mengontrol aktivitas belajar mahasiswa tanpa menggunakan *teleconference* (Widiyono, 2020). Kemudian, hasil penelitian dari Rahmawati dan Putri (2020) terhadap mahasiswa Stikes Rajekwesi Bojonegoro menunjukan mahasiswa 54.5% sulit memahami perkuliahan, 46% mahasiswa merasa hubungan dengan dosen menjadi kurang dekat, 56.5% berpendapat pelaksanaan tugas oleh mahasiswa sulit dan lambat, dan 41% mahasiswa merasa kurang aktif selama perkuliahan, sehingga diperlukan inovasi, peningkatan komunikasi, dan strategi pelaksanaan *online* yang lebih menyenangkan agar motivasi belajar mahasiswa meningkat.

Sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Putri, dalam penelitiannya tentang perspektif mahasiswa terhadap belajar *online* selama masa pandemi pada 50 orang mahasiswa Program Studi S1 Geografi FISIP ULM, Riadi, et al., (2020) juga menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa (94%) lebih memilih kuliah tatap muka karena beberapa kendala yang mereka alami selama kuliah *online*. Kendala tersebut sebagian besar dikarenakan kesulitan memahami materi yakni (66%), kurangnya kuota internet (16%), sulitnya mendapatkan akses internet (16%), dan kurangnya pemahaman atas penggunaan aplikasi kuliah *online* (2%). Lebih lanjut, Ningsih (2020) dalam penelitiannya juga mendapati hal serupa. Dalam studinya terhadap 95 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, ia menemukan bahwa 93,5% mahasiswa lebih memilih belajar di kelas (*offline*) karena perkuliahan *online* menyebabkan mereka menjadi boros kuota internet (32,3%), dan mereka merasa penjelasan materi oleh dosen kurang maksimal (24,2%), serta terbatasnya signal internet (24,2%) dan interaksi selama pembelajaran (16,1%) menjadi kendala selanjutnya, terakhir mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran *online* sulit untuk diikuti (3,2%). Hal ini juga didukung oleh temuan Widiyono (2020), yang menyatakan bahwa dalam perkuliahan *online*, mahasiswa merasa kurang optimalnya pemahaman materi dan semakin banyaknya tugas diberikan mengakibatkan proses perkuliahan menjadi kurang efektif.

Masalah lain yang timbul dalam pembelajaran online dikemukakan oleh Rovai dan Jordan (2004 dalam Yang, 2014). Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa siswa yang sepenuhnya belajar secara *online* tanpa tatap muka sama sekali, merasa tidak yakin mereka dapat menguasai aspek teknologi sehingga mereka belum bisa melakukan pembelajaran secara

mandiri, serta memiliki kecenderungan untuk menjadi kurang disiplin dalam belajar. Karenanya, mereka masih memerlukan panduan dari pendidik secara *offline* dan kombinasi tatap muka, praktek online, dan interaksi langsung. Dari sini, dapat dilihat bahwa mengintegrasikan pembelajaran *offline* dan *online* bisa menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan yang muncul dalam pembelajaran *online* namun tetap merasakan manfaat dari pertemuan tatap muka.

Pentingnya integrasi pembelajaran *online* dan *offline*

Integrasi pembelajaran *offline* dan *online* atau lebih dikenal dengan istilah *blended learning*. Caird dan Roy (2019) mendefinisikan metode pembelajaran ini sebagai design pembelajaran yang menggabungkan pertemuan tatap muka, pembelajaran jarak jauh, metode pembelajaran *online*, teknologi pembelajaran, multimedia, dan metode pedagogi untuk mencapai hasil pembelajaran tertentu. *Blended learning* sendiri sebenarnya bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Konsep *blended learning* telah dimulai pada 1960an ketika banyak teknologi baru dikembangkan dan digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran konvensional tatap muka di jenjang perguruan tinggi. Lebih lanjut, Tomlinson (2018) percaya bahwa dari sekian banyak tren pembelajaran, *blended learning* adalah yang paling potensial. Tak hanya karena dapat menghemat biaya dan waktu, tapi juga karena dapat menciptakan kondisi optimal dalam proses belajar. Pada pembelajaran bahasa misalnya, *blended learning* memberikan siswa kesempatan untuk mendapat paparan penggunaan bahasa yang kaya, nyata, dan variatif, serta untuk mempelajari bagaimana bahasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih saat ini, teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas, *blended learning* menjadi pilihan ideal dalam dunia pendidikan.

Dalam tulisannya, Yang (2014) menyakini banyak penelitian mengindikasikan bahwa *blended learning* merupakan komponen penting dalam menciptakan pembelajaran efektif (Graham, 2006; Heinze & 2004; Procter, Ocak, 2011, dll). Ini karena *blended learning* memang memiliki banyak keunggulan dan bisa menjembatani pembelajaran *offline* dan *online*. Thorne (2003) misalnya, percaya bahwa *blended learning* melambangkan kesempatan besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat di saat yang tepat dan di tempat yang tepat untuk setiap individu, sehingga *blended learning* merupakan perkembangan paling mukhtahir abad 21 dalam dunia pendidikan. Selain itu, dalam tulisannya, Caird dan Roy (2019) mengidentifikasi bahwa *blended learning* terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, *engagement*, kreativitas, kepuasan dalam hal kemandirian dan kecepatan pada diri siswa, serta meningkatkan hasil belajar.

Beberapa keunggulan lain dari *blended learning* adalah sistem belajar yang mengharuskan siswa menjadi pusat pembelajaran (*student-centered*). Sistem pembelajaran konvensional selalu menjadikan pengajar sebagai pusat dan pembuat keputusan di kelas. Interaksi antara pendidik dan mahasiswa seringkali hanya terjadi satu arah, menyebabkan mahasiswa terbiasa menjadi pasif dan hanya mengandalkan pendidik sebagai sumber belajar (Yang, 2014). Dalam *blended learning*, peran pendidik dan mahasiswa berubah menjadi lebih luas - pendidik tidak lagi menjadi dominator tetapi menjadi fasilitator yang memandu mahasiswa saat dibutuhkan. Selain itu, pendidik dapat mengobservasi proses dan strategi belajar masing-masing mahasiswa.

Selain itu, sering kali dalam perkuliahan tatap muka kelas harus dibatalkan, ditunda, atau bahkan ditiadakan karena dosen berhalangan untuk hadir. Hal ini merugikan dan terkesan tidak adil bagi mahasiswa yang telah datang ke kampus. Namun dengan *blended learning*, kelas tetap bisa diadakan walaupun tanpa kehadiran dosen di ruang kelas dan mahasiswa pun tidak harus datang ke kampus, karena absensi, tugas, dan materi bisa dilakukan secara *online* bahkan sebelum kelas dimulai, sehingga tidak ada pihak yang dirugikan. Baik dosen maupun mahasiswa dapat memanfaatkan waktu dengan lebih efisien.

Pada *blended learning*, posisi perkuliahan *online* dan *offline* sama penting, tidak ada yang lebih unggul atau lebih baik dari yang lainnya. Keduanya sama-sama esensial bagi proses

belajar secara keseluruhan. *Blended learning* memadukan keduanya sesuai kebutuhan, sumber daya, keadaan, dan karakteristik mata kuliah. Seperti kata Tomlinson (2018), *blended learning* yang ideal adalah mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan modern dengan mengintegrasikan sistem digital dan pertemuan tatap muka dalam proses pembelajaran dan menemukan keseimbangan dalam mengimplementasikannya.

Mode *Synchronous* dan *Asynchronous*

Perbedaan mendasar dalam mode *synchronous* dan *asynchronous* terletak pada waktu. Pada mode *synchronous* pembelajarannya dilakukan secara *real-time* (waktu sebenarnya) dan serentak. Baik dosen dan mahasiswa diharuskan untuk aktif dan *online* pada saat yang sama. Sedangkan dalam mode *asynchronous*, interaksi diadakan pada waktu yang tidak bersamaan, namun sesuai keinginan masing-masing partisipan. Kedua mode ini bisa diintegrasikan dengan pembelajaran *offline* sesuai kebutuhan kenyamanan dosen dan mahasiswa atau keputusan masing-masing instansi dan dosen tidak harus selalu menggunakan satu mode sepanjang semester.

Dengan kemajuan perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet seperti saat ini, mode *synchronous* menjadi semakin mudah. Mode *synchronous* memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi pada saat bersamaan, hampir seperti pertemuan tatap muka bisa (Boettcher & Conrad, 2016). Salah satu kelebihan mode *synchronous* dalam *blended learning* bisa memberikan mahasiswa akses pendidikan yang lebih besar, menawarkan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan adil bagi mereka yang tidak dapat hadir di kelas, baik karena berhalangan, sakit atau tinggal jauh dari kampus (Cunningham, 2014; Norberg, 2012; Pope, 2010 dalam Bower, Dalgarno, Kennedy, Lee, & Kenney, 2015).

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan mode *synchronous* adalah bagaimana memilih sistem atau platform yang sesuai dengan kegunakannya. Saat ini ada begitu banyak pilihan platform gratis yang tersedia untuk memfasilitasi mode *synchronous*, seperti Skype, Adobe Connect, Google Meet/Hangout, Zoom, dan masih banyak lagi. Aplikasi WhatsApp juga bisa digunakan jika hanya ingin berinteraksi melalui chat. Sayangnya, gangguan kecil seperti *lags*, audio yang terlambat atau pecah, koneksi internet yang kurang bagus merupakan faktor yang sangat menentukan kenyamanan dari mode pembelajaran *synchronous* (Chakraborty & Victor, 2004; Okita, 2013; Stewart et al. 2011; White et al., 2010; Pope, 2010; White et al., 2010 dalam Bower, Dalgarno, Kennedy, Lee, & Kenney, 2015).

Di sisi lain, mode *asynchronous* memungkinkan interaksi kapanpun dan dimanapun. Dalam mode ini, mahasiswa menggunakan gawai dan teknologi komunikasi untuk belajar bersama dosen dan mahasiswa lain tanpa harus *online* disaat bersamaan (aln.org dalam Hiltz & Goldman, 2005). Dengan kata lain, mahasiswa menerima instruksi dan merespon pada saat yang paling nyaman bagi mereka – setiap partisipan dapat berkontribusi pada waktu, tempat, dan kecepatan yang berbeda. Kelebihan dari mode ini adalah setiap orang dapat memikirkan, menyusun, dan merevisi repon atau pekerjaan mereka sebelum dibagikan, sehingga kontribusi yang mereka berikan bisa lebih terolah dan dalam dibandingkan dengan diskusi pada pertemuan *offline*. Selain itu, mode *asynchronous* juga memberikan pendidik kesempatan untuk menyesuaikan perkuliahan dengan karakteristik media yang digunakan, mata kuliah, karakteristik mahasiswa (Hiltz & Goldman, 2005).

Lebih lanjut, menurut hasil penelitian Hiltz & Goldman (2005), pendidik yang mengimplementasikan mode ini, mengklaim bahwa mode *synchronous* dalam *blended learning* dapat mendukung aktivitas-aktifitas pada pembelajaran kolaboratif yang semula sulit atau bahkan tidak mungkin diterapkan dalam pembelajaran *offline*, terlebih di kelas dengan banyak mahasiswa. Diskusi dan komunikasi terkait perkuliahan yang semula terbatas waktu dan hanya sekali atau dua kali seminggu, bisa dilakukan berkelanjutan dan kapan saja. Dalam penggunaan mode ini, kewajiban untuk membangun rasa saling terhubung dan kesatuan dalam kelas ada di tangan pendidik.

Penggunaan Apilkasi dan Website

Salah satu yang harus diperhatikan dalam memilih teknologi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran *online* adalah kebutuhan kelas serta kemampuan dalam menggunakan teknoloogi tersebut sdan bagaimana mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Selain itu tujuan utama penggunaan teknologi yaitu untuk mempermudah proses belajar secara keseluruhan dan agar tidak terlalu bergantung pada pertemuan tatap muka, sehingga pembelajaran menajdi lebih efektif namun juga fleksibel. Karena itu, teknologi yang dipilih hendaknya adalah yang mudah dalam penggunaan, mudah diakses, dan yang paling penting dapat mendukung proses belajar mengajar. Seperti yang ditekankan oleh Davis (2009), teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan unutk memberikan umpan balik dan *reinforcement* yang cepat, memberikan demonstrasi dan kuis interaktif, dan memberikan pengalaman imersif bagi siswa. Aplikasi dan website yang dapat dipilih untuk pendidikan jumlahnya tak terbatas, sehingga pendidik dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kelas dan tahu kapan harus menggunakannya. Selain itu, penggunaan aplikasi/website dan metode belajar yang variatif juga tetap harus diperhatikan. Teknologi tidak dapat menjamin perkuliahan menjadi menyenangkan dan berbakna bagi mahasiswa dan bukan alasan untuk menjadi tidak kreatif.

Sejatanya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan pendidik dalam mencapai tujuatan didaktik dan pedagogi. Menyediakan pembelajaran kolaboratif, memberikann *e-feedback* (umpan balik elektronik), tes formatif, memberikan instruksi, brainstorming, dan pembelajaran mandiri adalah beberapa diantaranya. Seperti yang dijabarakan dan dicontohkan oleh van der Spoel (2020), ada banyak aplikasi dan website yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Pemebelajaran kolaboratif sangat mungkin dilakuakn dalam *blended learning*, karena memungkinkan untuk bekerja dan belajar kapanpun dan dimanapun. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan misalnya Asana (melacak tugas dan kemajuan tugas), Google Drive (berkolaborasi dalam dokumen, presentasi, dan spreadsheets), Microsoft Teams (membuat online kolaboarsi dan menintegrasikan OneDrive). Lalu seperti yang sudah diketahui, umpan balik sangat membantu dalam proses belajar siswa. Dalam memberikan e-feedback, beberapa aplikasi/website yang dapat digunakan yaitu Goformative (untuk memberi tes formatif sekaligus memberi umpan balik online), Flipgrid (memberikan umpan balik dalam bentuk suara atau rekaman atas tugas atau video pendek), dan Google Drive (berkolaborasi dalam dokumen, presentation, dan spreadsheet, serta memberikan umbalik tertulis). Selanjutnya unutk memberikan formatif tes, Microsoft Forms, Quizizz, atau Goformative merupakan aplikasi/website yang dapat digunakan.

Kemudian pemberian instruksi juga dapat dilakukan secara online. Hal ini dilakukan untuk membuat instruksi menjadi lebih interaktif, menarik, variatif, sehingga mahasiswa menjadi lebih atentif. Misalnya, dengan menggunakan Nearpod, Mentimeter, PowerPoint, atau membuat video interaktif dengan EDPuzzle atau Playposit. Lalu pada aktifitas brainstorming, ada banyak aplikasi/website yang mendukung, misalnya dengan Answergarden.com dimana pengjar hanya memasukkan pertanyaan dan membagi tautan kepada mahasiswa, selanjutnya mahasiswa mengetik jawaban mereka yang kemudian semua jawaban mahasiswa akan muncul dilayar dalam bentuk word-cloud. Aplikasi/website lain yang dapt digunakan untuk brainstorming adalah Meistermind, Popplet, dan Padlet. Terakhir adalah pemebelajaran mandiri (*self-regulated learning*). Ada tiga fase dalam pemebelajaran mandiri yaitu persiapan, efektuasi, dan refleksi (Zimmerman 2000, 2006 dalam van der Spoel, 2020) dan teknologi dapat memfasilitasi ketiga fase ini. Misalnya dalam membuat portofolio yang membantu mahasiswa membuat *overview* proses pembelajaran mereka, dimana tanggungjawab dapat dibagi sesuai kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri (Kester & Merriënboer, 2013 dalam van der Spoel, 2020). Aplikasi yang dapat dipakai misalya Canva yang memungkinkan

mahasiswa membuat poster untuk memvisualisasikan apa yang telah mereka pelajari, Weebly untuk membuat website dengan materi, instruksi, dan tugas yang perlukan mahasiswa untuk meraih target mereka, dan MeisterTask untuk membuat *overview* tentang kegiatan belajar dalam fase persiapan dan memonitor progres dalam fase efektivasi.

Selain beberapa platform yang telah disebutkan di atas, ada masih banyak lagi aplikasi/website yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Misalnya website flubaroo.com untuk membuat tugas, menilai, hingga mereview nilai siswa, lalu ada berbagai aplikasi pembuat kuis seperti Kahoot!, Lexicalize Flashcards, Quiz Maker, Test Maker dan Make It untuk membuat kuis dengan berbagai format. Lalu, untuk memberikan tugas sekaligus memberi nilai dapat digunakan Google classroom, Edmodo, FEdu.iO, atau Classroom. Untuk membuat presentasi selain Microsoft Presentation, ada berbagai aplikasi seperti Google Slides, Prezy, Presentation Maker atau Zoho Show. Aplikasi untuk penilaian juga tersedia, misalnya Teacher Notes, Rubric Scorer, Teacher's Assistant. Untuk memudahkan mengatur kelas dan membuat lesson plan, dosen dapat menggunakan aplikasi Planboard, Class Planner, Google Calendar, Power Planner, My School Planner, dan Agenda. Papan tulis interaktif juga banyak tersedia, seperti LiveBoard, myViewBoard, dan Clapp, jika ingin membagi penjelasan materi kepada mahasiswa bagi secara *synchronous* atau *asynchronous*. Terakhir, untuk pendidik yang instansinya belum menyediakan untuk mengambil presensi online, dapat menggunakan aplikasi seperti teacherKit, Presli, Attendance Tracker, atau Attendink.

Selanjutnya, seperti yang telah disebutkan, seringkali komunikasi antara dosen dan mahasiswa menjadi terhambat selama pembelajaran online. Untuk mengatasi ini, aplikasi sosial media dan pengirim pesan (messenger) menjadi sangat penting. Walau dalam kelas *blended learning* pertemuan tatap muka masih ada, namun hubungan dan interaksi antar dosen dan mahasiswa harus tetap terjaga. Penggunaan aplikasi messenger dan social media, seperti WhatsApp, Telegram, Line, WeChat, Direct Message Instagram atau Facebook Messenger dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Selain itu aplikasi-aplikasi tersebut juga dapat digunakan dosen untuk mengintensifkan pembelajaran dan memotivasi mahasiswa dengan memfasilitasi kolaborasi dan saling membagi informasi (Davis, 2009). Ada banyak cara untuk menggunakan social media dan aplikasi pengirim pesan untuk memaksimalkan pembelajaran dan memperlancar komunikasi, salah satunya adalah dengan membentuk grup melalui WhatsApp atau Telegram. Adanya grup akan membuat komunikasi dan pemberian tugas/materi lebih mudah, selain itu respon dari dosen atau mahasiswa juga lebih cepat dibandingkan jika berkomunikasi dengan media lain. Terkait media sosial, beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu terkait privasi dan batasan dalam berhubungan.

Sayangnya, tidak semua pendidik familiar dan terbiasa menggunakan teknologi. Untuk itu van der Spoel (2020) merekomendasikan, bagi pendidik yang baru memulai mengintegrasikan aplikasi/website adalah dengan memulai sedikit demi sedikit. Pilih satu aplikasi atau website yang menarik dan mudah digunakan karena menemukan, membuat dan mencoba aplikasi/website baru bisa memakan waktu dan pemula akan sulit memutuskan bagaimana mengkombinasikan aplikasi tersebut dalam perkuliahan. Selain itu, van der Spoel juga menyarankan untuk berkolaborasi dengan pendidik lain atau bahkan dengan mahasiswa, sehingga bisa saling membantu dan menginspirasi dengan ide dan pengalaman satu sama lain. Namun yang perlu diingat adalah tujuan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran ialah untuk menciptakan pengalaman menyenangkan dan memotivasi mahasiswa, bukan seberapa canggih media yang digunakan.

Pelatihan dan Workshop

Salah satu alasan yang membuat transisi tiba-tiba ke metode pembelajaran *online* selama masa pandemi ini menjadi sulit adalah pengajar dan mahasiswa yang tidak terbiasa melakukan perkuliahan *online*. Walaupun ada, intensitas dan frekuensinya sangat terbatas, serta

dengan media yang selalu sama. Hal yang sangat mendasar dalam perkuliahan online adalah keberagaman media yang bisa diterapkan dan menuntut mahasiswa dan dosen untuk menguasai berbagai media yang begitu beragam tersebut walau sebelumnya belum pernah mereka digunakan. Ketidakmampuan menguasai teknologi akan berdampak pada aktivitas perkuliahan yang dilaksanakan, misalnya proses belajar yang terhambat atau kebosanan karena media dan metode yang itu-itu saja. Seperti yang dikatakan Hampel and Stickler (2005 dalam Yang, 2014) dalam pembelajaran online, pendidik tidak hanya butuh kemampuan mengajar yang berbeda dari pembelajaran *offline*, tetapi juga butuh kemampuan menggunakan teknologi yang mumpuni. Dengan kata lain, penggunaan media yang berbeda dalam *blended learning* juga memaksa pendidik untuk bisa menyelesaikan masalah teknis dalam penggunaannya; hal ini juga bisa menjadi penyebab sebagian pendidik menjadi khawatir untuk mulai mengajar dengan metode *blended learning*.

Perubahan metode pembelajaran dari *offline* menjadi *blended learning* mungkin akan memunculkan beberapa masalah. Pandangan bahwa pendidik yang baik dalam pembelajaran tatap muka dapat serta merta menjadi pendidik *online* yang baik merupakan asumsi yang kurang tepat. Easton (2003 dalam Yang, 2014) mengemukakan bahwa keahlian profesional dalam mendisign pembelajaran dalam metode *blended learning* mengharuskan pendidik untuk mengubah paradigma mereka tentang waktu dan tempat terkait proses pembelajaran serta memahami teknik mengelola kelas virtual, dan strategi untuk membuat mahasiswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan alasan-alasan di atas, pelatihan dan workshop, baik untuk tenaga pendidik, staff, maupun mahasiswa, merupakan sesuatu yang sangat penting. Sudah sepantasnya pihak universitas, fakultas, dan pemerintah memfasilitasi hal ini. Kemampuan mengoperasikan komputer dalam pembelajaran *online* dan tidak terbiasa dengan masalah teknologi dapat menghambat jalannya perkuliahan dan hasil belajar mahasiswa, sehingga pelatihan dan workshop untuk pihak-pihak terkait menjadi esensial (Yang, 2014). Pendidik yang baik dalam situasi *offline* belum tentu bisa efektif pendidik yang sudah familiar dengan pembelajaran online, namun hal ini bukan sesuatu yang tidak mungkin. Pendidik yang terbiasa mengajar *offline* bisa saja mengajar sebaik dan sehandal pendidik yang sudah berpengalaman mengajar *online*, tetapi untuk menumbuhkan kemampuan itu tentu dibutuhkan waktu dan pelatihan yang memadai (Boettcher & Conrad, 2016).

KESIMPULAN

Setelah pandemi berakhir dan menerapkan pembelajaran *online* selama berbulan-bulan, sistem pendidikan di Indonesia tak akan sama lagi seperti sebelumnya. Kembali menggantungkan kegiatan belajar mengajar pada pertemuan tatap muka dinilai tidak prospektif. Sejalan itu, pembelajaran *online* yang dilakukan beberapa bulan terakhir kerap menimbulkan beberapa masalah, misalnya pemahaman materi yang tidak maksimal, komunikasi antara dosen dan mahasiswa yang menjadi terbatas, serta ketergantungan dengan koneksi dan kuota internet. Untuk itu solusi yang dapat diambil adalah dengan menerapkan *blended learning*, yaitu mengintegrasikan pembelajaran *online* dan *offline*. Perkuliahan dapat dilakukan dengan mengkombinasikan pertemuan tatap muka dan *online*, baik dengan mode *synchronous* maupun *asynchronous*. Integritas ini dianggap urgen karena, selain mengikuti alur perkembangan zaman dan teknologi, dapat mengoptimalkan waktu dan biaya, serta tetap mendapatkan manfaat dari kedua jenis pembelajaran. Lebih lanjut, integrasi ini juga bisa mempermudah proses adaptasi jika di masa depan terjadi situasi sulit yang tidak memungkinkan pembelajaran *offline*, seperti yang terjadi saat ini. Ada banyak media dan platform yang dapat dipakai untuk mengimplementasikan integrasi ini, baik website ataupun aplikasi yang bisa diunduh melalui ponsel. Kemudian, pemerintah, universitas, maupun fakultas, dirasa perlu untuk memfasilitasi pelatihan dan workshop untuk tenaga pendidik, staff, maupun mahasiswa karena kesiapan

menggunakan teknologi merupakan hal krusial dalam menjamin kesuksesan *blended learning*. Kunci untuk mendapatkan manfaat maksimal dari integrasi pembelajaran *online* dan *offline* adalah keseimbangan penggunaan kedua sistem dan kebijaksanaan dalam memilih mode, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhan kelas, bahan ajar, dan karakteristik mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Boettcher, J. V., & Conrad, R.-M. (2016). *The online teaching survival guide : simple and practical pedagogical tips*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Bower, M., Dalgarno, B., Kennedy, G. E., Lee, M. J., & Kenney, J. (2015). Design and Implementation Factors in Blended Synchronous Learning Environments: Outcomes from a Cross-Case Analysis. *Computers & Education Journal*. doi:10.1016/j.compedu.2015.03.006
- Caird, S., & Roy, R. (2019). Blended Learning and Sustainable Development. In W. L. (ed.), *Encyclopedia of Sustainability in Higher Education* (pp. 1-10). Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Davis, B. G. (2009). *Tools for Teaching*. San Francisco: ossey-Bass.
- Hiltz, S. R., & Goldman, R. (2005). What Are Asynchronous Learning Networks? In S. R. Hiltz, & R. G. (ed), *Learning Together Online: Research on Asynchronous Learning Networks* (pp. 3-19). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Kemendikbud. (2020, Maret 17). *SE Mendikbud: Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*. Retrieved from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 7, 124-132. doi:DOI: 10.17977/um031v7i22020p124
- Rahmawati, & Putri, E. M. (2020). Learning from Home dari Perspektif Mahasiswa Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, (pp. 17-24).
- Riadi, S., Normelani, E., M. E., Safitri, I., Firza, G., & Tsabita, I. (2020). Persepsi Mahasiswa Prodi S1 Geografi FISIP ULM Terhadap Kuliah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 2, 119-227.
- Ristekdikti. (2020, April 1). *Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan*. Retrieved from Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah VII: <http://lldikti7.ristekdikti.go.id/pengumumanDetail-23317>
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogan Page Limited.
- Tomlinson, B. (2018). Blended Learning: The Future of ELT? In J. I. (ed), *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* (pp. 1-7). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. doi:DOI: 10.1002/9781118784235.eelt0941
- van der Spoel, I. (2020). *Today's Teaching Tools*. Retrieved from Today's Teaching Tools: <https://en.todaysteachingtools.com/>
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8, 169-177. doi:ISSN: 2337-7607 e-ISSN: 2337-7593
- Yang, Y.-F. (2014). Preparing language teachers for blended teaching of summary writing, Computer Assisted Language Learning. *Computer Assisted Language Learning*, 27(3), 185-206. doi:DOI:10.1080/09588221.2012.701633

PERAN KEGIATAN KEPRAMUKAAN DALAM MENANAMKAN SIKAP SOLIDARITAS ORGANIK PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA

Ragil Tri Novitasari¹, Iwan Ramadhan²

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

²Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : ragiltrin80@gmail.com

Email : iwan.ramadhan@untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui peran dari kegiatan kepramukaan serta untuk mengetahui peran dari pembina pramuka melalui penanaman sikap solidaritas organik. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang berbentuk deskriptif, peneliti akan menggambarkan atau mendeskripsikan tentang peran dari kegiatan kepramukaan serta peran dari pembina pramuka. Teknik pengumpulan data adalah teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini melalui perasaan moral, setiap anggota regu dapat mengamati materi yang telah diberikan oleh pembina pramuka, adanya kepercayaan bersama dan berdiskusi untuk saling menerima pendapat dan masukan maupun kritikan dari yang lain. Selain itu, dengan melalui pengalaman emosional, dengan adanya peranan dari pembina pramuka siswa dapat menahan emosinya dan tidak lagi gegabah dalam mengambil sebuah tindakan atau keputusan dan siswa dapat lebih bertanggung jawab dengan apa yang dilakukannya. Adanya suatu kegiatan kepramukaan dan peran dari pembina pramuka siswa dapat menerapkan sikap solidaritas organik antar siswa dan pembina yang diterapkan oleh pembina pramuka. Kegiatan kepramukaan ini dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam berperilaku ataupun bertindak. Sehingga siswa dapat saling bekerjasama pada setiap kegiatan. Adanya kegiatan kepramukaan dan peran dari pembina pramuka dan dilakukannya penanaman sikap solidaritas organik, siswa dapat menaati aturan yang telah ditetapkan dan meningkatkan kedisiplinannya dan menjalankan tugas-tugas yang diberikan dalam penanaman sikap solidaritas organik di SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Kata kunci : Peran, Kegiatan Kepramukaan, Solidaritas Organik

PENDAHULUAN

Potensi diri dapat berkembang dan dapat diwujudkan melalui berbagai cara seperti mengadakan penyelenggaraan suatu pendidikan melalui gerakan kepramukaan. Potensi diri sudah seharusnya diwujudkan untuk dapat memiliki potensi-potensi yang baik untuk kehidupan. Pada gerakan kepramukaan juga menyelenggarakan suatu sistem pendidikan dan memiliki potensi yang besar sekaligus peran yang besar dalam membentuk suatu kepribadian untuk generasi muda.

Pada kegiatan kepramukaan ini juga dapat menimbulkan suatu interaksi sosial sehingga dengan adanya interaksi sosial di dalam sebuah kegiatan maka akan lebih memudahkan untuk melakukan suatu kegiatan yang baik. Interaksi dapat dilakukan diberbagai tempat dan pada siapapun itu, karena setiap masyarakat atau lingkungan sekolah pasti terdapat interaksi antararganya. Mulyana (dalam Saleh, 2019:11) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kelompok adalah “suatu perkumpulan yang memiliki suatu tujuan bersama dan cita-cita bersama yang saling berinteraksi satu sama lain sehingga dapat memudahkan untuk pencapaian tujuan tersebut”.

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai pengaruh yang sangat penting di dalam dunia pendidikan dan dapat mewujudkan anak yang berprestasi dan

mencerdaskan anak bangsa serta dapat mendidik anak dalam berperilaku yang baik. Di dalam lingkup sekolah terdapat suatu ekstrakurikuler salah satunya kegiatan kepramukaan, kegiatan kepramukaan tersebut berkaitan dengan pendidikan di sekolah. Dengan adanya pendidikan dalam kegiatan kepramukaan, siswa dapat menaati dan menanamkan nilai-nilai kebaikan dan dapat berperilaku yang baik serta mempunyai hubungan kerja sama yang baik dan menciptakan sikap solidaritas sosial antar siswa serta warag sekolah lainnya.

Ambo (2010:97) berpendapat mengenai solidaritas organik “merupakan sistem yang memiliki hal yang saling ketergantungan satu sama lainnya”. Pada pernyataan tersebut menyatakan bahwa solidaritas organik merupakan sistem yang memiliki jiwa saling ketergantungan satu sama lainnya. Dengan terdapat jiwa saling ketergantungan tersebut siswa dapat melakukan suatu kegiatan kepramukaan ini secara bersama-sama. Pada solidaritas organik sudah mengenal dengan yang namanya pembagian kerja yang terarah. Pembagian kerja tersebut dapat memudahkan untuk melakukan dan melaksanakan kegiatan seperti pada kegiatan kepramukaan di sekolah SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Dengan adanya suatu kerjasama antar siswa dan pembina pramuka dapat memunculkan hubungan keakraban diantara siswa dan pembina pramuka tersebut. Pada perspektif sosiologi, hubungan keakraban antar kelompok masyarakat serta kelompok siswa dan pembina pramuka bukan hanya sebagai suatu alat untuk dalam rangka usaha untuk mencapai serta mewujudkan cita-cita, namun hubungan keakraban tersebut merupakan bentuk tujuan bagi kehidupan masyarakat dan siswa.

Simeon, 2016:6 menyatakan bahwa “solidaritas merupakan suatu keadaan hubungan antara individu atau kelompok yang disertai adanya suatu perasaan moral dan suatu kepercayaan yang diperkuat oleh pengalaman emosional”. Penanaman sikap solidaritas organik juga disertai dengan adanya perasaan moral antar siswa dan pembina serta diperkuat juga melalui pengalaman emosional bersama.

Bagi setiap masyarakat, menanamkan sikap solidaritas organik merupakan suatu hal yang diinginkan termasuk untuk siswa di sekolah. Sehingga proses belajar mengajar memiliki kondisi yang efektif. Dengan menanamkan sikap solidaritas organik kepada siswa, tentunya dapat berjalan baik hubungan interaksi pada saat belajar dan di luar jam pelajaran terhadap guru dan teman-teman disekolahnya. Oleh karena itu, diperlukannya suatu peran dari kegiatan kepramukaan untuk dapat menanamkan sikap solidaritas organik tersebut kepada siswa.

Terbentuknya sikap solidaritas organik di sekolah dapat menumbuhkan sikap yang baik untuk siswa. Dengan begitu, siswa memiliki sikap solidaritas yang baik dan dapat saling menghargai satu sama lainnya. Sikap solidaritas organik tersebut merupakan sikap dari kesadaran para siswa untuk dapat lebih menghargai dan berperilaku yang baik.

Adanya solidaritas organik di lingkungan sekolah dapat meningkatkan kesadaran dan kerjasama antar siswa sehingga terciptanya suatu keadaan yang baik di dalam lingkungan sekolah. Kegiatan kepramukaan ini juga dapat menciptakan lingkungan yang baik untuk siswa. Pada kegiatan kepramukaan ini juga menanamkan sikap solidaritas khususnya solidaritas organik. Siswa dan guru maupun pembina pramuka dapat saling bekerjasama untuk dapat melaksanakan kegiatan yang lebih baik.

Terdapat data kegiatan kepramukaan yang dijadikan pedoman untuk menanamkan sikap solidaritas organik di SMA Negeri 1 Sungai Raya, dibawah ini:

Tabel 1
Kegiatan Kepramukaan Di SMA Negeri 1 Sungai Raya
Sumber: Data Olahan Sendiri Tahun 2020

Kegiatan	Tempat Pelaksanaan	Masalah utama	Acuan indikator
Latihan Baris-berbaris	Lapangan SMA Negeri 1 Sungai Raya	Siswa masih tidak kompak dalam setiap regu	Kepercayaan bersama
Berkemah	Lapangan SMA Negeri 1 Sungai Raya	Ada beberapa siswa kelas X yang tidak mengikuti aturan yang ada	Perasaan moral
Latihan Sandi Morse dan cara penggunaannya	Lapangan SMA Negeri 1 Sungai Raya	Masih banyak siswa yang belum paham dan mengerti	Pengalaman emosional
Pengamalan Pancasila dan penerapannya	Lapangan SMA Negeri 1 Sungai Raya	Masih terdapat siswa yang tidak serius mengamalkan Pancasila	Pengalaman emosional

Pada data yang terdapat di tabel satu, merupakan data dari kegiatan-kegiatan kepramukaan yang berkaitan dengan penanaman sikap solidaritas organik. Data tersebut menjelaskan siswa kelas X masih belum bisa serius untuk mengikuti kegiatan kepramukaan. Dengan begitu, pada sistem yang terdapat di regu dan dalam pembagian kerja oleh setiap regu masih sangat rendah. Dengan adanya kegiatan kepramukaan ini sangat diharapkan untuk siswa dapat lebih meningkatkan sikap solidaritasnya terkhusus antar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menerapkan peran dari pembina pramuka dengan teori yang ada di solidaritas organik. Seperti pada perasaan moral yang merupakan sistem atau suatu kelompok perasaan yang berpusat pada sekitar objek yaitu ide tentang diri sendiri agar dapat tertanam dalam diri setiap manusia pada perasaan moral di suatu kegiatan kepramukaan.

Rifa, (2017:117) menyatakan bahwa “perasaan moral tersebut berkaitan dengan suatu penilaian yang mempertimbangkan baik dan buruknya sebuah tindakan atau perilaku yang dilakukannya beserta manfaat yang ditimbulkannya”. Perasaan tentang moral bukan hanya untuk mengendalikan diri, namun juga dapat merasakan apa yang orang lain rasakan, seperti kepekaan hati nurani, empati, pengontrol diri dan kerendahan hati.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mendeskripsikan bagaimana peran pembina pramuka dalam menanamkan sikap solidaritas organik pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang berbentuk deskriptif. Peneliti akan mendeskripsikan atau menggambarkan mengenai peran dari kegiatan kepramukaan beserta peran dari pembina pramuka.

Menurut Iskandar (2009:187), penelitian kualitatif adalah “penelitian yang berpegang kepada paradigma naturalistik atau fenomenologi. Selain itu, penelitian kualitatif juga sebenarnya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk menggambarkan suatu fenomena. Penelitian kualitatif sebagai pendekatan penelitian dalam bidang sosial dan pendidikan telah banyak digunakan oleh para peneliti-peneliti terdahulu.”

Sumber data primer dalam penelitian ini ialah siswa kelas X dan Pembina Pramuka SMA Negeri 1 Sungai Raya. Teknik pengumpulan data adalah sebagai langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena teknik pengumpulan data mempunyai tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah data baik. Maka dari itu, peneliti akan melakukan 3 teknik untuk pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini terdapat tahap-tahap sebagai berikut: 1.Reduksi Data yang terkait dalam peran pembina pramuka dalam menanamkan sikap solidaritas organik. 2.Penyajian Data, merupakan kumpulan dari informasi-informasi yang didapat dan disusun menjadi suatu pernyataan. 3.Kesimpulan, berdasarkan hasil dari reduksi data dan penyajian data yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SMA Negeri 1 Sungai Raya merupakan lembaga pendidikan menengah ke atas dan berstatus negeri di Kabupaten Kubu Raya. SMA Negeri 1 Sungai Raya berlokasi di Jalan Adi Sucipto-Jl Duta Rajawali, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya.

Visi misi yang terdapat di SMA Negeri 1 Sungai Raya dijadikan pedoman untuk dapat mengoptimalkan potensi siswa dalam bidang akademik serta untuk melakukan suatu kegiatan yang mendidik seperti pada kegiatan kepramukaan tersebut. Kegiatan kepramukaan merupakan kegiatan yang sangat dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi nya dan dapat mendidik peserta didik untuk berperilaku yang baik dan memiliki sikap solidaritas yang tinggi.

Dalam penelitian ini yang menjadi informan merupakan orang yang memiliki kaitannya langsung dengan kegiatan kepramukaan seperti siswa dan pembina pramuka. Informan tersebut terdiri dari 6 orang yaitu 1 orang pembina dan 5 orang siswa. Data informan tersebut dapat dilihat di tabel dibawah ini:

Tabel 2
Identitas Pembina pramuka dan Siswa yang Menjadi Informan

Nama	Jabatan	Kelas
Eli Surmani (ES)	Pembina Pramuka	-
Eggy (EG) (Regu Singa)	Siswa	X A
Bobby Riyadi (BR) (Regu Kamboja)	Siswa	X B
Fitri Yani (FY) (Regu Mawar)	Siswa	X B
Ratri Pebrianti (RP) (Regu Teratai)	Siswa	X C
Fatmawati (FM) (Regu Harimau)	Siswa	X C

Sumber: Data Olahan Sendiri Tahun 2020

Pada bagian observasi, peneliti melakukan sebuah pengamatan untuk mendapatkan data yang akan diteliti. Peneliti melakukan pengamatan pada Regu Singa yang sedang melakukan kegiatan pramuka dan diberikan materi oleh pembina pramuka yaitu materi morse. Dalam materi tersebut yang dilihat adalah tata cara dan kebersamaan yang harus lebih ditingkatkan lagi

melalui kesiapan yang matang. Bersikap saling menghargai pendapat dari berbagai pihak terutama dari anggota regu, sesuai dengan yang tertuang dalam dasa dharma pramuka yaitu patuh dan suka bermusyawarah.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama 5 siswa yang kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya yang menjadi informan dalam penelitian. Peneliti menanyakan kepada 5 siswa tentang apakah kegiatan kepramukaan ini dapat meningkatkan sistem kerja antar regu pramuka di sekolah anda baik itu kegiatan intrakurikuler ataupun ekstrakurikuler, kelima siswa tersebut mengatakan hal yang sama, jawaban kelima siswa tersebut iya, dan memiliki penjelasannya yang dapat disimpulkan karena kegiatan kepramukaan ini merupakan kegiatan yang dapat menumbuhkan tingkat kerjasama yang baik antar regu atau tim di sekolah, dimana setiap siswa dapat bekerja sama sehingga hubungan dan komunikasi siswa pun dapat berjalan dengan baik. Jadi, dengan adanya kegiatan kepramukaan ini sangat bermanfaat bagi para siswa di sekolah karena dapat memberi dampak yang baik terhadap siswa.

Peneliti juga menanyakan kepada pembina pramuka mengenai kegiatan kepramukaan tersebut. Pembina tersebut menjawab, kegiatan kepramukaan ini merupakan kegiatan yang sangat diperlukan disekolah, karena kegiatan ini merupakan kegiatan yang banyak sekali manfaatnya untuk siswa. Siswa dapat belajar memahami karakter siswa lain, dan juga dapat belajar untuk bekerjasama untuk dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan berguna untuk kedepannya. Sehingga keaktifan siswa dapat terlihat dimana, siswa mampu mengikuti kegiatan kepramukaan dengan sebaik mungkin dan terlihat pula pada kehadiran siswa tersebut mereka selalu hadir untuk mengikuti kegiatan kepramukaan.

Untuk menanamkan sikap solidaritas sosial, siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya, saling membantu satu sama lain. Terlihat, pada setiap kegiatan masing-masing regu selalu kompak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan kepramukaan. Seperti, kegiatan bakti sosial, perkemahan bersama, perkemahan jumat sabtu minggu, latihan baris-berbaris, mempelajari simapur dan morse, mempelajari membuat tenda dan lain sebagainya yang berkenaan dengan kegiatan kepramukaan. Sikap solidaritas sosial tersebut ditanamkan kepada siswa untuk mendisiplinkan siswa dan dapat bekerjasama dengan baik antar siswa.

Pada aspek pengamatan tentang pengalaman emosional, peneliti melakukan pengamatan kembali untuk melihat siswa setelah mengikuti kegiatan kepramukaan ini apakah siswa dapat menaham emosinya, berkata jujur dan lain sebagainya. Siswa lebih dapat menahan emosinya ketika sedang diberi masukan atau kritikan dan dapat menerima pendapat dari orang lain dengan baik. Kerjasama yang diperoleh dari kegiatan kepramukaan membuat siswa lebih dapat menghargai dan saling membantu antar siswa yang membutuhkan bantuan dan dapat bekerjasama dengan baik.

Pembina juga mengatakan, nilai-nilai kepramukaan yang diberikan kepada siswa untuk merubah atau mendisiplinkan siswa agar lebih baik lagi dapat tercapai apabila siswa mengikuti kegiatan kepramukaan tersebut dengan hati yang bersungguh-sungguh.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan mengenai peran dari kegiatan kepramukaan dalam menanamkan sikap solidaritas organik siswa kelas X oleh pembina pramuka di sekolah SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Pada dasarnya, kegiatan kepramukaan tersebut merupakan kegiatan yang sudah ada dan sudah dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga kegiatan kepramukaan tersebut dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk mendisiplinkan siswa. Kegiatan kepramukaan dijadikan salah satu ekstrakurikuler pada setiap sekolah SMP maupun SMA. Melalui kegiatan kepramukaan tersebut, siswa-siswa dapat mengikuti dan memahami baris-berbaris, dan dapat lebih disiplin sehingga perilaku mereka menjadi lebih baik. Peran dari kegiatan kepramukaan tersebut membawa dampak yang sangat baik untuk siswa, karena siswa tidak lagi membedakan

siswa lainnya dan siswa pun dapat melakukan kegiatan dengan cara bersama-sama dan dapat menaham rasa emosi yang ia rasakan.

Hal tersebut dapat ditunjukkan pada setiap regu pramuka, seperti pada indikator yang pertama yaitu perasaan moral. Tiap regu atau tim mendapatkan materi dari pembina pramuka, didalam materi tersebut diajarkannya bagaimana tata cara kebersamaan yang baik, sikap saling menghargai, sikap bekerjasama dan tiap anggota dari masing-masing regu saling berkoordinasi untuk bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pembina. Selain itu, setiap regu mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan reg yang lain pun saling menerima pendapat dan kritikan serta masukan dari regu-regu lainnya.

Kemudian, pada indikator mengenai pengalaman emosional. Peran dari pembina pramuka juga menanamkan mengenai hal pengalaman emosional siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya. Pengalaman emosional merupakan pengalaman yang dialami oleh siswa itu sendiri. Pada pengalaman emosional yang berkaitan dengan peran dari kegiatan kepramukaan dapat ditunjukkan pada siswa dapat merencanakan sebuah kegiatan yang akan dilakukan, berhati-hati dalam setiap tindakan dan perkataannya. Karena, kegiatan kepramukaan ini siswa juga diajarkan bagaimana cara berbicara yang baik, serta berperilaku yang baik dan sesuai dengan Dasa Dharma yang terdapat di kegiatan kepramukaan.

Peran kegiatan kepramukaan tersebut dan peran dari pembina pramuka merupakan peran yang saling berkaitan untuk dapat membantu siswa berperilaku yang baik. Penanaman sikap solidaritas terhadap siswa dapat dilakukan apabila peran dari pembina pramuka berperilaku yang baik pula. Dengan adanya kegiatan kepramukaan tersebut, penanaman sikap solidaritas organik kepada siswa dapat berjalan dengan lancar, karena setiap siswa atau regu di pramuka mereka menjalankan kegiatan kepramukaan ini dengan hati yang bersungguh-sungguh namun terkadang masih terdapat beberapa siswa yang masih belum memiliki sikap solidaritas yang tinggi dan masih belum bisa menahan emosinya dan bekerjasama.

Tujuan dari peran pembina pramuka dalam penanaman sikap solidaritas organik terhadap siswa ini dapat menimbulkan dampak yang baik terhadap perilaku siswa di sekolah. Kegiatan kepramukaan ini dapat merubah siswa dari yang awalnya masih susah untuk diajak bekerjasama dan menahan emosinya hingga sekarang dengan mengikuti kepramukaan siswa dapat belajar secara perlahan untuk merubah sikap keegoisan didalam dirinya dan dapat menciptakan sikap solidaritas organik antar siswa dan pembina pramuka.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya peran kegiatan kepramukaan dan peran dari pembina pramuka, siswa dapat memiliki sikap yang baik. Dimana, kegiatan kepramukaan dan peran dari pembina tersebut mereka selalu diajarkan untuk menghargai satu sama lain, tolong menolong, bekerjasama, serta belajar untuk menahan emosi didalam dirinya masing-masing. Penanaman sikap solidaritas organik melalui kegiatan kepramukaan dan peran pembina dapat berjalan dengan baik, seperti pada perasaan moral yang diberikan kepada siswa. Siswa dapat memahami materi yang diberikan dan dapat bekerjasama dengan baik. Selain itu pada pengalaman emosional siswa dapat merencanakan suatu kegiatan untuk kedepannya dan melakukan perbuatan yang baik dan perkataan yang baik sehingga perbuatan yang dilakukannya dapat dipertanggung jawabkan.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang dipaparkan peneliti, maka peneliti dapat memberikan saran dalam penanaman sikap solidaritas organik berdasarkan perasaan moral serta pengalaman emosional. Agar semuanya berjalan dengan lancar maka harus lebih ditingkatkan lagi sikap solidaritas tersebut terkhusus pada solidaritas organik. Dengan meningkatkan sikap solidaritas

organik maka akan lebih memudahkan untuk setiap siswa dan pembina untuk saling bekerjasama dengan baik dan membagi tugas yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambo. (2010). *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik*. Jakarta. Rajawali Press
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta. Persada Press
- Saleh. (2019). Pengertian, Batasan, dan Bentuk Kelompok. Jurnal
- Simeon Hatta. (2016). *Kontribusi Gawai Dayak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Solidaritas Generasi Muda Desa Sekendal*. Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Rifa. (2017). *Strategi Pengembangan Kecerdasan Moral Siswa di Sekolah Berbasis Islamic Boarding School*. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta

ORIENTASI PENDIDIKAN ABAD 21

Rizky Oktiyadi

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: oktiyadirizky@gmail.com

Abstract: *This research aims to describe educational orientation specifically to the skills that are required by students in the 21st century. The 21st century education is supposed to orientate a long life learner formation which can be adaptive to alterations. It is caused by the variety of life aspects in this century which experiencing rapid changes that are predicted to take place continuously. Hence, the education is expected to set students up to be adaptive to changes and era development. Additionally, students can be more competitive and also potential to improving their knowledge and required skills. Applying self-regulated learning to the students is the key to form long life learners that are adaptive to changes and era development. It is expected that students are able to commit independent, systematic, and effective learning and to focus on attention and action to their goals' achievement.*

Abstrak: Tulisan ini merupakan usaha penulis mendeskripsikan orientasi pendidikan yang mengacu pada keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21. Pendidikan pada abad 21 seharusnya diorientasikan pada pembentukan pelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Hal tersebut disebabkan oleh segala aspek kehidupan di abad ini mengalami perubahan yang begitu cepat dan perubahan tersebut akan berlangsung secara terus-menerus. Oleh karena itu, pendidikan harus menyiapkan peserta didik yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Dengan demikian, peserta didik akan berdaya saing tinggi serta berkapasitas meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukannya. Mengenalkan dan mengajarkan *self-regulated learning* kepada peserta didik merupakan kunci pembentukan pelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Dengan harapan, peserta didik mampu melakukan pembelajaran secara mandiri, sistematis, efektif, serta mampu memfokuskan perhatian dan tindakan mereka pada pencapaian tujuan mereka.

Kata kunci: orientasi pendidikan, pelajar sepanjang hayat, *self-regulated learning*, keterampilan abad 21

PENDAHULUAN

Tujuan merupakan aspek yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Tanpa adanya tujuan yang jelas, tenaga pendidik akan mendapatkan kesulitan dalam merancang, melakukan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, tujuan pendidikan merupakan acuan bagi tenaga pendidik dalam merancang, melakukan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Selain itu, keberhasilan dari penyelenggaraan pendidikan hanya dapat diverifikasi jika pendidikan tersebut memiliki tujuan yang jelas.

Penganut aliran filsafat pragmatisme berpendapat bahwa tidak ada tujuan pendidikan yang final (Neoloka, Amos & Neoloka, Grace A. A., 2017:10). Artinya, tujuan pendidikan dalam praktiknya selalu berubah-ubah. Perkembangan zaman mengharuskan kita untuk memikirkan kembali mengenai tujuan pendidikan. Hal tersebut dikarenakan tantangan yang dihadapi pada tiap-tiap zaman tentunya berbeda.

Pembicaraan mengenai tujuan atau orientasi pendidikan di abad 21 menjadi sangat

penting. Hal tersebut berkaitan dengan pertanyaan apakah tujuan pendidikan yang saat ini menjadi acuan masih relevan atau mampu menjawab tantangan-tantangan yang muncul di abad 21? Beberapa topik pembicaraan yang menarik untuk didiskusikan adalah apa tujuan yang hendak dicapai pada pendidikan di abad 21 dan bagaimanakah cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut?

Berkaitan dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat sebuah tulisan yang berkaitan dengan orientasi pendidikan di abad 21. Tulisan ini merupakan usaha penulis mendeskripsikan orientasi pendidikan yang mengacu pada keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21 dan bagaimana cara untuk mencapai tujuan tersebut.

PEMBAHASAN

Orientasi Pendidikan Abad 21

Upaya untuk memikirkan dan merumuskan kembali tujuan pendidikan di abad 21 bertolak dari gagasan penganut aliran filsafat pragmatisme yang menyatakan bahwa tidak ada tujuan pendidikan yang final. Penganut aliran filsafat pragmatisme memiliki pemikiran bahwa apa yang dipelajari saat ini belum tentu bermanfaat pada masa yang akan datang. Hal tersebut juga berlaku pada tujuan pendidikan. Dengan kata lain, tujuan pendidikan hanya bersifat sementara (Neoloka, Amos & Neoloka, Grace A. A., 2017).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukannya dalam kehidupan serta membantu peserta didik untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik seharusnya mendapatkan manfaat setelah menempuh suatu pendidikan. Satu di antara manfaat yang seharusnya diperoleh oleh peserta didik ialah mendapatkan pekerjaan yang layak. Namun, pada kenyataannya banyak tamatan pendidikan yang belum mendapatkan pekerjaan yang layak bahkan ada juga di antara yang masih belum mendapatkan pekerjaan.

Menyimak laporan dari Badan Pusat Statistik yang dirilis pada tanggal 5 Mei 2020, jumlah pengangguran telah bertambah sebanyak 60 ribu orang dalam setahun terakhir. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu kiranya melakukan perenungan secara kritis terhadap perencanaan dan praktik pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, problematika-problematika yang terjadi dalam bidang pendidikan dapat diidentifikasi dan diupayakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Budaya, ekonomi, dan teknologi menjadi sumber penggerak kehidupan di abad 21. Ketiga hal tersebut kemudian membentuk sebuah spirit global yang menyebabkan perubahan terjadi begitu cepat. Perkembangan teknologi menciptakan suatu ruang yang disebut sebagai realitas virtual (*Cyberspace*) (Yasraf, 2004). Kemajuan teknologi dan perubahan sosial memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kompetensi yang harus dimiliki oleh manusia yang hidup di abad 21.

Setiap hari terjadi tsunami informasi. Ilmu pengetahuan pun berkembang dengan begitu cepat. Temuan-temuan baru dalam penelitian tidak pernah berhenti dalam waktu yang lama, karena akan ada temuan yang baru yang akan membatalkan temuan yang lama (Neoloka, Amos & Neoloka, Grace A. A., 2017). Manusia yang hidup di abad ini seakan dipaksa untuk terus belajar dan mengembangkan dirinya agar mampu beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan yang terjadi. Perubahan menjadi hal yang pasti (Aswandi, 2020) dan tidak dapat dihindari (Gosper, 2014). Dengan kata lain, manusia yang hidup di abad 21 harus adaptif terhadap perkembangan dan perubahan yang terjadi.

Menyimak kegiatan pendidikan di Indonesia. Penulis berpandangan bahwa pendidikan di Indonesia lebih menitikberatkan pada bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kurang memerhatikan bagaimana peserta

didik merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajarannya. Padahal yang menjadi sasaran dalam pendidikan adalah peserta didik. Jika hal ini terus berlangsung, maka kualitas sistem pendidikan di Indonesia akan meningkat, sementara kualitas peserta didik akan menurun. Hal tersebut, tentunya berbanding terbalik dengan tujuan pendidikan yang pada hakikatnya dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang diperlukannya di masa depan.

Dengan kata lain, tujuan pendidikan harus merujuk kepada upaya pembentukan peserta didik yang berkapasitas untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukannya. Setelah menyelesaikan pendidikan, peserta didik seharusnya sudah mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajarannya secara mandiri dan sistematis, baik yang bersifat spesialisistik maupun yang bersifat holistik. Dengan demikian, peserta didik akan mampu untuk beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, orientasi atau tujuan pendidikan di abad 21 seharusnya diupayakan untuk membentuk pelajar sepanjang hayat yang mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajarannya secara mandiri dan sistematis, baik yang bersifat spesialisistik maupun yang bersifat holistik. Hal tersebut dikarenakan hanya pelajar seumur hidup yang akan mampu mengimbangi pertumbuhan pengetahuan dan keterampilan dalam karier mereka (Nilson, 2013). Dengan demikian, peserta didik akan berdaya saing tinggi serta berkapasitas meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukannya.

Upaya Pembentukan Pelajar Sepanjang Hayat yang Adaptif

Peserta didik di abad 21 tidak hanya dituntut untuk terus belajar, tetapi mereka juga dituntut untuk mampu mempelajari suatu hal dengan cepat. Manusia yang hidup di abad 21 tidak lagi belajar karena kemauan, tetapi keadaanlah yang memaksa mereka untuk terus belajar serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Hal tersebut dikarenakan perubahan dan perkembangan zaman yang terjadi begitu cepat. Kemajuan teknologi dan perubahan sosial memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kompetensi yang harus dimiliki oleh manusia yang hidup di abad 21.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa manusia yang hidup di abad 21 harus memiliki kemampuan untuk mempelajari suatu hal dengan cepat. Oleh karena itu, praktik pendidikan harus berorientasi pada pembentukan peserta didik yang memiliki kemampuan untuk belajar dengan cepat. Dengan harapan, peserta didik dapat terus adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman serta memiliki kehidupan yang lebih baik.

Mengenalkan dan mengajarkan *self-regulated learning* kepada peserta didik merupakan kunci pembentukan pelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Dengan menguasai *self-regulated learning*, peserta didik akan mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukannya, baik yang bersifat holistik maupun yang bersifat spesialisistik, secara mandiri dan sistematis.

Self-regulated learning merujuk kepada suatu proses yang diterapkan oleh peserta didik untuk memfokuskan pikiran, perasaan, dan tindakan mereka secara sistematis pada pencapaian tujuan yang ingin mereka capai (Schunk, 2012). *Self-regulated learning* dapat membantu peserta didik untuk meraih kesuksesan di sekolah maupun di luar sekolah. Selain itu, penerapan *self-regulated learning* juga dapat membantu peserta didik agar tetap termotivasi pada pencapaian tujuan mereka dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuannya secara mandiri (Schunk, 2012).

Selain itu, hasil kajian yang telah dilakukan terkait *self-regulated learning*, menunjukkan sekaligus membuktikan bahwa *self-regulated learning* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran non-akademik yang dilakukan oleh peserta didik (Anthonysamy, Lilian & Koo, Ah-Choo & Hew, Soon-Hin, 2020).

Oleh karena itu, mengenalkan dan mengajarkan *self-regulated learning* kepada peserta didik menjadi penting agar terbentuk pelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan

dan perkembangan zaman serta dapat membantu peserta didik untuk meraih kesuksesan di sekolah maupun di luar sekolah.

SIMPULAN

Self-regulated learning penting untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada peserta didik di abad 21. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk membentuk pelajar seumur hidup di Indonesia, yang mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilannya secara mandiri dan sistematis, sehingga mampu beradaptasi dan mengimbangi pertumbuhan pengetahuan dan keterampilan yang begitu cepat dalam karier mereka. Oleh karena itu, pendidikan di abad 21 sebaiknya diorientasikan pada pembentukan pelajar sepanjang hayat yang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Anthony, L., Koo, A. C., & Hew, S. H. (2020). Self-regulated learning strategies and non-academic outcomes in higher education blended learning environments: A one decade review. *Education and Information Technologies*, 1-28.
- Aswandi. (2020). *Berubah atau Mati*. Retrieved Oktober 16, 2020, from <https://opiniawandi.wordpress.com/2020/07/07/berubah-atau-mati/#more-2357>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Februari 2020: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 4,99 Persen*. Retrieved Oktober 16, 2020, from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/05/05/1672/februari-2020--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-4-99-persen.html>
- Gosper, Maree. 2014. *Curriculum Models for the 21 st Century*. New York: Springer.
- Nilson, Linda B. 2013. *Creating Self-Regulated Learner: Strategies to Strengthen Students' Self-Awareness and Learning Skills*. New York: Stylus Publishing LLC.
- Neoloka, Amos & Neoloka, Grace A. A. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective*. New York: Pearson.

ANALISIS PROSES BELAJAR MENGAJAR BERBASIS LITERASI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI MA ISLAMİYAH PONTIANAK

Rusdiana¹, Sulistyarini², Iwan Ramadhan³

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

²Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

³Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: rusdiana@student.untan.ac.id

Email : sulistyarini@fkip.untan.ac.id

Email: iwan.ramadhan@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pembuka, inti dan penutup dalam proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak. Metode yang digunakan ialah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan alat dokumentasi, alat pengumpulan data yaitu panduan observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi, teknis analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi, pengujian keabsahan data adalah perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan kegiatan literasi telah dilaksanakan pada proses belajar mengajar mata pelajaran sosiologi secara daring menggunakan aplikasi google meet di MA Islamiyah Pontianak dikarenakan sedang pada masa pandemi. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi, saat kegiatan pembuka guru mengintuksikan peserta didik untuk membaca selama 5 menit mengenai materi yang akan dipelajari pada buku paket dan bahan ajar serta mempersiapkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan menulis dengan cara mengamati fenomena dilingkungan sekitar, pada kegiatan inti guru meminta peserta didik membaca nyaring materi pada power point yang telah ditampilkan dan membuat sebuah karangan terkait materi yang telah diajarkan, kemudian pada pelaksanaan kegiatan penutup guru hanya memberikan motivasi untuk membangun kemampuan literasi serta meminta peserta didik untuk membaca materi pertemuan selanjutnya secara mandiri di rumah dan disetorkan kepada guru untuk memastikan bahwa peserta didik telah membaca dan guru meminta peserta didik merangkum materi yang telah diajarkan dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya.

Kata Kunci : Proses belajar mengajar, literasi, pelajaran sosiologi

PENDAHULUAN

Dalam hal literasi, Indonesia masih memiliki literasi rendah bila dibandingkan dengan negara-negara yang literasinya jauh lebih tinggi, disebutkan di Detiknews pada 05 Januari 2019 Indonesia berada pada ranking 62 dari 72 negara tingkat literasinya rendah. Indeks aktivitas literasi membaca Kalimantan Barat berada di posisi 3 terendah dari 34 provinsi dengan persentase 28,63%. Dari data tersebut membuktikan bahwa kemampuan literasi peserta didik di Kalimantan Barat terbilang rendah. Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus memunculkan integritas 4 hal yakni PPK (Pendidikan Penguatan Karakter), Literasi, 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Sehingga pada kurikulum 2013, untuk menyiapkan sebuah perangkat

pembelajaran serta memfasilitasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dan penguatan karakter, kemampuan literasi, keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pengembangan keterampilan abad 21 peserta didik, maka keterampilan guru perlu dikembangkan. Di tengah wabah COVID-19 saat ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyampaikan bahwa ada tiga opsi kurikulum yang dapat diambil oleh sekolah, tetap menggunakan kurikulum 2013, kurikulum darurat yang mengacu pada kurikulum 2013, dan terakhir kurikulum penyederhanaan secara mandiri. Pada kurikulum darurat yang disiapkan oleh Kemendikbud adalah penyederhanaan dari kurikulum nasional. Perbedaan kurikulum darurat dengan kurikulum 2013 adalah adanya penyederhanaan kompetensi dasar disetiap mata pelajaran. Guru dan peserta didik difokuskan pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran pada tingkat selanjutnya. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila guru dapat memvariasikan berbagai metode dan model pembelajaran.

Di saat pandemi COVID-19 proses belajar mengajar pada awalnya dilaksanakan disekolah, kini akibat dari pandemi COVID-19 ini menjadi belajar secara daring dari rumah. Pembelajaran dalam jaringan (daring) dilakukan sesuai kemampuan masing-masing satuan pendidikan, pembelajaran daring menggunakan aplikasi google classroom, google meet, zoom, video conference, telepon atau live chat dan lain-lain. Hal yang tak tertinggal adalah penugasan peserta didik melalui pendampingan yang dilakukan guru melalui aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, sehingga dapat memastikan bahwa peserta didik benar-benar belajar. Tidak hanya itu, perlu adanya kerja sama guru dan orang tua dalam kegiatan belajar anak selama masa pandemi COVID-19 menggunakan media sosial atau foto kegiatan saat belajar sebagai bukti adanya interaksi antara guru dengan wali peserta didik (Dewi, 2020).

Mata pelajaran sosiologi mempelajari mengenai ilmu pengetahuan masyarakat. Dimana membahas mengenai hubungan antar manusia baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dan baik secara formal maupun material, baik statis maupun dinamis. sosiologi adalah (Gunawan, 2010).

Guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengubah kondisi proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif sekaligus membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun, dengan munculnya wabah COVID-19 ini, proses belajar mengajar mengalami perubahan yang awalnya pelaksanaannya dilakukan di sekolah kini menjadi belajar di rumah menggunakan aplikasi. Begitupula proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi pada saat pandemi dijalankan secara daring dan untuk meningkatkan kemampuan literasi, sangat penting melaksanakan pembelajaran literasi apalagi pada masa pandemi ini dan perubahan-perubahan yang terjadi, penting untuk generasi muda, termasuk peserta didik memahami setiap tayangan dan berita yang ditayangkan di televisi maupun melalui jejaring sosial, selain itu kemampuan dan kesadaran literasi merupakan bagian besar dalam proses pendidikan. Hal ini menjadi tantangan untuk seorang guru dimana guru perlu merencanakan proses belajar mengajar yang menarik sekaligus tetap melaksanakan kegiatan literasi pada setiap kegiatan pembelajaran. Dalam pendidikan karakter, guru harus dapat merancang perencanaan pembelajaran yang berbasis literasi agar dapat menumbuhkan kebiasaan gemar membaca melalui program Gerakan Literasi Sekolah beserta pembelajaran literasi yang telah dilaksanakan (Fernandes dan Yulinda, 2019).

Berdasarkan hasil pra riset pada bulan Maret di MA Islamiyah penulis melakukan wawancara dengan Bapak Hidayat Oceandar selaku kepala sekolah dan Bapak Mukhlis Novi A dan mendapatkan data daftar jumlah peserta didik, berikut data daftar jumlah peserta didik di MA Islamiyah Pontianak.

Tabel 1. Data Peserta Didik IIS MA Islamiyah Pontianak tahun ajaran 2020/2021

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	X IIS	16	14	30
2.	XI IIS	17	14	31
3.	XII IIS	15	20	35
Jumlah Peserta Didik		48	48	96

Sumber: Tata Usaha MA Islamiyah Pontianak Tahun 2020

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa MA Islamiyah hanya terdapat jurusan Ilmu-Ilmu Sosial dan setiap tingkat kelasnya hanya terdapat satu kelas. Maka dari itu penulis akan berfokus pada pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi di kelas X karena dalam menumbuhkan kemampuan literasi akan lebih baik jika dilakukan sejak dini, karena mata pelajaran sosiologi hanya terdapat pada jenjang Sekolah Menengah Atas maka peneliti memilih kelas X dan karena di MA Islamiyah hanya terdapat kelas IIS maka sampel yang akan digunakan ialah Kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak.

Berdasarkan hasil wawancara, di masa pandemi COVID-19 ini, MA Islamiyah menggunakan kurikulum darurat yang tetap mengacu pada kurikulum nasional atau kurikulum 2013, dan sesuai dengan kebijakan yang telah diberikan pemerintah, MA Islamiyah menggunakan metode pembelajaran secara daring. Kegiatan literasi yang sering dilakukan di MA Islamiyah masih pada tahap pembiasaan yang dilakukan setiap hari sebelum pembelajaran berlangsung dengan membaca Al-Qur'an dan membaca buku 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, namun pada saat pandemi hal ini tidak dapat terlaksana. Pada tahap pengembangan sekolah telah memberikan kesempatan untuk peserta didik mengikuti karya tulis ilmiah, memberikan sarana dan prasarana untuk pengembangan literasi seperti area baca, poster-poster yang ditempel di dinding kelas maupun koridor sekolah, dan mengadakan lomba puisi dan cerpen, memberi fasilitas majalah dinding untuk peserta didik mengembangkan dan menunjukkan karya tulisnya. Selain itu, fasilitas pendukung untuk pengembangan literasi yaitu perpustakaan.

Pada tahap pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran literasi pada mata pelajaran sosiologi sudah diterapkan dengan membaca buku, tanya jawab, diskusi, dan menulis, serta memberi tugas peserta didik untuk merangkum materi pelajaran. Dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan proses belajar mengajar tatap muka di sekolah dengan peserta didik maka observasi dilakukan secara daring. Pada mata pelajaran sosiologi di MA Islamiyah Pontianak pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi *google classroom* dan *google meet*, maka penulis melakukan observasi langsung dengan datang ke sekolah MA Islamiyah mengamati guru sosiologi mengajar secara daring serta penulis ikut bergabung didalam pertemuan virtual tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran literasi pada mata pelajaran sosiologi kelas X IIS sudah terlaksana secara daring dengan menggunakan aplikasi *google meet*, guru sudah memberi peserta didik kesempatan untuk membaca dan menulis, serta guru juga sudah memberi rangsangan kepada peserta didik untuk berani berbicara, penulis melihat guru mengintruksikan peserta didik untuk membaca lalu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan apa yang telah ia baca. Manfaat penelitian ini dilihat dari dua aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar menurut Suprihatiningrum (2017: 122-125), meliputi membuka pelajaran, melaksanakan inti pelajaran dan menutup pelajaran. Abidin, dkk (2017:1) mendefinisikan literasi merupakan kemampuan berbahasa dan gambar ke dalam bentuk yang beragam untuk membaca dan menulis, serta berpikir kritis tentang ide-ide yang akan digunakan untuk berbagi informasi dengan orang lain. Dalam pembelajaran literasi inisiatif yang harus dilakukan adalah pemahaman guru tentang budaya, latar belakang, dan pengalaman peserta didik saat melakukan pembelajaran literasi di kelas (Chang Pu, 2010).

Jadi, Proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi adalah seluruh kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dimana ada interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru secara tatap muka ataupun secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan internet di MA Islamiyah Pontianak. Pelaksanaan proses belajar mengajar daring berbasis literasi yang meliputi membaca dan menulis dilihat pada pelaksanaan kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sugiyono (2018:9) menyatakan bahwa, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti situasi yang alami, dimana peneliti sebagai kunci instrumen. Metode observasi, penulis melakukan observasi langsung tentang proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi MA Islamiyah Pontianak. dan dokumentasi, dokumentasi yang dimaksud adalah data yang mendukung penelitian berupa arsip catatan, gambar dan peristiwa yang ada pada kemampuan guru dalam proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi di MA Islamiyah Pontianak.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah panduan observasi, panduan observasi merupakan catatan yang digunakan untuk mencatat setiap kegiatan yang diamati berkaitan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi, baik itu dalam kegiatan pembuka, inti, dan penutup bermuatan literasi membaca dan menulis. Panduan wawancara merupakan daftar pertanyaan berkaitan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi, baik itu dalam kegiatan pembuka, inti, dan penutup bermuatan literasi membaca dan menulis yang digunakan penulis untuk melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sosiologi dan empat peserta didik di MA Islamiyah Pontianak. Alat dokumentasi, dokumentasi dalam memperoleh data pendukung penelitian ini adalah data sekolah, data peserta didik, arsip catatan, gambar dan peristiwa yang ada pada proses belajar mengajar berbasis literasi kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak. Penulis mendokumentasikan kegiatan observasi dan wawancara dengan menggunakan *handphone* sebagai alat dokumentasi untuk meningkatkan keaslian data mengenai Proses Belajar Mengajar berbasis Literasi pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak.

Teknik analisis data Aktivitas dalam analisis data, yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*) dalam penelitian ini data lapangan dituangkan dalam uraian secara terperinci dan lengkap. Pada tahap ini, semua data dirangkum, lalu dipilih data yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar berbasis Literasi pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak. Reduksi data akan dilakukan terus menerus selama proses penelitian. Penyajian Data (*Data Display*), setelah data melalui proses pereduksian, maka data akan disajikan ke dalam bentuk narasi atau uraian untuk mempermudah secara keseluruhan data-data hasil pengamatan dan membuat kesimpulan sementara pada data yang direduksi. Data tersebut terkait Proses Belajar Mengajar Berbasis Literasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, Pada penelitian ini, verifikasi data yang dilakukan penulis selama proses penelitian guna mendalami Proses Belajar Mengajar Berbasis Literasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IIS di MA

Islamiyah Pontianak. Pengujian Keabsahan Data, dalam pengujian keabsahan data penulis melakukan teknik perpanjangan pengamatan dan meningkatkan ketekunan pengamatan.

Triangulasi menurut Sugiyono (2018:189) triangulasi sebagai pengecekan data yang didapatkan dari berbagai sumber dengan cara, teknik, maupun waktu yang berbeda. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber yaitu kepada guru mata pelajaran sosiologi dan empat peserta didik di kelas X IIS MA Islamiyah Pontianak, triangulasi teknik kepada guru mata pelajaran sosiologi dan peserta didik kelas X IIS di MA Islamiyah untuk mencocokkan data hasil observasi dengan hasil wawancara yang diperoleh untuk memastikan kevalidan data. Triangulasi waktu dengan mencocokkan hasil data observasi dan wawancara di waktu yang berbeda-beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi di MA Islamiyah Pontianak. Informan terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran sosiologi dan 4 orang peserta didik. Adapun data informan penulis sajikan dalam table berikut ini.

Nama Informan	Jabatan	Kelas
MN	Guru	-
LP	-	X IIS
W	-	X IIS
GR	-	X IIS
RD	-	X IIS

Pada bagian observasi penulis melakukan pengamatan secara mendalam tentang proses belajar mengajar berbasis literasi yang dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *google meet*. Penulis mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi melalui aplikasi *google meet*, pada kegiatan pembuka guru mengucapkan salam dan melakukan presensi peserta didik kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran melalui pertemuan virtual. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, penulis melihat guru mengintruksikan peserta didik untuk membaca materi keteraturan sosial yang ada di buku paket, untuk memastikan peserta didik membaca guru memerintahkan peserta didik untuk menyalakan kameranya, namun penulis melihat masih ada peserta didik yang tidak menyalakan kameranya tetapi tidak ditegur oleh guru. Setelah melakukan kegiatan membaca, guru langsung bertanya kepada peserta didik tentang materi yang telah dibaca, lalu guru mengaitkan materi dengan dengan pengalaman sehari-hari.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi mengenai keteraturan sosial dan mengaitkannya dengan lingkungan sekitar, saat penyampaian materi beberapa kali guru meminta satu peserta didik secara bergantian membaca nyaring materi di *power point* yang telah ditampilkan oleh guru pada aplikasi *google meet*, penulis melihat, setelah satu peserta didik membaca guru selalu kembali bertanya pada peserta lainnya apa maksud dari tulisan tersebut. Setelah menyampaikan materi guru bertanya kepada peserta didik mengenai fenomena yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Lalu, guru meminta peserta didik untuk menulis sebuah karangan dari fenomena yang disebutkan sebelumnya sebagai tema untuk karangan yang akan ditulis.

Pada kegiatan penutup guru menyampaikan kesimpulan dan meminta peserta didik untuk merangkum materi yang telah dipelajari dan disetorkan melalui whatsapp. Dilihat dari kecocokan dengan RPP, guru mengajar dengan berpedoman pada RPP, namun ada satu hal

yang terlewatkan yaitu memberi motivasi peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.

Pada hasil wawancara penulis melakukan wawancara dengan 1 guru sosiologi dan 4 peserta didik MA Islamiyah Ponianak. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut. Penulis menanyakan mengenai kegiatan pembuka kepada guru mata pelajaran sosiologi, yaitu apakah saat kegiatan pembuka ada mengintruksikan peserta didik untuk membaca, menyampaikan tujuan pembelajaran dan bagaimana melaksanakan kegiatan pembuka berbasis literasi dan MN menjawab, ya pasti ada penyampaian tujuan pembelajaran disetiap pertemuan, untuk kegiatan membaca guru juga selalu mengintruksikan peserta didik untuk membaca selama 5 menit, dikarenakan masa pandemi kegiatan pembelajaran yang biasanya 2-3 jam pelajaran sekarang dipangkas menjadi 1 jam saja, jadi waktunya singkat yang membuat kegiatan membaca biasanya 15 menit jadi 5 menit saja, untuk melaksanakan proses belajar mengajar berbasis literasi biasanya guru membuat RPP yang bermuatan kegiatan literasi, mengatur agar peserta didik melakukan kegiatan membaca dan menulis, biasanya guru meminta peserta didik untuk membuat karangan atau makalah saat proses belajar mengajar berlangsung.

Penulis juga menanyakan bagaimana guru menentukan media yang tepat dalam proses belajar mengajar berbasis literasi saat masa pandemi, MN Menjawab biasanya menggunakan media power point atau video pembelajaran, kalau pada masa pandemi ini guru meminta peserta didik membaca nyaring materi yang ada di power point secara bergantian saat pertemuan di google meet, melalui video pembelajaran itu biasanya agar merangsang memunculkan ide pada peserta didik untuk menuangkannya dalam bentuk tulisan. Kemudian penulis menanyakan bagaimana guru menentukan metode pembelajaran dan MN menjawab karena sekarang metode daring, jadi guru hanya menyampaikan lalu peserta didik mengolah secara individu, terkadang juga guru hanya menampilkan video lalu meminta peserta didik menyampaikan maksud dari video tersebut, setelahnya guru meminta peserta didik untuk membaca materi di buku paket atau bahan ajar sebagai bahan referensi untuk membuat karangan atau makalah. Lalu penulis juga menanyakan bagaimana guru membiasakan peserta didik untuk membaca dan menulis, dan MN menjawab dengan melaksanakan pembelajaran literasi dikelas dan disetiap pertemuan.

Selain itu penulis juga menanyakan pelaksanaan kegiatan penutup, berdasarkan jawaban MN pelaksanaan kegiatan penutup biasanya memberi kesimpulan secara lisan melalui aplikasi *google meet*, penilaian dilakukan dengan pemberian tugas melalui LKS atau kegiatan membuat sebuah karangan, kegiatan Tanya jawab saat proses belajar mengajar berlangsung. Memberikan motivasi agar peserta didik tetap membaca, untuk memastikan peserta didik membaca setiap minggunya peserta didik wajib menyetorkannya dengan memberitahukan sampai halaman berapa ia membaca dan guru mengujinya dengan pertanyaan, dan diakhir pembelajaran juga selalu disampaikan rencana pembelajaran selanjutnya.

Selain dengan guru sosiologi penulis juga menanyakan kepada 4 peserta didik mengenai kegiatan pembuka, apakah guru selalu membuka pembelajaran dengan salam dan doa, keempat peserta didik menjawab ya, namun RD mengatakan terkadang guru tidak membuka pembelajaran dengan doa dan langsung mengecek kehadiran.

Penulis juga menanyakan mengenai apakah guru selalu mengintruksikan membaca sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran. Keempat peserta didik menjawab ya, guru sosiologi selalu mengintruksikan peserta didik untuk membaca buku paket terlebih dahulu. Kemudian, apakah guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan keempat peserta didik menjawab tidak selalu, terkadang guru menyampaikan terkadang juga tidak.

Pada kegiatan inti penulis menanyakan apakah guru sosiologi memberi intruksi untuk membaca saat proses belajar mengajar berlangsung, keempat peserta didik menjawab ya, penulis juga menanyakan bagaimana guru sosiologi mengintruksikan peserta didik untuk

membaca, kesimpulan jawaban dari keempat peserta didik yaitu, biasanya menggunakan buku paket atau bahan ajar dan terkadang membaca di *power point* saat di *google meet*.

Kemudian penulis menanyakan apakah guru sosiologi memberi intruksi untuk menulis dan bagaimana guru memberi intruksi, LN menjawab ya, saat kegiatan pembelajaran guru meminta peserta didik untuk membuat karangan namun tidak setiap pertemuan, RD menjawab ya, biasanya berbentuk tugas disuruh menjawab essay atau membuat makalah, terkadang juga membuat rangkuman materi dan membuat karangan tentang materi yang dipelajari, W menjawab ya, biasanya disuruh oleh guru untuk merangkum atau membuat makalah, dan G menjawab ya, terkadang disuruh membuat karangan tetapi tidak sering, biasanya yang sering disuruh merangkum materi.

Pada kegiatan penutup penulis menanyakan apakah selalu ada penyampaian kesimpulan materi saat akhir proses belajar mengajar dan keempat peserta didik menjawab ya, guru sosiologi selalu memberi kesimpulan materi atau terkadang meminta peserta didik yang menyimpulkan sendiri materi yang dipelajari melalui aplikasi *google meet*. penulis juga menanyakan mengenai apakah guru memberi penilaian diakhir proses belajar mengajar, berdasarkan jawaban keempat peserta didik menjawab ya, tetapi terkadang tugasnya dikumpulkan minggu depan bukan saat selesai jam pelajaran. Kemudian penulis juga menanyakan mengenai pemberian motivasi untuk pengembangan membaca, RD menjawab ya, biasanya guru sosiologi memberi motivasi untuk jangan lupa membaca karena membaca adalah membuka jendela dunia dan juga ada setoran setiap minggunya. W menjawab ya, biasanya guru memberi motivasi untuk selalu membaca, dengan membaca maka banyak ilmu yang bisa didapatkan dan setiap minggu ada setoran membaca dan dikirim melalui whatsapp lalu guru memberi pertanyaan. Berbeda dengan yang lain LN dan GR menjawab kadang-kadang guru memberi motivasi dan terkadang tidak. Lalu penulis menanyakan apakah guru selalu menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan memberi salam pembuka. Berdasarkan jawaban keempat peserta didik menjawab ya, guru selalu memberitahu materi untuk pertemuan selanjutnya dan selalu mengucapkan salam ketika pembelajaran telah selesai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai proses belajar mengajar berbasis literasi pada mata pelajaran sosiologi kelas X IIS di MA Islamiyah Pontianak.

Dalam pendidikan karakter, guru harus dapat merancang perencanaan pembelajaran yang berbasis literasi agar dapat menumbuhkan kebiasaan gemar membaca melalui program Gerakan Literasi Sekolah beserta pembelajaran literasi yang telah dilaksanakan (Fernandes dan Yulinda, 2019).

Proses belajar mengajar adalah seluruh kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dimana ada interaksi komunikasi aktif antara siswa dengan guru secara tatap muka ataupun secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Pelaksanaan proses belajar mengajar daring berbasis literasi yang meliputi membaca dan menulis dilihat pada pelaksanaan kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi telah dilaksanakan dengan maksimal melalui aplikasi *google meet*, guru sudah melaksanakan kegiatan pembuka dengan baik dan sesuai dengan pedoman RPP, yaitu membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan melaksanakan kegiatan pembuka dengan kegiatan membaca dan mengaitkan lingkungan sekitar sebagai bahan untuk memperoleh ide bagi peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan menulis disaat proses belajar mengajar daring berlangsung. Pada kegiatan inti, guru menampilkan *power point* dan video pembelajaran di pertemuan melalui *google meet*, saat penyampaian materi guru mengajak peserta didik untuk membaca nyaring materi yang tertulis di *power point* sebagai kegiatan membaca saat proses belajar

mengajar berlangsung dan guru juga telah meminta peserta didik menyampaikan maksud dari tulisan yang telah dibacakan dan peserta didik menjawab sesuai dengan maksud yang disampaikan. Sesuai komponen kemampuan membaca menurut Yunus Abidin (dalam Hendra Kurniawan, 2018:50):

- 1) Kemampuan mengakses dan mengambil informasi dari pilihan teks yang digunakan.
- 2) Kemampuan memahami, mengintegrasikan, dan menafsirkan bacaan.
- 3) Kemampuan merefleksikan, mengevaluasi, dan menghubungkan isi teks dengan pengalaman atau situasi sosial pembaca.

Artinya kegiatan membaca yang dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung telah membangun kemampuan membaca peserta didik. Pelaksanaan kegiatan menulis dilakukan guru dengan mengintruksikan peserta didik untuk membuat karangan mengenai materi yang telah disampaikan.

Menurut Hendra Kurniawan (2018:57) Menulis pada dasarnya merupakan sebuah proses yang diproduksi melalui berbagai tahapan:

- 1) Pemerolehan ide, Pada tahap ini dilakukan guru saat kegiatan pembuka dan inti, dimana dilakukan dengan perangsangan melalui fenomena yang terjadi dimasyarakat sebagai pemerolehan ide bagi peserta didik untuk kegiatan menulis.
- 2) Pengolahan ide, setelah pemerolehan ide, dilakukan pengolahan ide, peserta didik diminta berpikir bagaimana ide tersebut dituang dalam bentuk tulisan berbahasa.
- 3) Pemroduksian ide, setelah pengeolahan ide, akhirnya pemroduksian, peserta didik menuangkan idenya dalam bentuk karangan.

Hal ini dilakukan untuk membangun kemampuan literasi menulis peserta didik sesuai yang telah disampaikan oleh Abidin dkk (2017) yaitu, pembelajaran literasi menulis bertujuan agar kegiatan menulis dapat menjadi sarana untuk memahami teks atau konsep keilmuan tertentu, keterampilan menulis dapat digunakan untuk mengkritisi informasi.

Pada pelaksanaan kegiatan penutup dilaksanakan sesuai pedoman RPP, telah dilaksanakan penyampaian kesimpulan dari apa yang telah dipelajari dan dibaca selama kegiatan pembelajaran dan setoran catatan rangkuman materi peserta didik, pemberian penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan dengan menilai semua pekerjaan peserta didik, pemberian motivasi untuk membangun kemampuan literasi peserta didik telah diberikan diakhir kegiatan, serta penyampaian materi selanjutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar berbasis literasi yang dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *google meet* pada mata pelajaran sosiologi kelas X IIS di MA Islamiyah telah terlaksana dengan maksimal, dimana pada kegiatan pembuka, inti, dan penutup terlaksana dengan menyertakan kegiatan literasi, namun sayangnya kegiatan literasi tidak selalu ada pada setiap pertemuan, jadi akan lebih baik jika disetiap pertemuan selalu disertai dengan kegiatan literasi agar kemampuan literasi peserta didik di MA Islamiyah Pontianak meningkat dan terbiasa melakukan kegiatan literasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus dkk. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi, Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, Hendra. (2018). *Literasi dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sholihin, Lukman dkk. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumprihatiningrum, Jamil. (2017). *Strategi Pembelajaran (Teori & Aplikasi)*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Yulinda, Vera dan Reno Fernandes. (2019). Implementasi Pendidikan Literasi Intrakurikuler Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 2* : 120-126.
- Chang Pu. (2010). Rethinking Literacy Instruction to Non-LEP/ESL-Labeled Language Minority Students. *Literacy Teaching and Learning, Vol. 15, No. 1-2* : 137-155.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.2, No. 1* : 55-61

EFEKTIVITAS APLIKASI ZOOM DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SMA

Labora Nora Sagita
Magister Pendidikan Sosiologi FKIP Untan
(rhagittaviola69@gmail.com)

Abstract

Indonesia is one of the countries affected by the Covid-19 pandemic which causes a reduced immune system and can cause death. This pandemic spreads relatively quickly so that the government limits the crowd by stopping community activities outside the home, including in the aspect of education. Now education is done remotely by utilizing communication, technology, or other media, whereas previously it was done face-to-face in schools. Current means of distance learning that are considered effective are the use of the internet or online learning. The Zoom Cloud Meetings application is most widely used in online-based learning which makes it easier for teachers and students to learn compared to other applications. This application is very effective in learning at the high school level because one of its advantages in learning is that it can share photos, videos, and files directly with students.

Keywords: *Effectiveness, Zoom Cloud Meeting, Learning, Pandemic.*

Abstrak

Indonesia menjadi salah satu negara terdampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan berkurangnya sistem kekebalan tubuh dan dapat menyebabkan kematian. Pandemi ini menular relatif cepat sehingga pemerintah membatasi adanya keramaian dengan menghentikan aktivitas masyarakat di luar rumah, termasuk pada aspek pendidikan. Kini pendidikan dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan komunikasi, teknologi, ataupun media lain, sedangkan sebelumnya dilakukan di sekolah dengan tatap muka. Sarana belajar jarak jauh yang dianggap efektif saat ini yaitu dengan memanfaatkan internet atau pembelajaran online. Aplikasi Zoom Cloud Meetings paling banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis daring (online) yang memudahkan antara guru dan siswa dalam belajar dibandingkan dengan aplikasi lain. Aplikasi ini sangat efektif dalam pembelajaran di tingkat SMA karena salah satu kelebihanannya dalam pembelajaran adalah bisa berbagi foto, video, dan file secara langsung kepada peserta didik.

Kata Kunci: *Efektivitas, Zoom Cloud Meeting, Pembelajaran, Pandemi.*

PENDAHULUAN

Peran penting seorang guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Karena hal itulah yang harus dilakukan guru adalah memikirkan dan membuat dengan seksama suatu perencanaan untuk meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan aktivitas dari siswa itu sendiri sehingga peserta didik yang seharusnya banyak aktif. Namun, kenyataannya seringkali guru yang lebih aktif daripada siswanya.

Salah satu negara yang terdampak Covid-19 adalah Negara Indonesia. Virus Covid-19 ini menyebar dengan cepat hampir ke seluruh dunia, termasuk negara Indonesia. Salah satu akibatnya adalah berkurangnya daya tahan tubuh dan lebih parahnya lagi dapat menyebabkan kematian. Virus ini menular dengan cepat, oleh karena itu tidak dapat diabaikan begitu saja dan harus menjadi suatu prioritas yang utama. Hal ini sejalan dengan hal yang dilakukan oleh pemerintah yaitu membatasi adanya keramaian dan mengurangi aktivitas masyarakat di luar rumah dalam berbagai bidang kehidupan untuk menjaga jarak aman dan mengikuti protokol kesehatan.

Bidang pendidikan menjadi salah satu yang terdampak adanya Covid-19. Sebelumnya di dalam kelas dilakukan pembelajaran tatap muka, namun sekarang aktivitas tersebut dihentikan untuk menghindari meluasnya penyebaran virus covid-19. Kini aktivitas pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau lebih kita kenal dengan Pembelajaran Jarak Jarak (PJJ). Kebanyakan pembelajaran jarak jauh berbasis daring (sistem online). Pendidikan yang dilakukan secara jarak jauh memanfaatkan adanya komunikasi, teknologi, ataupun media lain yang mendukung pembelajaran. Pembelajaran daring ini berlaku hampir pada setiap tingkat pendidikan termasuk juga bidang pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain. Pola pembelajaran jarak jauh yang berlangsung dengan keterpisahan antara peserta didik dan guru atau pendidikan jarak jauh ini kenal juga dengan *E-learning*. *E-learning* merupakan aplikasi yang tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal ruang dan waktu, melalui *E-learning* pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang, waktu, dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut. (Ismawati dan Prasetyo, 2020).

Ada empat komponen pendidikan yang digunakan sebagai metode pembelajaran jarak jauh, yaitu memperkuat pengetahuan pendidik tentang mata pelajaran yang diajarkan, pendidikan umum, perkembangan anak sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik, dan pengajaran pedagogi. (Ismawati dan Prasetyo, 2020).

Tentu saja dalam pembelajaran jauh ini membutuhkan suatu media yang mendukung. Media yang digunakan di dalam pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat mentransfer ilmu pengetahuan dan menjadi wadah dalam aktivitas belajar pembelajaran. Hampir semua orang mengenal internet atau dikenal dengan *online*

learning, media inilah yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. *Online learning* atau pembelajaran daring bisa memberikan fasilitas berupa koneksi ke seluruh penjuru dunia. Seperti yang kita kenal, tidak ada batasan waktu dan jarak sehingga membuat proses belajar bisa dilakukan kapan dan dimana saja. Hal ini memberikan dampak tersendiri dalam bidang pendidikan. Satu diantara dampak positif pemanfaatan internet sebagai sarana belajar pembelajaran adalah pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis. Namun dalam hal ini peran dari pendidik untuk mengelolanya harus memadai supaya proses belajar terlaksana secara efektif. Suatu pembelajaran dikatakan efektif ketika dilakukan pemanfaatan secara optimal sebagai alat bantu terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pembelajaran daring atau lebih kita kenal dengan *online learning* ini bisa menghemat biaya, hal ini khususnya berlaku pada lembaga pendidikan serta dapat mempersingkat waktu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada pembelajaran daring tidak hanya tergantung pada isi dan materi yang disajikan oleh guru untuk mengukur tingkat keberhasilannya, tapi juga pada saat penyampaian untuk materi yang bersangkutan, supaya diharapkan murid mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. *Video conference* yang kita kenal saat ini dapat membantu proses belajar pembelajaran, hal ini karena peserta pendidik dan pendidik dapat terlibat secara langsung. Melalui *video conference* pada pembelajaran daring ini sangat bermanfaat dalam membantu murid untuk memahami pembelajaran, karena adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik meskipun saat itu berada ditempat yang berbeda. *Video conference* ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan pada semua tingkatan termasuk pada tingkat SMA, apalagi pada masa pandemi ini kita memerlukan pembelajaran daring yang idealnya memiliki interaktivitas antara peserta didik dan guru walaupun berada di tempat yang berbeda. *Video conference* ini yang paling banyak dimanfaatkan.

Saat ini kita mengenal adanya aplikasi *Zoom Cloud Meeting* yang memiliki fasilitas interaksi tatap muka antara peserta didik dengan pendidik melalui *video conference* secara virtual dengan menggunakan laptop, PC, maupun smartphone. Aplikasi zoom ini adalah aplikasi yang menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. Aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan atau meeting yang dilakukan secara virtual. Selain itu aplikasi ini bisa kita download secara gratis. Meskipun gratis namun aplikasi ini tetap fungsional, karena memiliki fitur-fitur yang mumpuni satu diantaranya adalah memiliki fitur webinar, panggilan telephone, presentasi, dan masih banyak kelebihan lainnya. Aplikasi zoom ini dinilai memiliki kualitas yang baik. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500, khususnya bagi yang sudah memanfaatkan layanan ini.

Pemanfaatan aplikasi zoom paling banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh terkhusus pada saat pembelajaran daring ini. Dalam hal ini pada tingkatan SMA (Sekolah Menengah Atas) juga memanfaatkan aplikasi zoom dalam proses pembelajarannya. Alasannya adalah karena aplikasi zoom dirasa paling efektif untuk menyampaikan pembelajaran, sebab bisa dilakukan secara langsung dan lebih mudah terjadi hubungan timbal balik. Jadi, penyerapan materi yang

disampaikan oleh pendidik lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

PEMBAHASAN

Aplikasi Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meeting atau lebih dikenal dengan aplikasi *zoom* merupakan aplikasi yang dapat menampung banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung dan bisa menunjang kebutuhan komunikasi kapan saja dan dimana saja. Aplikasi ini merupakan jenis *video conference* yang dapat di install dengan mudah pada perangkat Laptop dengan *webcam*, *PC (Personal Computer)* dengan *webcame*, dan *Smartphone Android*. (Ramadhani, 2020).

Zoom merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh para siswa dan guru hingga instansi perusahaan dan pejabat pemerintahan khususnya ketika akan melaksanakan rapat online. Karena banyak yang memanfaatkan aplikasi ini, dibandingkan dengan aplikasi meeting online yang lain aplikasi *zoom* untuk sebagian besar masyarakat bisa dikatakan menjadi aplikasi paling populer. Aplikasi *zoom* ialah suatu software atau aplikasi yang dapat digunakan untuk media komunikasi jarak jauh dengan fitur berupa rapat online, konferensi video, hingga chatting. Dengan adanya software ini, sangat memungkinkan dalam melakukan atau berada dalam sebuah pertemuan namun dari tempat atau ruangan yang berbeda-beda dengan banyak orang.

Ketika kita ingin mengadakan *video conference* sangat cocok menggunakan aplikasi *zoom*, iklan juga tidak ada dalam aplikasi tersebut, memiliki bandwidth yang ringan untuk digunakan, serta *resource memory* tidak terlalu banyak jika dijalankan pada *android* maupun *PC*. Cukup memasukan email dihalaman utama website *zoom.us* saat melakukan registrasi dan akan langsung mendapatkan email notifikasi *aktivasi account*, selanjutnya kita tinggal mengikuti setiap langkah-langkahnya. Setelah melakukan registrasi account, jika menggunakan *PC/Laptop*, nanti akan ditunjukan TopUp link download file.exe dan silahkan diinstall (support di windows dan linux menggunakan wine). Pengguna bisa mengunduhnya di *PlayStore* dengan keyword "*Zoom.Us*" jika menggunakan *Smartphone Android*. (Ramadhani, 2020)

Beberapa kelebihan dari aplikasi *zoom* adalah sebagai berikut:

1. Kualitas video dan suara terbaik: *zoom cloud meeting* memiliki kelebihan yaitu mampu menghadirkan suara yang jelas dan kualitas video yang jernih sehingga dapat memudahkan ketika sedang berkomunikasi;
2. Kapasitas ruang besar: aplikasi ini bisa menampung hingga 1.000 partisipan serta 10.000 penonton dalam ruang live video atau dalam suatu grup meeting. Tentunya jika kita melihat angka tersebut sudah sangat besar dikarenakan ketika diadakan rapat online rata-rata pesertanya paling banyak hanya berjumlah ratusan saja;
3. Fitur on/off video: salah satu kelebihan aplikasi ini adalah dapat diatur sendiri ketika kita ingin mematikan audio atau video. Hal ini bermanfaat untuk menjaga privasi tanpa mengganggu jalannya sebuah rapat;
4. Tersedia berbagai fitur menarik: ketersediaan berbagai macam fitur-fitur menarik dalam aplikasi *zoom* misalnya pengguna dapat menyimpan maupun merekam video ketika berlangsungnya sebuah meeting, dapat mengatur warna

- kulit wajah menjadi cerah, mengubah latar belakang sesuai dengan keinginan, serta dapat membuat jadwal untuk pertemuan online selanjutnya;
5. Tersedia di berbagai macam perangkat: jangan khawatir jika pengguna hanya mempunyai ponsel, karena aplikasi *zoom cloud meeting* dapat dijalankan untuk berbagai perangkat seperti pada *HP android, laptop, PC*, maupun *iPhone*.
 6. Mendukung presentasi: dalam aplikasi *zoom cloud meeting* kita bisa mempresentasikan file materi kepada partisipan lainnya jika kita ingin menjelaskan atau memahami sebuah materi secara lebih dalam. Selain itu pemateri maupun partisipan bisa mencoret-coret presentasi tersebut yang diharapkan bisa mempermudah untuk pendalaman sebuah materi; (Pulsaselular.com, 2020)

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring tentunya bukan istilah yang baru lagi baru masyarakat. Pembelajaran ini merupakan proses pembelajaran berbasis pada elektronik dengan memanfaatkan media *smartphone* ataupun komputer yang umumnya digunakan. Jaringan komputer maupun *smartphone* yang semakin berkembang dapat memungkinkan untuk dikembangkan jaringan berbasis web, untuk selanjutnya dikembangkan pada jaringan komputer yang lebih luas yaitu melalui internet. Pembelajaran daring berbasis web ini dapat disajikan menjadi lebih interaktif. Hal yang paling memungkinkan ialah pembelajaran ini bisa dilakukan waktu yang lebih banyak karena tidak memiliki batasan akses dalam sistem pembelajaran daring ini. (Suhery, 2020).

Sebagian masyarakat telah mengenal pembelajaran daring dengan istilah *e-learning*. *E-learning* memiliki kelebihan dalam membuat biaya studi lebih ekonomis dan dapat mempersingkat waktu pembelajaran. Selain itu, *e-learning* dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan guru, instruktur ataupun sesama peserta didik. Peserta didik juga menjadi lebih mudah dan praktis untuk memahami bahan maupun materi pelajaran, dapat saling berbagi informasi, dan dapat mengakses bahan-bahan belajar secara berulang-ulang dan tidak dibatasi waktu, kondisi seperti inilah yang membuat peserta didik dapat memiliki penguasaannya pada materi pembelajaran dengan cepat dan mudah.

Ada 4 manfaat kegiatan pembelajaran melalui internet menurut Bates (dalam Munir, 2015: 209), yaitu:

1. Dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik (*enhance interactivity*).
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as achievable capabilities*).

Kelebihan pembelajaran secara daring memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.

2. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya.
3. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
4. Baik pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
5. Siswa dapat belajar (*me-review*) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
6. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet.
7. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif. (Suhery, 2020)

Setelah kita melihat beberapa kelebihan dari pembelajaran berbentuk daring atau *e-learning* ini tentunya membuat sekolah atau sebagian masyarakat menjadi lebih yakin dan percaya untuk memanfaatkan pembelajaran ini dibandingkan ketika hanya mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Pandemi Covid-19

Pandemi ialah wabah berjangkit secara serempak yang terjadi dalam daerah yang luas secara geografis. Selain itu dalam Wikipedia (2020) pandemi merupakan epidemi yang terjadi pada skala yang melintasi batas internasional, biasanya mempengaruhi sejumlah besar orang. Suatu penyakit atau kondisi bukanlah pandemi hanya karena tersebar luas atau membunuh banyak orang; penyakit atau kondisi tersebut juga harus menular.

Corona virus (Erlina Burhan, dkk, 2020: 4) menginfeksi hewan dan bersirkulasi di hewan. Coronavirus menyebabkan sejumlah besar penyakit pada hewan dan kemampuannya menyebabkan penyakit berat pada hewan seperti babi, sapi, kuda, kucing dan ayam. Coronavirus disebut dengan virus zoonotik yaitu virus yang ditransmisikan dari hewan ke manusia. Banyak hewan liar yang dapat membawa patogen dan bertindak sebagai vektor untuk penyakit menular tertentu.

Menurut Erlina Burhan, dkk (2020: 5) Semua orang secara umum rentan terinfeksi. Pneumonia Coronavirus jenis baru dapat terjadi pada pasien immunocompromised dan populasi normal, bergantung paparan jumlah virus. Jika kita terpapar virus dalam jumlah besar dalam satu waktu, dapat menimbulkan penyakit walaupun sistem imun tubuh berfungsi normal. Orang-orang dengan sistem imun lemah seperti orang tua, wanita hamil, dan kondisi lainnya, penyakit dapat secara progresif lebih cepat dan lebih parah. Infeksi Coronavirus menimbulkan sistem kekebalan tubuh yang lemah terhadap virus ini lagi sehingga dapat terjadi reinfeksi.

Dikutip dari situs WHO, dikonfirmasi kasus pertama berasal dari penyakit pernapasan akut yakni di Finlandia, India dan Filipina. Semua pasien memiliki riwayat perjalanan ke Kota Wuhan yang merupakan sumber awal wabah corona menyebar. *Covid-19* berasal kata *Co* yakni *corona*, *Vi* yaitu *virus* dan *D* yang berarti *disease* atau penyakit. Kemudian ditambahkan angka *19*, yakni *2019* mewakili

tahun munculnya virus corona karena wabah itu dilaporkan ke WHO pada 31 Desember 2019. (Merdeka 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pandemi covid-19 adalah wabah yang serempak terjadi mulai akhir tahun 2019 meliputi daerah geografis yang luas yang merupakan virus yang ditransmisikan dari hewan ke manusia sehingga membawa patogen dan bertindak sebagai vektor untuk penyakit menular tertentu menyebabkan lemahnya sistem kekebalan tubuh.

Virus ini memiliki dampak yang tidak hanya dalam bidang kesehatan masyarakat tetapi pada semua aspek kehidupan karena dengan adanya virus ini hampir semua tempat mengadakan *social distancing* atau menjaga jarak dari keramaian. Dampak lainnya berupa barang kebutuhan yang seharusnya memenuhi pasar menjadi langka, harga-harga yang seharusnya normal menjadi naik, sekolah-sekolah dan Perguruan Tinggi yang biasanya melakukan pembelajaran secara tatap muka dialihkan melalui *e-learning*, seminar-seminar dan pertemuan-pertemuan yang seharusnya terjadi terpaksa dibatalkan, kegiatan keagamaan di masjid dan gereja serta tempat-tempat ibadah dialihkan di rumah, transportasi darat, laut dan udara yang biasanya lancar harus dibatasi serta pasar, restoran, rumah makan, hotel dan tempat wisata yang biasanya ramai seketika menjadi sepi.

Efektivitas Zoom dalam Pembelajaran Daring di SMA Pada Masa Pandemi

Efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan cara atau sumber daya itu sendiri tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaannya. Oleh karena itu, perlunya penggunaan model-model pembelajaran yang efektif dan inovatif agar dalam pembelajaran yang dilakukan dapat lebih variatif dan berjalan lancar. (Choiroh, 2020).

Salah satu indikator efektivitas belajar adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Di samping itu, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta siswa dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktekannya. (Choiroh, 2020).

Aplikasi *zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan *video conference* dan fitur lainnya yang banyak digunakan pada saat meeting khususnya ketika ingin berdiskusi dan melakukan presentasi. Termasuk dalam bidang pendidikan, aplikasi *zoom* dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan berfungsi sebagai saran interaksi antara guru dengan siswa di dalam proses belajar mengajar terkhusus ketika dilakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Aplikasi ini menjadi semakin populer ketika mulai dilakukan pembelajaran jarak jauh terkhusus pada pembelajaran yang berbasis internet atau dikenal dengan pembelajaran daring. Ketika wabah covid-19 semakin menyebar, pemerintah mengeluarkan keputusan yang ditujukan kepada sekolah-sekolah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang mendukung tersampainya proses belajar mengajar. Aplikasi ini semakin meningkat

penggunanya karena memiliki banyak keunggulan dan lebih dikenal dibandingkan dengan aplikasi berbasis *video conference* yang lainnya.

Video conference paling dianggap efektif di dalam proses pembelajaran karena tidak terbatas jarak, waktu, dan ruang. Pada proses pembelajaran untuk peserta didik tingkat SMA juga tidak terlepas dengan adanya media pembelajaran yang mendukung, termasuk media yang bersifat audio dan visual sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Zoom Cloud Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja, namun juga dalam urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platform Mini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Zoom dalam media pembelajaran jarak jauh dinilai begitu efektif untuk para siswa tingkat SMA yang sedang menempuh studi.

Sebelum adanya covid-19 kegiatan pembelajaran berjalan secara konvensional, termasuk di tingkat SMA yang memiliki kegiatan pembelajaran yang berbeda-beda. Ada beberapa sekolah yang kegiatan belajarnya lebih kepada penilaian aspek keterampilan dan aspek pengetahuan secara konvensional. Namun semenjak diberlakukannya *social distancing* mereka tidak lagi bisa melaksanakan pembelajaran seperti biasanya. Mereka sekarang beralih ke pembelajaran berbasis daring atau *e-learning*. Kebanyakan dari mereka memanfaatkan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran.

Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* menjadi sebuah solusi terhadap pemanfaatan aplikasi berbasis daring atau online yang diterapkan oleh pihak sekolah khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) terhadap para peserta didiknya. Hal ini dimaksudkan supaya pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi yang berbasis online tersebut dapat berjalan optimal dan efektif sehingga para peserta didik tingkat SMA tersebut tetap mendapatkan keuntungan atau manfaat meskipun di masa pandemi ini dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Maraknya pandemi Covid-19 yang menyebabkan berkurangnya sistem kekebalan tubuh sampai dapat menyebabkan kematian merupakan suatu permasalahan yang meresahkan masyarakat. Pandemi ini menular relatif cepat sehingga pemerintah membatasi adanya keramaian dengan menghentikan aktivitas masyarakat di luar rumah, termasuk di bidang pendidikan. Kini pendidikan dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan komunikasi, teknologi, ataupun media lain, sedangkan sebelumnya dilakukan di sekolah dengan tatap muka. Salah satu aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan pada masa pandemi ini adalah *zoom cloud meeting* atau lebih dikenal dengan aplikasi *zoom*. *Zoom Cloud Meeting* menjadi sebuah solusi dalam pembelajaran daring atau online yang diterapkan oleh pihak sekolah khususnya untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuannya agar pembelajaran jarak jauh yang menggunakan aplikasi tersebut dapat

berjalan dengan optimal dan efektif di tengah masa pandemi ini sehingga para peserta didik tingkat SMA tersebut tetap tetap mendapatkan keuntungan atau manfaat meskipun di masa pandemi ini dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan, Erlina Dkk. (2020). *Pneumonia Covid-19 Diagnosis & Penatalaksanaan Di Indonesia*. Jakarta: Perhimpunan Dokter Paru Indonesia
- Choiroh, Nisaul. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring/ E-Learning Dalam Pandangan Siswa*. IAIN Surakarta. <https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/>
- Ismawati dan Prasetyo, (2020). *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5(1), 667. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/671>
- Merdeka. (2020). *Mengungkap Arti Covid-19, Nama Baru Virus Corona Pengganti nCoV-2019*. diakses dari <https://www.merdeka.com/dunia/mengungkap-arti-covid-19-nama-baru-virus-corona-pengganti-ncov-2019.html> pada tanggal 9 Oktober 2020 pukul 20.07 WIB
- Munir. (2015). *Multimedia; Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Pulsaseluler.com. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Zoom Cloud Meeting*. <https://pulsaseluler.com/blog/kelebihan-dan-kekurangan-aplikasi-zoom/> diakses 9 Oktober 2020 Pukul 17.35 WIB
- Ramadhani, Kurnia Litha. (2020). *Analisis Kecemasan Belajar Siswa/Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting*. Journal Of Education. 1(1). <https://www.researchgate.net/publication/341591611>
- Suhery. (2020). *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan*. Jurnal Inovasi Pendidikan. 1(3). 130. file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/90-Article%20Text-188-2-10-20200724.pdf
- Wikipedia. (2020). diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi#cite_note-4 pada tanggal 9 Oktober 2020 pukul 12.33 WIB

PERANAN TEKNOLOGI DALAM INOVASI PEMBELAJARAN SAAT PANDEMI

Marsiana Sela Triani

FKIP UNTAN

Email : marsianaselatriani@gmail.com

Abstract

The role of technology is very influenced in learning during a pandemic recently. Learning innovation by using technology is needed because, it was not possible to meet directly or face to face. The use of technology that applied for learning process to enhance students' interest in learning. Learning innovation will produce the effective way so that, the students are interested in learning process. Innovations are accompanied by opposition, as each one puts people in a different situation and requires adjustment. Technology is also very likely to enable virtual learning (online). Teachers in the virtual learning process do not directly guide for students. Students can develop and compile their own knowledge. Consciously by using technology can produce various learning styles. This showed that education is affected by the digital technology industry and the internet. In the process of virtual learning, this applied a computer and an internet. The applications that used by the teacher to carry out teaching learning process were various for instance, google meet, google classroom, zoom, Kelas kita and others.

Keywords: Role of Technology, Learning Innovation, Pandemic

Abstrak

Peranan teknologi sangat mempengaruhi proses pembelajaran pada saat pandemi seperti saat ini. Inovasi pembelajaran menggunakan teknologi sangat dibutuhkan karena penggunaan proses belajar yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka. Penggunaan Teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Inovasi pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Inovasi Terjadi secara beriringan dengan timbulnya tantangan, karena setiap inovasi menyebabkan orang berada dalam situasi yang berbeda dan memerlukan penyesuaian diri. Teknologi juga sangat memungkinkan untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara virtual (online). Guru dalam proses pembelajaran secara virtual (online) tidak secara langsung membimbing peserta didik. Peserta didik mengembangkan dan menyusun pengetahuannya sendiri. Hal ini memperlihatkan bahwa pada pendidikan terkena dampak industri teknologi digital dan internet. Dalam proses pembelajaran secara virtual ini memanfaatkan komputer dan internet. Aplikasi yang digunakan guru untuk melangsungkan proses belajar mengajar juga beragam misalnya google meet, classroom, zoom, kelas kita dan lain-lain.

Kata kunci: Peran Teknologi, Inovasi Pembelajaran, Pandemi

PENDAHULUAN

Memasuki era informasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini kian pesat. Perkembangan ini dapat dirasakan juga dalam dunia pendidikan, dimana metode pembelajaran kini semakin berkembang. Teknologi informasi (information technology) pada saat arus globalisasi yang tak terbendung adalah sebuah keharusan, kalau tidak dikatakan mutlak. Hal ini sejalan dengan globalisasi yang menembus berbagai aspek kehidupan mulai dari aspek ekonomi, aspek teknologi sampai aspek kebudayaan.

Bencana Alam yang sedang kita hadapi saat ini yaitu penyebaran virus Covid-19 (Corona) yang membuat perubahan di beberapa bidang, khususnya bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan sangat terasa perubahannya, dimana yang dulu proses belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka sekarang tidak memungkinkan hal tersebut dikarenakan peraturan dari KEMENDIKBUD tentang penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19. Namun meskipun demikian kegiatan belajar mengajar harus tetap dilaksanakan. Kegiatan Belajar mengajar pada saat pandemi seperti ini dilaksanakan secara virtual (online).

Abad ke 21 ini perkembangan teknologi sangat pesat dimana peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan, kemampuan dalam bidang teknologi dan pengetahuan mengenai media dan informasi. Kita ketahui bahwa kegiatan belajar mengajar secara virtual (Online) sangster kaitan dengan teknologi. Teknologi yang digunakan berupa teknologi hardware atau software. Meskipun Kegiatan Belajar Mengajar Secara online namun tujuan pembelajaran harus tercapai dengan sebagaimanamestinya. "Tujuan Pembelajaran Merupakan Suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran" (Tim Pengembang MKDP, 2016; 148). Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai tentu telah dibuat oleh guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Teknologi Sangat Berperan Penting Dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan banyak aplikasi-aplikasi untuk menyampaikan materinya seperti classroom, zoom, google meet dan lainnya.

Inovasi Alat Salah Satu Perubahan yang baru menuju kearah perbaikan; yang lain atau berbeda dari yang sebelumnya, yang dilakukan dengan sengaja dan berencana (Fuad, 2013: 191). Pada Masa Pandemi Ini Akan berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode Dan model pembelajaran yang digunakan pun akan berbeda dikarenakan proses pembelajaran yang virtual (online). Upaya Meningkatkan inovasi pembelajaran seperti pendekatan atau strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, pengelolaan kelas, alat peraga, media pembelajaran, dan pembelajaran yang berbasis teknologi.

PEMBAHASAN

A. Pandemi Coronavirus Diseases-19 (COVID-19)

Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada Manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Berat/ Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada

manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan China, pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV 2), dan menyebabkan penyakit Coronavirus Disease-2019 (COVID-19) (Sumber: Infeksi Emerging.kemkes)

B. Peran Teknologi dalam Pendidikan

Pengertian teknologi menurut Dewi Salma Purbalingga (2012;15” teknologi dipersepsikan sebagai pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam bentuk peralatan, teknik, kerajinan”. Teknologi juga berarti sistem atau metode dari suatu organisasi. Definisi memayungi komputer sebagai suatu wujud dari teknologi ini.

Peran teknologi dapat membuat tercapainya peningkatan produktivitas. Menurut Agus Lahinta (2012) “Dari sisi bagian teknologi informasi (IT), penguasaan teknologi harus dimanfaatkan untuk mengubah proses kerja, khususnya di bidang pendidikan akan sangat membantu bagi proses perkuliahan di institusi pendidikan” teknologi sangat berperan penting dalam pendidikan saat ini bukan hanya pada proses belajar mengajar namun juga pada penyelesaian administrasi pada lembaga pendidikan seperti di sekolah. Teknologi juga telah menyebabkan perubahan pada masyarakat yaitu dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi.

Menurut Agus Lahinta (2012) “adanya teknologi informasi seperti internet, proses siklus perputaran knowledge menjadi sangat cepat sekali. Platform kolaborasi untuk transfer tacit knowledge, digital library untuk management explicit knowledge, dan kemampuan analisis dalam mengolah data mentah menjadi knowledge menjadi suatu kesatuan terpadu, dibantu pula dengan teknologi informasi yang berfokus pada konsep knowledge management”. Dukungan teknologi informasi dalam dunia pendidikan membuat tingkat kualitas pendidikan menjadi meningkat. Banyak cara-cara baru yang bisa dilakukan dalam kegiatan pendidikan dengan menggunakan teknologi.

C. Pengertian Inovasi

Menurut Drucker dalam (Dewi Salma Prawiradilaga 2012:212) menyatakan bahwa “inovasi adalah perubahan, ide atau gagasan yang mendorong seseorang sebagai penggunaanya, bekerja dan berkarya berbeda dan lebih baik dari sebelumnya; atau menghasilkan dimensi kinerja yang baru”. Inovasi pendidikan sangat diperlukan untuk dapat beradaptasi pada zaman yang baru ini.

Pemerintah adalah lembaga yang sangat berperan dalam pengembangan inovasi pendidikan pada era global. Pada setiap sekolah bisa membuat inovasi–inovasi kecil agar dapat memulai perubahan yang besar. Namun biasanya sekolah-sekolah memecahkan masalah mereka sendiri bersama dengan guru-guru sekolahnya dan jajaran petinggi sekolah tanpa ada keputusan dari pemerintah.

Melibatkan teknologi adalah salah satu cara untuk membangun inovasi pada dunia pendidikan. T Subadi (2012) “Inovasi (pembaharuan) terkait dengan invention dan discovery”. Dari pernyataan tersebut menyebutkan bahwa inovasi terbentuk oleh dua aspek. Yang pertama Invention yaitu penemuan manusia yang benar-benar baru dan belum ada sebelumnya. Sedangkan, discovery adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya).

D. Peran Teknologi dalam Inovasi pembelajaran

Peran teknologi dalam pengembangan inovasi pembelajaran pada saat pandemi seperti ini sangat penting. Karena pembelajaran yang tidak bisa tatap muka sehingga membuat sekolah harus menggunakan teknologi informasi agar tetap bisa menjalankan melakukan kegiatan belajar mengajar.

Dunia pendidikan saat ini sangat perlu inovasi-inovasi baru untuk memajukan pendidikan. Inovasi yang diperlukan bukan hanya kurikulum pembelajaran dan sarana prasarana namun juga pada bidang teknologi komunikasi dan informasinya. Pandemi ini membuat peserta didik menerapkan pembelajaran jarak jauh. Kurikulum yang digunakan pada proses belajar mengajar ketika tatap muka dan pada proses pembelajaran virtual (online) seharusnya berbeda. Penggunaan teknologi ini sangat mempengaruhi inovasi pembelajaran saat ini karena banyak guru yang menggunakan peran teknologi untuk mengajar.

Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017:96) “Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar”. Media yang dimaksud dalam pernyataan tersebut adalah peranan teknologi-teknologi yang ada. Peran teknologi pada saat pandemi ini dalam pengembangan inovasi belajar adalah dengan penggunaan teknologi saat proses belajar mengajar seperti penggunaan aplikasi-aplikasi yang telah disediakan. Pembelajaran daring yang dilakukan pada pembelajaran menyesuaikan dengan keadaan sekolah masing-masing karena kemampuan sekolah satu dengan sekolah yang lain pasti berbeda. Teknologi yang digunakan ini berbentuk teknologi digital yaitu rumah belajar, *google classroom*, *video conference*, *zoom*, telepon atau live chat dan lainnya.

Kemendikbud memberikan kebebasan bagi tiap sekolah untuk memilih platform belajar daring mereka (Kemendikbud, 2020a). Setiap sekolah pasti akan berbeda penggunaan platform pembelajaran daringnya karena keterbatasan sarana prasarana yang ada dan jaringan internet yang tersedia pada setiap daerah. Teknologi harus membuat inovasi pada pendidikan pada saat ini. Dimana banyak peserta didik yang sangat memerlukan pembaharuan sistem belajar yang ada.

Seperti yang kita lihat saat ini proses belajar mengajar yang diterapkan membuat siswa harus mencari sendiri pengetahuan yang ingin dia tahu, peran guru dalam proses belajar mengajar ini memfasilitasi seperti buku, video-video pembelajaran, dan mengarahkan siswa. Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017:3) menyatakan bahwa “Karakteristik keterampilan guru abad 21 dimana era informasi menjadi ciri utamanya, membagi keterampilan guru abad 21 ke dalam lima kategori, yaitu:

- a. Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas peserta didik.
- b. Merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan *asesmen* era digital.
- c. Menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital.
- d. Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital.
- e. Berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional.

Dari pernyataan tersebut guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran secara online ini. Guru harus bisa mengajak peserta didik dalam menggali isu dunia nyata dan memecahkan masalah otentik menggunakan sumber digital. Guru juga harus bisa menunjukkan kemahirannya dalam teknologi dan mengembangkan lingkungan belajar yang kaya akan teknologi yang memungkinkan semua peserta didik merasakan rasa ingin tahu dan menjadi partisipan aktif dalam kegiatan belajar.

Inovasi pembelajaran saat pandemi ini sangat diperlukan mengingat keadaan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya membuat guru harus bisa membuat proses pembelajaran yang efektif. Menurut Ridwan Abdulah Sani “Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung.” Pernyataan tersebut menerangkan bahwa keefektifan belajar pada peserta didik sangat dipengaruhi oleh peran guru yang efektif pula.

Keefektifan guru saat pandemi seperti ini bisa mengandalkan bantuan dari teknologi-teknologi yang ada. Guru dapat membuat bahan ajar yang menarik menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah disediakan oleh internet. Dapat menyebarkan kuis-kuis dengan mudah melalui bantuan *google form*. Belajar yang efektif bukan hanya dilihat dari seberapa menarik guru membuat bahan ajar namun pula keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Maka proses pembelajaran yang aktif dalam proses belajar mengajar membuat pembelajaran itu terlihat efektif.

Dalam proses pembelajaran aktif peserta didik diajak untuk belajar secara aktif, ketika peserta didik belajar dengan aktif maka mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran, begitu juga dengan strategi pembelajaran *reconnecting* yang bisa membantu peserta didik untuk mengingat kembali pelajaran yang sudah didapat sebelum pelajaran selesai. Menurut Bonwell (dalam Daryanto dan Syaiful Karim 2017:73) “Pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
2. Peserta didik tidak hanya mendengarkan secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkaitan dengan materi.
4. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran. “

Hal yang terjadi pada saat ini, pembelajaran yang dilakukan menggunakan teknologi media seperti *zoom*, *google meet*, *classroom*, *conference*, dan aplikasi lainnya membuat guru sedikit kesusahan dalam memberikan pengajaran karena tidak semua siswa paham dan mengerti menggunakan teknologi-teknologi tersebut. Apalagi siswa di pedalaman yang jauh dari jangkauan jaringan. Guru harus pandai-pandai membuat dan menyebarkan bahan ajar mereka agar tersampaikan kepada peserta didik. Dengan bantuan teknologi guru dapat menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk menyebarkan bahan ajar. Karena penggunaan aplikasi *classroom* pasti akan sedikit susah.

Disini guru dituntut mengembangkan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi. Guru dapat membuat *vlog/blog* yang nantinya dibagikan kepada peserta didik. Menurut Ahmad Jayul dan Edi Irwanto (2020) "Vlog merupakan media komunikasi dan informasi berbasis video dan web yang mengkolaborasikan kreatifitas, informasi dan hiburan dalam satu hasil karya". *Vlog* ini hampir sama dengan video tutorial, namun video tutorial lebih kepada mata pelajaran yang bersifat praktek seperti penjas kes dan praktek pada peserta didik di SMK. Menurut Batubara, H.H. & Batubara, D.S (2020) menyatakan bahwa "video tutorial adalah video yang disajikan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran".

Inovasi-inovasi baru yang dilakukan oleh guru saat pandemi seperti inilah yang membuat dan menuntutnya menjadi harus bisa dalam teknologi. pembuatan video, pembuatan *power point*, pembuatan kuis pada *google form*, ataupun pengiriman tugas dan bahan ajar dengan menggunakan *classroom* pengerjaan itu semua menggunakan bantuan teknologi. Ada beberapa pihak mengeluarkan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menambah wawasannya. Pemerintah sendiri telah mengeluarkan aplikasi Rumah Belajar untuk membantu peserta didik dalam menambah wawasannya, ada pula aplikasi lain seperti Ruang Guru, Zeus dan lain sebagainya.

Banyak sekali peran teknologi untuk inovasi pembelajaran saat pandemi seperti ini. Bisa dilihat perbedaan ketika belajar tatap muka dan pembelajaran jarak jauh seperti ini. Ketika pembelajaran tatap muka mungkin peran teknologi bisa diabaikan kegunaannya karena biasanya guru menyampaikan materi menggunakan buku ajar dan penjelasan secara langsung, mungkin hanya beberapa guru yang mau menggunakan bantuan teknologi seperti pembuatan *power point* dan video-video. Namun ketika masa pandemi ini guru dipaksa dan dituntut harus menggunakan teknologi untuk proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru-guru dalam proses pembelajaran pada saat pandemi ini tidak terlepas dari peran teknologi. Dimana teknologi sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar, bukan hanya dalam penyampaian materi namun juga dalam proses pembuatan bahan ajar. Aplikasi-aplikasi yang telah tersedia untuk melakukan proses-proses pembelajaran pun tidak lepas dari peran teknologi. Oleh karena itu pada saat pandemi ini guru harus bisa menggunakan teknologi dengan sebagaimana mestinya. Banyak inovasi-inovasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru-guru menggunakan teknologi seperti pembuatan video pembelajaran, pembuatan kuis menggunakan *google form* agar lebih mudah, pembuatan *power point* yang dibagikan kepada peserta didik dan lain sebagainya. Itulah beberapa inovasi-inovasi pembelajaran yang menggunakan peran teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Batubara, Hamdan Husein dan Delila Sari Batubara. 2015. *Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona* (Online) 6 Oktober 2020
- Daryanto dan Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta. Gava Media
- Fuad. 2013. *Inovasi Pendidikan*. Bandung. Yrama Widya Infeksi Emerging.Kemkes
- Jayul, Achmad dan Edi Irwanto. 2020. *Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19* (Online) Diakses 6 Oktober 2020
- Lahinta, Agus. 2012. *Berbagai Model Inovasi Pembelajaran dan Dukungan Teknologi Informasi* (Online) Diakses 6 Oktober 2020
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pengembangan. 2016. *Kurikulum dan Pengembangan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Subandi, T. 2012. *Inovasi Pendidikan* (Online) Diakses 9 Oktober 2020

UPAYA PENDIDIK TERHADAP PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ONLINE

Meutia Eka Tirtasary
Universitas Tanjungpura Pontianak
(meumeu.eka@gmail.com)

Abstract

Teachers have a role and figure as an educator for their students. Presenting an interesting and fun teaching becomes one of the teachers' goals so that the students will understand the material easier. As the technology has improved, the teachers can apply it in teaching learning activities. Technology provides many platforms can be applied in teaching learning process such as application, video, and website to reach the goal. There are many benefits of using technology in teaching learning process since the students are in Z generation. It is important to acknowledge that the students must be interested and engaged in using the technology shows that it creates many impressive opportunities for the teachers to take the benefit from integrating and applying of technology in teaching learning process more effective. However, in Pandemic situation, the teachers face new challenges and responsibilities to teach their students online since the government claims to do psychical distancing. Therefore, the situation encourages the teachers to be more creative and critical in utilizing technology. In this paper, it will focus on the teachers' effort toward utilizing the technology in online learning such as how the technology used in English teaching learning, what kind of applications or website can be accessed, interesting and easier to be applied, and the benefits of using technology in the classroom especially online learning.

Abstrak

Guru memiliki peran dan sosok sebagai pendidik bagi para siswanya. Menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi salah satu tujuan para guru agar para siswa lebih mudah memahami materi. Seiring dengan kemajuan teknologi, para guru dapat menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi menyediakan banyak platform yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar seperti aplikasi, video, dan website untuk mencapai tujuan tersebut. Banyak sekali manfaat menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar karena para siswa adalah generasi Z. Hal ini penting untuk menyadari bahwa para siswa sudah pasti tertarik dan terlibat dalam penggunaan teknologi yang menunjukkan bahwa banyak peluang yang mengesankan bagi para guru untuk memanfaatkan integrasi dan penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar yang lebih efektif. Namun dalam situasi Pandemi, para guru menghadapi tantangan dan tanggung jawab baru untuk mengajar siswanya secara online karena pemerintah mengklaim untuk melakukan psychical distancing. Oleh karena itu, situasi tersebut mendorong para guru untuk lebih kreatif dan kritis dalam memanfaatkan teknologi. Makalah ini akan difokuskan pada upaya para guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran online seperti

bagaimana teknologi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris, aplikasi atau website seperti apa yang dapat diakses, menarik dan lebih mudah untuk diterapkan, serta manfaat menggunakan teknologi di kelas khususnya pembelajaran online.

Kata-kata kunci: pendidik, teknologi, pembelajaran online

Pada abad ke 21 merupakan era yang penting agar dapat mempelajari berbagai macam bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengajaran terhadap bahasa Inggris telah berjalan lama dan terus berkembang secara signifikan disertai dengan dukungan oleh pengaruh teknologi seperti internet. Berdasarkan penelitian oleh (Eaton, 2010, p. 35), hal tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2000an terdapat sekitar satu miliar pelajar bahasa Inggris dan di setiap dekade jumlah pembelajaran dalam bahasa Inggris meningkat. Dengan adanya internet, guru memperoleh kemudahan dalam mengajar pelajar mereka termasuk mengajar bahasa Inggris baik melalui aplikasi maupun website. Peranan teknologi seperti internet menyediakan informasi mengenai platform yang menguntungkan bagi para guru dalam menentukan model pengajaran bahasa Inggris di era sekarang. Tentu hal ini memberikan pengaruh positif bagi para guru dan para pelajar sehingga hal ini membuktikan bahwa teknologi internet meningkatkan motivasi dan pemikiran kritis para siswa terhadap kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris.

Saat ini, guru sedang menghadapi masa dimana mereka harus mengajar murid-muridnya secara online. Hal ini disebabkan oleh situasi sekarang yang dikenal dengan sebutan covid-19. Berdasarkan WHO (World Health Organization), COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus yang dikenal dengan sebutan korona yang baru-baru ini ditemukan. Penyebab dari virus ini dinyatakan belum diketahui. Mewabahnya dimulai pertama kali di Wuhan, Cina, pada bulan Desember 2019. COVID-19 saat ini menjadi virus yang telah menginfeksi berbagai Negara seluruh dunia termasuk Indonesia. Sejak Bulan Maret 2020, Indonesia telah menerapkan kebijakan untuk belajar secara online demi memutus penyebaran dari virus covid-19. Pemerintah telah memberikan kebijakan berupa larangan untuk berkerumun, melakukan distancing yakni social maupun physical distancing, pemakaian masker dan protokol dalam mencuci tangan. Indonesia sudah menjalani tahap lockdown selama beberapa bulan dan saat itu pula, para guru berupaya untuk menjalani tanggung jawab mereka dalam memanfaatkan teknologi terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara online atau daring.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring menjadi bagian yang penting bagi guru untuk bisa mengajar muridnya. Hal ini mungkin bisa menjadi tantangan baru bagi para guru dan para pelajar. Menurut (Kuntarto, 2017, p. 99), pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat menjadi solusi untuk berinteraksi dalam pembelajaran dengan bantuan internet seperti interaksi antara mahasiswa dan dosen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peranan teknologi internet sangat penting dalam mendukung pembelajaran daring di situasi sekarang. Perangkat yang diperlukan untuk mengakses informasi yaitu melalui perangkat mobile seperti smartphone, laptop, tablet, iphone, dan sebagainya. Di dalam bagian ini, penulis akan menjabarkan seputar peranan teknologi dan pemanfaatannya

melalui upaya para guru dalam menjalankan pembelajaran online. Terdapat beberapa teknik yang dapat diterapkan para guru atau pendidik dalam kegiatan mengajar khususnya belajar daring seperti saat ini. Teknik- teknik tersebut bertujuan untuk pengujian dan pendidikan jarak jauh, beberapa juga ada yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris baik dalam kompetensi untuk kemampuan speaking, listening, maupun critical thinking. Sebuah prinsip dalam pengajaran seharusnya bertujuan untuk menghargai teknologi baru dan juga mempunyai fungsi seperti fasilitator yang bisa digunakan dan menghindari pengambilalihan peran terhadap guru atau pembatasan fungsi bahwa cara tradisional itu lebih unggul. (Gilakjani, 2017, p. 35). Pembelajaran daring juga dapat efektif dilakukan dengan adanya dukungan teknologi. Disini dapat ditekankan bahwa teknologi baru berkembang dan menyebar dengan cepat sehingga guru hanya perlu menyesuaikan diri untuk menerapkannya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Susikaran (2013, p. 142) juga berpendapat bahwa pengajaran melalui multimedia akan menambah ide pengajaran dan juga manajemen waktu dalam kelas dengan baik, mengubah sistem pengajaran yang dikenal dengan “teacher-centred” dan juga mengembangkan kelas secara efisien. Berikut penulis akan menjabarkan seputar pembahasan mengenai upaya yang guru lakukan melalui pemanfaatan teknologi terhadap pengajaran bahasa Inggris secara daring.

PEMBAHASAN

A. Peranan Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Inggris

Di masa Covid-19 ini, peranan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting termasuk dalam bidang pendidikan. Guru harus berupaya untuk mengajar murid mereka melalui pembelajaran daring. Bagi guru yang belum pernah menerapkan pembelajaran seperti ini mungkin akan menjadi tantangan dan kendala pertama yang akan mereka hadapi. Kreativitas para guru dalam pemanfaatan teknologi sangat diperlukan agar dapat memotivasi para murid untuk mengikuti pembelajaran secara daring terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Didukung oleh pendapat dari Sale (2015, pp. vii - viii) bahwa guru kreatif adalah guru yang memiliki kompetensi pengajaran kreatif yang memungkinkan mereka untuk menciptakan strategi instruksional dan cara berguna yang meningkatkan perhatian dan keterlibatan, sehingga membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi kelompok pembelajar tertentu. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam proses pengajaran melalui teknologi di situasi Covid-19 akan mendorong kreativitas guru untuk menerapkan aplikasi edukasi yang mudah diakses dan menarik dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris secara daring, penerapan dalam bermacam-macam media yang menyertakan pemanfaatan seperti internet tentu semakin berpeluang saat ini dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak baik sekolah swasta maupun umum, dimana mata pelajaran bahasa asing ini sering dibantu oleh perangkat digital yang didukung oleh argument Arifah (2014, p. 74). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tergantung pada teknologi yang digunakan baik itu komputer yang membutuhkan bantuan proyektor

atau papan interaktif agar dapat menampilkan gambar. Jaringan internet sebenarnya tidak selalu digunakan meskipun itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar dan lebih efisien dalam proses pendekatan. Pendidik yang melengkapi kegiatan mengajarnya menggunakan fasilitas seperti itu tentunya akan mendapatkan keuntungan dari peralatan dan teknologi tersebut sementara para murid juga akan memperoleh keuntungan lainnya seperti dapat memahami materi secara praktis oleh guru. Ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat para murid lebih aktif dan memperoleh nilainya dengan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan teknologi dapat dinilai penting untuk diakses baik oleh guru maupun murid.

B. Pemanfaatan Teknologi yang Dapat Diterapkan Pendidik selama Covid-19

Menurut Astini (2020, pp. 249 - 251), ada berbagai platform teknologi informasi yang berpeluang untuk dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring dan sekaligus berpeluang pula memaksa para dosen agar melek teknologi informasi. Beberapa di antaranya sebagai berikut: e-learning, Rumah belajar, Edmodo application, EdLink, Moodle website, Ruang Kelas Google atau Google Classroom, dan kelas online Schoology.

- a. *E-learning* merupakan platform yang dapat digunakan untuk para siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja (Hartanto, 2016). Platform seperti E-learning mempunyai dua macam tipe yang pertama ialah Synchronous yang artinya adalah waktu yang bersamaan. Berdasarkan definisi tersebut, Synchronous dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar yang terjadi secara bersamaan antara guru dan para muridnya. Proses ini dapat memberikan kemungkinan untuk interaksi langsung terhadap guru dan para muridnya dalam proses pembelajaran online. Training of Synchronous adalah suatu penggambaran dari sebuah kelas yang bersifat maya (virtual) yang terhubung dengan jaringan internet. Training of Synchronous juga dijuluki dengan sebutan virtual classroom. Yang kedua adalah Asynchronous yang artinya waktu yang tidak sama. Para murid ditujukan untuk mendapatkan jadwal dan waktu belajar yang dapat mereka pilih. Training of Asynchronous saat ini sedang populer dalam platform e-learning ini. Hal ini dikarenakan manfaatnya yang mana para murid dapat dengan mudah mendapatkan akses seputar materi-materi dimana saja dan kapan saja. Para murid juga dapat melanjutkan proses belajar mengajar dan selesai kapan saja sesuai jadwal yang ada. Untuk materinya sudah tersedia berbagai macam bentuk seperti animasi, teks, latihan simulasi, game edukasi, ujian, dan tugas yang dapat dikumpulkan.
- b. *Edmodo* adalah salah satu aplikasi yang sudah dikenal dan aman diakses oleh para guru maupun dosen serta murid atau mahasiswa. Jeff O'Hara menyatakan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai platform untuk berinteraksi dalam proses belajar mengajar antara guru dan muridnya. Didukung oleh definisi lainnya, Edmodo didefinisikan sebagai salah satu website atau aplikasi yang berbasis sosial yang gratis dan menarik serta dapat meringankan guru untuk mengelola kelas secara daring kapan saja dan dimana saja. (Balasubramanian, Jaykumar, & Fukey, 2014, p. 417). Adapun

definisi lainnya yang menunjukkan bahwa Edmodo adalah aplikasi berbasis edukasi yang berbentuk seperti sosial media mirip facebook. Argumen ini juga didukung oleh Sudibjo (2013, p. 188) yang mengklaim bahwa edmodo dan facebook memiliki fitur yang mirip yaitu konsep sosial media.

- c. *EdLink* merupakan sebuah aplikasi android yang disediakan untuk membantu para dosen dan mahasiswa dalam sistem perkuliahan. Adapun manfaat yang dapat diberikan dari aplikasi ini adalah efisiensi waktu, kelas yang teratur, peningkatan interaksi dengan para mahasiswa dan sebagainya. Hal lainnya yaitu manfaat dalam update informasi seputar kampus dan meringankan proses belajar mengajar proses perkuliahan.
- d. *Moodle* yaitu sebuah platform pembelajaran (learning platform) yang dibuat khusus bagi para pendidik, admin dan mahasiswa atau murid. Platform Moodle adalah singkatan dari Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment yang berarti Moodle termasuk dalam CMS tetapi berbasis pendidikan.
- e. *Google Classroom* atau *ruang kelas Google* juga salah satu platform yang meliputi pembuatan kelas daring, memberikan tugas serta tugas dengan jenis-jenis yang berbeda. Pada dasarnya, Google Classroom dimanfaatkan sebagai proses pemberian suatu mata pelajaran kepada para murid tetapi dilakukan secara daring. “Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan memberikan tugas kepada pelajar secara paperless” (Hakim, 2016). Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Google Classroom adalah platform berbasis pendidikan yang dibuat agar dapat meringankan pekerjaan guru seperti membagikan tugas dan catatan tanpa harus diprint.
- f. *Schoology* adalah platform school based environment atau dikenal dengan social network yang berbasis lingkungan yang diinovasikan oleh Nicolas Borg and Jeff O’Hara pada tahun 2008. Schoology dibuat untuk para murid, guru dan orang tua murid. Berdasarkan jurnalnya, tampilan dalam website schoology ini memiliki kemiripan dengan Facebook yang sekarang ini sudah banyak dikenal kalangan anak usia muda sampai dewasa.
- g. *Zoom* merupakan aplikasi yang memiliki fitur untuk melakukan panggilan berupa video dan muatannya dapat mencapai 100 orang. Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi dengan fungsi komunikasi yang dapat digunakan dalam perangkat apa saja seperti handphone android, laptop, atau tablet.
- h. *Whatsapp* adalah salah satu dari beberapa media sosial yang paling banyak diterapkan sekarang ini. Aplikasi ini berfungsi untuk melakukan percakapan berupa video, pesan, maupun suara. Melalui aplikasi ini, masyarakat dengan mudah menghubungi keluarga, teman, atasan, dosen dan lain-lain kapan saja dan dimana saja. Aplikasi ini juga dapat diakses dengan gratis, dan penggunaannya juga mudah serta sederhana. Aplikasi ini juga dapat menerima telepon di negara mana saja. Adapun pendapat dari sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika yaitu Niken menyatakan bahwa sekitar 83% dari 171 juta pengguna internet berminat menggunakan aplikasi whatsapp.

Berdasarkan aplikasi-aplikasi di atas, guru dapat menerapkan salah satunya sebagai platform dalam pembelajaran dan pengajaran khususnya Bahasa Inggris. Di tahap inilah kreativitas dan upaya guru dalam pembelajaran daring seperti sekarang. Guru harus menentukan aplikasi mana dan cocok untuk mereka dan para muridnya sehingga pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien.

Pembelajaran bahasa Inggris juga dapat diakses melalui website atau aplikasi menarik yang khusus untuk mengajar dan belajar bahasa Inggris seperti Duolingo, Cake, Lyricstraining, dan sebagainya. Teknologi internet saat ini sudah cukup mempermudah para guru untuk mencari alternatif platform ataupun materi yang dapat diajarkan dan kemudian diakses kepada para murid secara daring. Menurut Bialystok and Hakuta (1999, p. 73) mengklaim bahwa kemampuan bahasa Inggris dapat diterapkan secara praktis selain belajar secara teori. Para murid mendapatkan pengalaman bahasa dengan lebih valid dan efektif melalui latihan praktis dalam kemampuan penguasaan bahasa. Maka dari itu, akan lebih baik apabila para murid dapat bergabung di dalam grup bahasa Inggris di sosial media dan berinteraksi di dalamnya. Terlebih lagi, saat ini para murid adalah generasi Z yang sering mengakses perangkat seperti android, komputer maupun laptop. Hal tersebut akan dapat memotivasi murid untuk belajar dan fokus dalam proses belajar mengajar khususnya secara daring sehingga akan terbentuk proses daring lebih efisien dan efektif. Pemanfaatan platform akan semakin meningkat seiring dengan berkembangnya kemampuan para murid menggunakan teknologi internet. Dengan demikian, peluang teknologi modern memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan mengakses internet yang menjadi hal penting saat ini.

C. Kendala dan Tantangan Para Pendidik selama Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Kendala dan tantangan dalam menjalankan pembelajaran secara daring tentu akan melanda bidang pendidikan saat ini. Kendala dalam lambatnya jaringan bisa menjadi salah satu tantangan dari proses pembelajaran daring ini, akibatnya beberapa topik pembelajaran yang ingin sampaikan menjadi terhambat dan memakan waktu yang lumayan lama untuk bisa diakses. Beberapa faktor pemicu kendala dan tantangan bagi para guru ialah jaringan internet yang sulit bagi yang sulit diakses. Faktor tersebut dapat terjadi karena tempat tinggal para murid. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satrianingrum dan Prasetyo (2020, pp. 636 - 637), terdapat pernyataan bahwa respon dari G6 sebagai salah satu dari sampel penelitiannya terhadap pembelajaran menyebutkan bahwa adanya ketidakseimbangan antara target dan materi. G7 menambahkan juga bahwa terdapat kendala dalam jangka waktu pengumpulan tugas dikarenakan berbagai alasan dari berbagai murid. Salah satu faktornya yaitu kuota internet. Akan tetapi untuk kendala kuota, pemerintah telah memberikan kebijakan kuota internet gratis setiap bulan untuk mengakses aplikasi edukasi. Dengan demikian kendala untuk faktor ini dapat diatasi. Kendala lainnya ialah beberapa sekolah yang berada di pedalaman dan banyak siswa yang memiliki terbatas akses internet sehingga belum tentu dapat menyelenggarakan KBM daring dan disinilah guru harus berkreaitivitas dalam pemanfaatan teknologi internet yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan

dan sesuai dengan target yang diinginkan sesuai dengan jadwal yang telah tersedia sebelumnya.

Dalam proses belajar mengajar secara daring seperti sekarang, guru berupaya mencari alternatif agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring menjadi jalan terbaik untuk mengatasi situasi saat ini. Kemendikbud memberikan kebebasan bagi setiap sekolah untuk memilih platform belajar daring yang dapat diterapkan oleh para guru (Kemendikbud, 2020a). Akan tetapi, pemerintah juga telah menyediakan platform belajar secara gratis dengan tujuan mendorong adanya proses berbagi pengetahuan bernama “Rumah Belajar” dan platform khusus untuk para guru yaitu “Program Guru Berbagi”. Terdapat pula beberapa penelitian yang mengamati dan meneliti tentang situasi saat ini khususnya dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, upaya guru dan pemanfaatan teknologi dapat membantu bidang pendidikan termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut Qadafi (2020, p. 428) menyatakan bahwa ada terdapat tiga strategi yang dapat diterapkan para guru dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris secara daring. Berikut strategi – strategi yang dijabarkan oleh Qadafi (2020, p. 428) berdasarkan hasil wawancara dari penelitiannya adalah:

- a. Strategi pertama adalah memberikan sosialisasi kepada orang tua mengenai kebijakan terkait belajar mengajar secara daring karena peran orang tua juga diperlukan dalam mendukung keberhasilan dari proses kegiatan belajar mengajar secara daring ini. Di Sangkhom Islam Wittaya School, para guru mempunyai grup yang mengundang orang tua di dalamnya khususnya line. Hal tersebut telah terjadi dalam jangka waktu yang sudah lama berlangsung karena para guru menyadari bahwa pendamping terbaik dalam suatu pendidikan kepada anak adalah orang tua. Informasi dapat selalu disampaikan oleh guru menggunakan sosial media kepada para orang tua baik yang berhubungan dengan akademik maupun yang non akademik. Sebaliknya, orang tua dapat memberitahukan hal-hal mengenai anaknya saat dirumah kepada para guru.
- b. Strategi yang kedua yaitu menyediakan video sebagai media dalam proses kegiatan belajar mengajar namun dengan durasi yang singkat. Berdasarkan interviewnya dapat disimpulkan bahwa video sebagai media belajar mengajar yang efektif adalah yang mudah dipahami, menarik, adanya subtitle dan mimik serta gambaran terkait materi yang dapat dipahami dan dibaca dengan mudah oleh para murid dan orang tua. Hal yang perlu diperhatikan sebelum menyediakan video adalah membuat perencanaan dan diskusi bersama dengan para guru lain, pakar serta supervisor dari New Zealand. Setelah masukan didapatkan, proses untuk memulai rekaman dapat dimulai dan dapat diberikan kepada orang tua murid di grup social media.
- c. Strategi yang ketiga mengenai tentang platform yang dapat diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran secara daring yang berfungsi sebagai penyimpanan file dan dapat dibagikan kepada para muridnya seperti mengupload video pembelajaran melalui platform youtube, kemudian membagi link video di line group sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu. Selain itu, guru juga menggunakan media sosial line untuk membagi file yang berisi gambar terkait materi, misalnya materi tentang profesi dalam

bahasa Inggris, maka para guru harus menyiapkan file berisi materi terkait kepada para muridnya.

- d. Berdasarkan strategi diatas, dapat disimpulkan bahwa guru memanfaatkan teknologi seperti group social media, membuat video pembelajaran yang siap dibagikan, dan menyediakan platform pembelajaran online kepada para muridnya. Saat ini, guru juga memilih beberapa platform dengan masing-masing fungsinya seperti media social group yang berfungsi untuk berkonsultasi dan berbagi materi, sementara dalam proses belajar mengajar online dapat difokuskan pada aplikasi atau website yang dapat diterapkan dan diakses oleh para guru maupun murid. Orang tua tentunya akan diberikan pemahaman mengenai belajar mengajar secara daring serta proses pemanfaatan platform agar orang tua dapat ikut mengawasi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara daring ini.

KESIMPULAN

Situasi Covid-19 saat ini mendorong para guru untuk mencari alternatif yang dapat diterapkan untuk pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi sangat penting bagi para guru sehingga dapat memotivasi para murid untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, para guru dapat memanfaatkan akses dari aplikasi maupun website yang menarik dan mudah diterapkan oleh para murid sehingga dapat mencapai tujuan dari setiap kompetensi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, guru dapat memilih dan menentukan platform yang dapat diakses dan digunakan kepada murid yang didukung oleh Kemendikbud 2020a. Diharapkan pula guru dapat lebih kreatif dalam pemanfaatan teknologi seperti internet, aplikasi dan website agar dapat mengembangkan kemampuan murid dan memberikan pengalaman lebih banyak mengenai teknologi apalagi murid sekarang merupakan generasi Z yang sudah kenal dengan teknologi android. Hal ini akan dapat memudahkan para guru karena murid dapat lebih cepat memahami teknologi yang sudah biasa mereka akses.

Adapun aplikasi yang dapat guru terapkan di situasi Covid-19 yaitu *E-learning*, *Edmodo*, *EdLink Moodle*, *Google Classroom* atau *ruang kelas Google Schoology*, *Zoom* dan *Whatsapp*. Argumen ini didukung oleh peneliti yaitu Astini (2020, pp. 249 - 251). Masing – masing dari aplikasi tersebut dapat diterapkan oleh para guru sesuai dengan keperluan seperti platform khusus untuk mengajar dan platform untuk konsultasi. Untuk pelajaran bahasa Inggris, guru dapat mencari alternatif seperti aplikasi atau website menarik yang berhubungan dengan mata pelajaran bahasa Inggris agar murid termotivasi untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran secara daring ini.

Tantangan dan kendala dalam proses melaksanakan proses pengajaran daring tentu akan dihadapi para guru. Disinilah peran guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai jalan keluar pembelajaran daring akan terlihat. Di samping dukungan murid yang sudah paham mengenai teknologi seperti internet, hal tersebut akan mempermudah guru dalam menentukan aplikasi atau website yang ingin diterapkan karena para murid dapat langsung menyesuaikan. Selain itu, pemerintah juga membantu para guru dalam bidang pendidikan seperti menyediakan platform

husus guru yaitu “Program Guru Berbagi” dan khusus untuk proses belajar gratis yaitu “Rumah Belajar”. Berdasarkan wawancara, Qadafi (2020, p. 428), terdapat sekitar tiga strategi guru dalam upaya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara daring seperti group social media, membuat video pembelajaran yang siap dibagikan, dan menyediakan platform pembelajaran online kepada para muridnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifah, A. (2014). The Use of Technology in ELT Classroom: teachers' perspective. *BRAC University, Dhaka, Bangladesh*.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241-255.
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). A study on “Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 144(1), 416-422.
- Bialystok, E., & Hakuta, K. (1999). Confounded age: Linguistic and cognitive factors in age differences for second language acquisition. *Second language acquisition and the critical period hypothesis*, 161-181.
- Eaton, S. E. (2010). *Global Trends in Language Learning in the 21st Century*: ERIC.
- Gilakjani, A. P. (2017). A review of the literature on the integration of technology into the learning and teaching of English language skills. *International Journal of English Linguistics*, 7(5), 95-106.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT*, 2(1).
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Qadafi, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak di Sangkhom Islam Wittaya School saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 422-430.

- Sale, D. (2015). Developing Creative Teaching Competence: The SHAPE of Creative Teachers *Creative Teaching* (pp. 105-136): Springer.
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633-640.
- Sudibyo, A. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Fisika dengan E-Learning Berbasis Edmodo Blog Education pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Respons Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(3).
- Susikaran, R., & Phil, M. (2013). The use of multimedia in English language teaching. *Journal of Technology for ELT*, 3(2).

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS PADA MATERI HIDROLISIS GARAM

Neni Yuliandari¹, Masriani², Rahmat Rasmawan³

¹²³Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak

Email: neniyuliandari94@gmail.com

Email: masrianinugraha@yahoo.com

Email: rahmat.rasmawan@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan perbedaan keterampilan proses sains siswa kelas XI MIPA SMAN 4 Pontianak sebelum dan setelah diberikan pembelajaran dengan model discovery learning. Seberapa besar pengaruh pembelajaran dengan model discovery learning terhadap keterampilan proses sains siswa. Penelitian berbentuk pre-experimental dengan rancangan penelitian one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 32. Tes pada penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Rata-rata keterampilan proses sains siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori kurang terampil dengan persentase skor 41,09%, sedangkan setelah diberikan perlakuan menjadi 72,66% dengan kategori terampil. Berdasarkan hasil data menggunakan uji-t sampel pairing menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran discovery learning terhadap keterampilan proses sains siswa yaitu 0,000 ($<0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan proses sains siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai gain yang diperoleh sebesar 0,54 menunjukkan bahwa pembelajaran model discovery learning dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada materi hidrolisis garam dengan kategori sedang.

Kata Kunci : *discovery learning, keterampilan proses sains, hidrolisis garam*

PENDAHULUAN

Implementasi proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan dengan menjadikan siswa secara aktif menggali ataupun menemukan pengetahuan dengan proses membuat rumusan masalah, observasi, membuat jawaban sementara, menganalisis, mengumpulkan data, menyimpulkan hingga mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang dipelajari dengan melakukan pembelajaran berbasis penemuan (Hosnan. 2014). Pada dasarnya kurikulum 2013 menjadikan siswa dalam proses pembelajaran menemukan kesempatan sendiri untuk membangun pengetahuan yang seharusnya diterima.

Dalam bidang sains, kimia adalah salah satu ilmu yang masuk dalam kelompok bidang tersebut. Ilmu kimia merupakan pengkajian secara terinci yang didapatkan melalui kajian teori dan eksperimen terkait kebenaran dengan kenyataan di alam dengan satu metode yaitu metode ilmiah (Putra, 2013). Belajar ilmu kimia

merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan proses. Sehingga penerapan pembelajaran kimia seharusnya dilakukan dengan proses yang runtut dengan memunculkan keterampilan proses sains melalui penerapan metode ilmiah. Oleh sebab itu, maka pelajaran kimia seharusnya menggunakan metode belajar yang memberikan pengalaman belajar terhadap siswa.

Pembelajaran kimia yang diterapkan di sekolah seharusnya memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara langsung dengan menggunakan dan mengembangkan salah satu keterampilan yaitu keterampilan proses sains, sehingga siswa akan memiliki keterampilan proses yang dapat diterapkan pada belajar tingkat tinggi, yaitu memecahkan masalah dan melakukan penelitian. Pada kenyataannya saat ini proses pembelajaran yang dilakukan dalam dunia pendidikan belum menekankan keterampilan proses sains secara maksimal. Siswa pada proses pembelajaran nyatanya hanya duduk, mendengarkan, kemudian mencatat sehingga mengakibatkan daya ingat dan penguasaan konsep siswa yang rendah (Prasojo, 2016). Penerapan kegiatan pembelajaran seperti itu kurang sesuai dengan hakikat pembelajaran kimia dimana seharusnya memunculkan kegiatan pembelajaran yang memberikan siswa pengalaman belajar secara langsung dengan memunculkan sikap ilmiah yang dapat membangun dan mengembangkan keterampilan proses siswa (Oktofiyanto, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kimia di SMA Negeri 4 Pontianak pada tanggal 2 September 2019, didapatkan informasi bahwa selama kegiatan pembelajaran kimia baru melakukan praktikum sederhana di kelas 10 dan belum pernah melakukan kegiatan praktikum selama di kelas 11 ini. Namun, dalam proses pelaksanaan prakteknya belum menerapkan terkait keterampilan proses sains (KPS). Dan belum mengenalkan kepada siswa tentang KPS. Pada proses pembelajaran terlihat hanya terfokus kepada guru yang hanya menjelaskan terkait materi dan memberikan langsung soal beserta cara penyelesaiannya kepada siswa. Dalam proses pembelajaran juga belum memunculkan kegiatan belajar langsung yang menerapkan terkait KPS siswa.

Keterampilan proses yang seharusnya dikuasai siswa, yaitu keterampilan proses sains (KPS). KPS merupakan adaptasi yang diperoleh dari keterampilan para ilmuwan yang digunakan untuk melakukan pembuktian secara ilmiah dalam penemuan dan pengembangan ilmu pengetahuan, serta dalam memecahkan suatu masalah (Prasojo, 2016). Perkembangan proses sains ini akan menumbuhkan kemampuan siswa dalam mendapatkan dan mengembangkan fakta-fakta serta konsep, sehingga memberikan pengalaman langsung saat kepada peserta didik (Oktofiyanto, 2014). Dengan ini peserta didik akan memiliki keterampilan memecahkan suatu masalah sehari-hari.

Solusi yang dapat diterapkan untuk memunculkan keterampilan proses sains dalam pembelajaran satu diantaranya, yaitu menerapkan pembelajaran dengan model *discovery learning*. Pembelajaran dengan model *Discovery learning* merupakan pembelajaran dimana siswa dituntut untuk menemukan konsep, dan prinsip-prinsipnya sendiri serta peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya dalam memecahkan suatu masalah dari informasi-informasi yang didapatkan (Roeslani, 2018). Melalui model pembelajaran

discovery learning ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman keterampilan proses pada materi pembelajaran sehingga KPS siswa dapat meningkat.

Pemilihan model pembelajaran *discovery learning* merupakan solusi yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi hidrolisis garam terhadap KPS siswa. Pada model pembelajaran *discovery learning* memiliki langkah-langkah yang saling berhubungan dengan indikator KPS. Dan dalam proses kegiatan pembelajaran di setiap sintak akan melatih keterampilan proses sains yang telah menjadi tuntutan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Rahman (2017) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat memberikan peningkatan KPS siswa. Berdasarkan hasil penelitian Rizal (2019) menyatakan implementasi model pembelajaran *discovery learning* memberikan peningkatan KPS siswa dengan kategori baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Materi Hidrolisis Garam Siswa Kelas XI MIPA SMAN 4 Pontianak. Dengan begitu peneliti akan mendapatkan hasil apakah model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains siswa.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental design* dengan *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2018). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Pontianak tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang dan belum diajarkan materi hidrolisis garam.

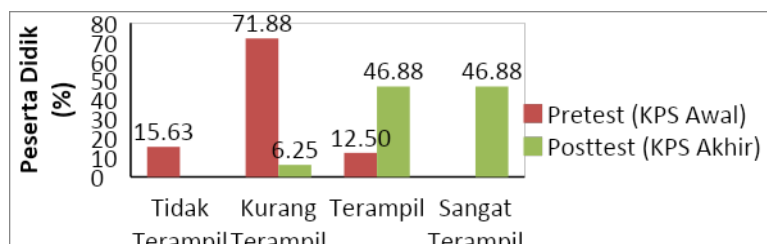
Prosedur dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja peserta didik, lembar soal tes KPS awal dan tes KPS akhir serta lembar kerja peserta didik.

Pengolahan data pada penelitian ini diarahkan untuk mengetahui keterampilan proses sains setiap peserta didik dengan memberikan skor pada setiap indikator tes KPS awal dan tes KPS akhir masing-masing peserta didik.

Perbedaan KPS awal dan KPS akhir peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* di uji dengan uji t sampel *paired*. Besarnya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap keterampilan proses sains peserta didik dilakukan perhitungan nilai indeks gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan proses sains (KPS) siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Pontianak pada materi hidrolisis garam sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* ditunjukkan di Gambar 1. Gambar tersebut menunjukkan persentase KPS awal dan KPS akhir siswa pada setiap kategori. KPS siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* diketahui dari selisih tes KPS awal dan tes KPS akhir.



Gambar 1. Persentase KPS awal dan KPS akhir peserta didik.

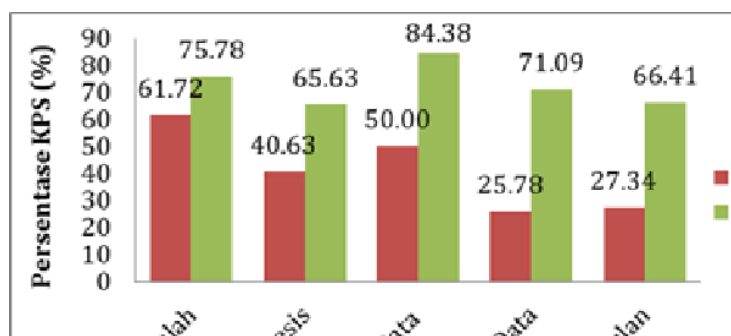
Gambar 1 menunjukkan bahwa terjadi penurunan persentase, yaitu 15,63% pada kategori tidak terampil dan 65,63% pada kategori kurang terampil, setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Dan berdasarkan gambar tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase, yaitu 34,38% pada kategori terampil dan 46,88% pada kategori sangat terampil setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Berdasarkan gambar tersebut dapat dikatakan bahwa KPS awal siswa masih rendah dan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* KPS akhir peserta didik mengalami peningkatan.

Rendahnya KPS awal siswa karena siswa belum dilatih untuk memunculkan KPS pada proses pembelajaran. Hasil wawancara diketahui bahwa Guru yang mengajar belum pernah melatih KPS siswa secara khusus pada pembelajaran, sehingga siswa tidak memiliki kemampuan KPS. Siswa juga mengatakan bahwa mereka belum mengetahui tentang KPS. Handayani (2017) yang menyatakan bahwa rendahnya KPS siswa dikarenakan kurang didorong untuk mengembangkan KPS pada proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor rendahnya KPS peserta didik, karena mereka belum dilatih untuk mengembangkan KPS saat pembelajaran.

KPS akhir siswa setelah diberikan model pembelajaran *discovery learning* mengalami peningkatan. Peningkatan KPS siswa dikarenakan pada model pembelajaran *discovery learning* memiliki langkah-langkah yang dapat melatih KPS siswa. KPS siswa yang dilatih dalam penelitian ini, yaitu merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengkomunikasikan data dalam bentuk tabel, menganalisis data dan merumuskan kesimpulan. Pada proses pembelajaran di langkah *problem statement* siswa dilatih membuat sebuah rumusan masalah dan membuat hipotesis yang menjawab rumusan masalah. Rumusan masalah ini dibuat berdasarkan hasil identifikasi wacana yang diberikan pada langkah stimulus. Pada langkah *data collecting* siswa diminta untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber secara mandiri dan melakukan percobaan sederhana untuk memperoleh data. Kemudian dilanjutkan dengan siswa diminta mengolah data dari hasil pengumpulan data pada langkah sebelumnya dimana pada tahap *data processing* siswa dilatih mengolah data menjadi sebuah tabel pengamatan berdasarkan data yang dihasilkan. Pada langkah verifikasi siswa dilatih menganalisis data dimana untuk membuktikan apakah hipotesis yang telah dibuat dengan hasil pengumpulan dan pengolahan data sesuai, jika tidak sesuai siswa diminta memberikan penjelasan berdasarkan hasil analisis. langkah terakhir pembelajaran *discovery learning*, yaitu generalisasi dimana siswa dilatih membuat

kesimpulan berdasarkan rumusan masalah kemudian dihubungkan dengan data dan teori yang bersangkutan, sehingga siswa dilatih KPS merumuskan kesimpulan. Terlihat dari penjelasan rangkaian pembelajaran dari langkah pertama sampai tahap akhir model pembelajaran *discovery learning* memberikan latihan yang dapat memunculkan KPS siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Astra (2018) yang mengatakan bahwa pembelajaran penemuan dapat meningkatkan KPS siswa. Model *discovery learning* memiliki langkah-langkah pada pembelajaran seperti stimulus, *problem statement*, *data collecting*, *data processing*, verifikasi, dan generalisasi yang dapat mendukung meningkatkan indikator KPS siswa.

Gambar 2 menunjukkan bahwa indikator mengkomunikasikan data memiliki persentase tertinggi setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Indikator mengkomunikasikan data mengalami persentase yang paling tinggi dikarenakan pada model *discovery learning* memiliki langkah yang dapat melatih siswa untuk mengolah data, sehingga pada proses mengolah data siswa dapat mengkomunikasikan data yang diperoleh. Oleh karena itu, siswa dapat mengerjakan soal yang diberikan dengan benar. Skor KPS akhir indikator menganalisis data menjadi kategori sangat terampil yang awalnya dalam kategori tidak terampil. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Oktofika (2018) mengatakan bahwa salah satu indikator keterampilan proses sains yaitu menganalisis data meningkat menjadi kategori sangat baik setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning*.



Gambar 2. Persentase KPS awal dan KPS akhir setiap indikator.

Berbeda dengan indikator merumuskan hipotesis yang memiliki persentase terendah sebesar 65,63% setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Walaupun dalam indikator merumuskan hipotesis menempati posisi terendah setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, namun persentase KPS akhir mengalami peningkatan sebesar 25%. Hal ini karena dalam merumuskan hipotesis siswa harus memiliki dasar yang kuat terhadap materi hidrolisis garam. Meskipun pada langkah model pembelajaran *discovery learning*, yaitu langkah identifikasi masalah, siswa telah dilatih membuat rumusan hipotesis namun belum mampu meningkatkan keterampilan proses sains secara signifikan. Keterampilan merumuskan hipotesis tidak bisa langsung dikuasai oleh semua siswa hanya dalam beberapa kali latihan. Hal ini selaras dengan penelitian Nelyza (2018) yang menyatakan indikator merumuskan hipotesis memiliki persentase terendah pada

KPS akhir, walaupun ada hubungan antara indikator merumuskan masalah dengan tahap identifikasi masalah.

Tabel 3. Persentase KPS Setiap Kategori

Indikator	Persentase KPS Awal				Persentase KPS Akhir			
	TT	KT	T	ST	TT	KT	T	ST
Merumuskan Masalah	31,25	15,63	28,13	25,00	3,13	31,25	25,00	40,63
Merumuskan Hipotesis	53,13	31,25	15,63	0,00	3,13	37,50	53,13	6,25
Mengkomunikasikan Data	59,38	3,13	15,63	21,88	0,00	9,38	43,75	46,88
Menganalisis Data	96,88	3,13	0,00	0,00	0,00	25,00	65,63	9,38
Menarik Kesimpulan	96,88	0,00	0,00	3,13	3,13	34,30	56,25	6,25

Pada indikator merumuskan masalah KPS awal sebagian besar berada pada kategori tidak terampil dan terampil. Setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* mengalami peningkatan KPS pada indikator merumuskan masalah. Hal ini karena dalam pembelajaran dengan model *discovery learning* siswa dilatih membuat rumusan masalah yang benar. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahmi (2013) yang mengatakan bahwa siswa yang dilatih membuat rumusan masalah akan memiliki keterampilan merumuskan masalah. Sehingga keterampilan merumuskan masalah siswa akan mengalami peningkatan.

Pada KPS awal peserta didik pada indikator merumuskan hipotesis sebagian besar terletak pada kategori tidak terampil dan tidak ditemukan siswa pada kategori sangat terampil. Namun terjadi peningkatan keterampilan proses sains pada indikator merumuskan hipotesis setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Peningkatan keterampilan merumuskan hipotesis siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran mereka dilatih membuat sebuah hipotesis yang disertai dengan alasan yang jelas dan logis sesuai dengan konsep dan prinsip materi. Hal ini sesuai dengan penelitian Maghfiroh (2016) yang mengatakan bahwa kemampuan merumuskan hipotesis siswa masih kurang karena mereka belum mengetahui cara membuat hipotesis, namun setelah memberikan pembelajaran yang melatih kemampuan merumuskan hipotesis siswa mengalami peningkatan sehingga mereka dapat dikatakan sudah mampu membuat sebuah rumusan hipotesis.

Pada KPS awal sebagian besar siswa pada indikator mengkomunikasikan data dalam bentuk tabel terletak di kategori tidak terampil. Setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* terjadi peningkatan KPS pada indikator mengkomunikasikan data dalam bentuk tabel. Hasilnya siswa berada pada kategori sangat terampil, terampil dan kurang terampil. Hal ini sesuai dengan pendapat Juhji (2016) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan mengkomunikasikan data, KPS siswa diperlukan latihan lebih banyak agar siswa dapat menemukan konsep-konsep prinsip ilmiah, serta mengembangkan kreativitas dalam pemecahan masalah-masalah sains.

Pada KPS awal siswa indikator menganalisis data tidak ada siswa pada kategori sangat terampil dan sebagian besar siswa pada kategori tidak terampil. Namun terjadi peningkatan keterampilan proses sains pada indikator menganalisis data

setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Indikator menganalisis data mengalami peningkatan karena dalam pembelajaran model *discovery learning* terdapat sintak pembuktian yang mengharuskan siswa menganalisis hasil percobaan yang kemudian dikaitkan dengan teori atau konsep materi yang berkaitan.

Adanya perbedaan KPS awal dan KPS akhir peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning*, dapat dilihat dari hasil analisis statistik menggunakan uji t sampel paring. Namun sebelum uji t sampel paring dilakukan uji normalitas dengan uji Shapiro-wilk dan dihasilkan nilai α dari KPS awal dan KPS akhir lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa KPS awal dan KPS akhir berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji t sampel pairing yang menunjukkan nilai Asymp. Sig(2-tailed) 0,000 ($<0,05$). Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan KPS peserta didik sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning*.

Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap keterampilan proses sains peserta didik dapat dilihat berdasarkan analisis N-Gain hasil tes awal dan tes akhir. Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh nilai gain sebesar 0,54. Nilai gain 0,54 menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains dengan kategori sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian Alatas (2019) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* memberikan peningkatan skor siswa yang signifikan dari skor yang sedang menjadi skor yang lebih tinggi dan dalam pembelajaran siswa dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan keterampilan proses sains.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Keterampilan proses sains peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Pontianak pada materi hidrolisis garam sebelum diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berada pada kategori tidak terampil sebesar 15,63%, kurang terampil sebesar 71,88%, dan terampil sebesar 12,50%, sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berada pada kategori kurang terampil sebesar 6,25%, terampil sebesar 46,88%, dan sangat terampil sebesar 46,88%. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan proses sains peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Pontianak sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam materi hidrolisis garam. (3) Model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengaruh terhadap keterampilan proses sains peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Pontianak pada materi hidrolisis garam dengan nilai gain sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang. Adapun saran dalam penelitian ini, yaitu diharapkan guru maupun peneliti memberikan rincian waktu yang jelas pada setiap tahap model pembelajaran *discovery learning* agar tidak melebihi waktu jam pembelajaran.

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu Herni Yamasitha, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 4 Pontianak dan ibu Wiwin Winarsih, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran kimia di SMA Negeri 4 Pontianak yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, F., & Sakina, W. H. (2019). Guided Discovery Berbantuan Virtual Lab Untuk Meningkatkan *Keterampilan* Proses Sains Dan Sikap Ilmiah. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(2), 138-148.
- Astra, I. M., & Wahidah, R. S. (2017). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Guided Discovery Learning Kelas XII IPA Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 181-190.
- Handayani, B. T., Arifuddin, M., & Misbah, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Melalui Model Guided Discovery Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(3), 143-154.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Ju Ji, J. (2016). Peningkatan keterampilan proses sains siswa melalui pendekatan inkuiri terbimbing. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 58-70.
- Maghfiroh, N., Susilo, H., & Gofur, A. (2016). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1588-1593.
- Nelyza, F., Hasan, M., & Musman, M. (2015). Implementasi model discovery learning pada materi laju reaksi untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan sikap sosial peserta didik MAS Ulumul Qur'an Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 3(2), 14-21.
- Oktafianto, W. R. (2014). Keefektifan Pembelajaran Praktikum Ipa Berbantu LKS Discovery Untuk Mengembangkan Keterampilan Proses Sains. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 3(1).
- Oktofika, E., Medriati, R., & Swistoro, E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning Di Kelas X IPA 3. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1 April), 62-69.
- Prasojo, P. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan KPS Dan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), 130-141.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Rahman, M. H. (2017). Using discovery learning to encourage creative thinking. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 4(2), 98.
- Rahmi, K., Zainuddin, Z., & Suriasa, S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Suatu Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 1-11.
- Rizal, R. (2019). Implementasi Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Proses Sains Siswa SMA. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 1-10.
- Rosnaeni, R., Muslimin, M., & Saehana, S. (2018). Perbandingan Keterampilan Proses Sains Antara Kelompok Siswa yang Diajar Dengan Model POE (Predict-Observe-Explain) dan Model Discovery Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sindue Tombusabora. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 43-53.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

PENERAPAN METODE RESITASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN DAN KONEKSI MATEMATIK SISWA DALAM MEMAHAMI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

Nia Magdalena

Guru SMK NEGERI 1 JAWAI SELATAN

Mahasiswa Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP UNTAN Pontianak

Email: pmktnia@gmail.com

Abstrak

Kemampuan penalaran dan koneksi matematik sangat menunjang keberhasilan pembelajaran akuntansi. Untuk sampai pada kemampuan tersebut diperlukan metode pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa sebagai bukti siswa mampu memahami konsep bukan bisa karena menghafal. Metode resitasi dipilih peneliti untuk mengatasi masalah di kelas, diawali dengan menjelaskan materi singkat dan menggiring siswa pada kegiatan tanya jawab. Di kegiatan inti siswa diberi tugas kelompok dilanjutkan presentasi untuk digali lebih dalam. Kemudian tes, penilaian, menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penugasan akan diberikan pada kegiatan akhir. Metode ini merupakan implementasi merdeka belajar demi pengembangan karakter mandiri dan terampil. Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Jawai Selatan sebanyak 32 orang. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan tes. Kegiatan observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung, pengamat mengisi instrumen yang telah disiapkan kemudian dihitung dengan rumus persentase, sedangkan tes diberikan setiap akhir siklus dan hasilnya dihitung dengan rumus nilai rata-rata untuk dianalisis secara kualitatif. Observasi terhadap penerapan metode resitasi dalam pembelajaran akuntansi dasar tergolong baik sekali dengan persentase sebesar 100%. Nilai rata-rata siswa meningkat, dari nilai 71,06 (siklus I) menjadi 79,25 (siklus II). Persentase ketuntasan belajar maksimal dicapai pada siklus II yaitu sebesar 88% dari 50% pada siklus I. Simpulan yang dapat ditarik adalah penerapan metode resitasi dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan koneksi matematik siswa yang dapat diukur dari hasil belajar siswa kelas X AKL pada materi memahami persamaan dasar akuntansi di SMK Negeri 1 Jawai Selatan Kabupaten Sambas tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Metode Resitasi, Kemampuan Penalaran, Koneksi Matematik.

Peserta didik akan menjadi pribadi yang berkualitas dan kompetitif jika pendidikan yang mereka terima mampu memberikan pengalaman bermakna. Sebagai figur seorang Pendidik, guru menjadi subjek pembelajaran karena guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan bagi orang lain secara kontinyu dan berkesinambungan. Dengan demikian, pembelajaran merupakan “upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, dengan tujuan terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik” (Isjoni, 2010:11).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Jawai Selatan menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran persamaan dasar akuntansi masih dibawah rata-rata KKM yaitu sebesar 44%. Rendahnya tingkat keberhasilan pembelajaran dikarenakan hampir semua materi pada mata pelajaran akuntansi mengandung konsep perhitungan matematis sedangkan sebagian besar peserta didik kemampuan matematikanya dibawah rata-rata, sehingga banyaknya materi hitungan pada mata pelajaran ini akan terasa beban bagi siswa. Selain kemampuan matematika, minat berhitung dan kemampuan penalaran peserta didik juga berperan dalam keberhasilan penguasaan materi ini. Kemampuan berhitung (matematis) selalu ditunjang oleh kemampuan bernalar peserta didik. Kemampuan bernalar menyangkut kemampuan berpikir yang didasarkan dari pengamatan. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung dan kemampuan bernalar maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2010:76) berpendapat bahwa, “metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Mengacu pada hasil observasi awal di lapangan, peneliti memilih metode resitasi agar bisa melibatkan siswa berpikir secara aktif menggali materi yang disampaikan baik pada saat diawasi maupun saat tidak sedang diawasi. Metode resitasi merupakan metode menyajikan materi singkat kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan tugas kelompok. Tugas yang diberikan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok dapat dirangsang dengan menggunakan metode resitasi. Oleh karena itu, metode resitasi dapat dikatakan mampu mewujudkan karakter mandiri dan terampil meskipun tidak diawasi guru. Siswa bisa bertanggungjawab tugas yang diberikan guru tepat pada waktu yang ditentukan adalah merupakan bentuk optimal penerapan metode tugas yang disebut dengan metode resitasi. Metode ini mempermudah guru membina dan melatih tanggung jawab serta disiplin siswa. Mengenai kecurangan yang mungkin terjadi di kalangan siswa ketika menyelesaikan tugas, peneliti berupaya mengantisipasi agar tidak terjadi, seperti menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, membimbing siswa yang sulit paham, dan menghubungi orang tua siswa tertentu jika ada tugas yang harus dikerjakan. Metode ini sangat mendukung pola *Student Centered Learning* (SCL) yang disarankan dalam kurikulum 2013. Menurut Slameto (2010:115), “metode resitasi adalah cara menyampaikan bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jadwal sekolah dalam rentang waktu tertentu, dan hasilnya harus dipertanggungjawabkan kepada guru”.

Penggunaan metode resitasi melalui 3 fase antara lain fase pemberian tugas, fase pelaksanaan tugas, dan fase mempertanggung jawabkan. **Fase Pemberian Tugas** harus menimbang hal-hal sebagai berikut: 1) Tujuan materi yang ingin dicapai, 2) Jenis tugas yang diberikan jelas, 3) Jenis tugas mengukur kemampuan siswa, 4) Materi pembelajaran memiliki sumber belajar, dan 5) Waktu yang diberikan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas cukup. Oleh karena itu, sebelum siswa diminta mengerjakan tugas, petunjuk kerja harus diberikan dan dijelaskan terlebih dahulu. **Fase Pelaksanaan Tugas** dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Guru memberikan bimbingan belajar terutama pada siswa yang lambat berpikir, 2) Guru memberi dorongan kepada peserta didik agar tetap semangat dan mengerjakan tugas secara individu, 3) Guru mewajibkan siswa mencatat hasil yang dikerjakan. **Fase Mempertanggung jawabkan** dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Siswa melaporkan hasil yang dikerjakan, 2) Hasil kerja didiskusikan, 3) Semua yang telah dikerjakan siswa harus diberikan penilaian. Ketiga fase metode resitasi menjadi acuan peneliti untuk melaksanakan pembelajaran persamaan dasar akuntansi.

Kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa merupakan tujuan akhir dari kegiatan tindakan kelas ini. Menurut Shurter dan Pierce (dalam Nurmanita, dkk, 2019:2) bahwa, “istilah penalaran diterjemahkan dari *reasoning* yang didefinisikan sebagai proses pencapaian kesimpulan logis berdasarkan fakta dan sumber yang relevan”. Hal itu menunjukkan aktivitas penalaran sebagai suatu cara berpikir manusia yang menghubungkan-hubungkan data, informasi nyata atau masalah sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari sehingga diperoleh suatu kesimpulan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Data yang digunakan dalam penalaran untuk mencapai suatu kesimpulan harus berbentuk kalimat pernyataan yang saling terkait.

NCTM (dalam Maulida, dkk, 2019:724) berpendapat bahwa ada dua tipe umum koneksi matematik yaitu, “*modeling connections* dan *mathematical connections*”. *Modeling connection* membahas hubungan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan ilmu matematisnya, sedangkan *mathematical connections* membahas hubungan diantara kedua ilmu matematis untuk digiring sampai pada penyelesaian masalah. Keberhasilan kedua tipe ini ditunjang oleh bahasa komunikasi yang digunakan guru, apakah bahasa tersebut mampu menumbuhkan minat siswa sebelum lanjut ke penalaran. Dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami maka siswa akan mulai melakukan pengamatan dan menggunakan penalarannya agar diperoleh kesimpulan yang dapat dimengerti antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya sehingga mampu menyelesaikan soal tes yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah penerapan metode resitasi dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan koneksi matematik siswa kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Jawai Selatan?”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) dalam memahami materi persamaan dasar akuntansi melalui penerapan metode resitasi pada proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru untuk mampu merancang kegiatan pembelajaran yang tepat sesuai bahan ajar. Bagi siswa dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, sikap mandiri, dan tanggung jawab. Bagi institusi dapat meningkatkan promosi sekolah dimata masyarakat berdasarkan hasil belajar siswa.

METODE.

Dikarenakan mengacu dari permasalahan yang terjadi di dalam kelas, maka peneliti menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Toggart agar bisa mengatasi masalah yang muncul. Pihak yang dilibatkan adalah peneliti sendiri selaku guru mata pelajaran dan teman sejawat selaku pengamat. PTK terdiri atas 2 siklus dengan tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian AKL yang berjumlah 32 orang. Lokasi penelitian berada di SMK Negeri 1 yang terletak di jalan pantai utara desa matang terap kecamatan jawai selatan kabupaten sambas. Data yang diperlukan akan dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan tes. Pengamat melakukan kegiatan observasi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen penelitian. Hasil observasi dihitung menggunakan rumus persentase (%) terhadap banyaknya indikator yang muncul dibagi dengan jumlah keseluruhan indikator dikalikan seratus persen. Secara matematis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = X 100 \%$$

(Trianto, 2011:63)

Persentase yang dihasilkan akan dibandingkan peneliti menggunakan pedoman pada tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Hasil Persentase

Persentase yang diperoleh	Keterangan
$80 \% < \underline{X} \leq 100 \%$	Baik sekali
$60 \% < \underline{X} \leq 80 \%$	Baik
$40 \% < \underline{X} \leq 60 \%$	Cukup
$20 \% < \underline{X} \leq 40 \%$	Kurang
$0 \% < \underline{X} \leq 20 \%$	Kurang sekali

(Arikunto, 2010:118)

Tes yang diberikan merupakan tes tertulis sebagai bahan evaluasi atau untuk menguji kemampuan siswa setelah diterapkan metode resitasi pada setiap siklus. Data yang diperoleh peneliti berupa nilai tes yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana berikut ini:

$$\underline{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (\text{Arikunto, 2010:266})$$

Keterangan : $\underline{X}$ = Nilai Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Tindakan perbaikan pembelajaran kelas dinyatakan berhasil jika 70% dari siswa dalam rombongan belajar telah mencapai tingkat keberhasilan minimal

(sesuai nilai KKM) yaitu 75. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat keberhasilan tindakan tersebut adalah:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100 \%$$

Keterangan : KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah siswa yang tuntas belajar

Tt = Jumlah siswa seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada siklus I dan siklus II. Didalam RPP tersebut mencakup langkah-langkah menerapkan metode resitasi dalam pembelajaran dan bahan ajar yang disampaikan yaitu memahami persamaan dasar akuntansi.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus I maupun siklus II dialokasikan masing-masing 5 x 45 menit. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 7 Januari 2020 sampai dengan tanggal 16 Januari 2020 pada saat proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Jawai Selatan berlangsung. Siswa kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) sebanyak 32 orang menjadi subjek penelitian. Sedangkan Objek penelitian adalah kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa yang diuji melalui tes untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Prosedur dalam pelaksanaan antara lain mengarahkan siswa memahami konsep persamaan dasar akuntansi dengan memberikan penjelasan materi singkat terlebih dahulu, dan memunculkan sesi tanya jawab, selanjutnya siswa diminta mengerjakan tugas kelompok namun ditulis secara individu pada lembar kerja yang telah disiapkan guru. Guru berkeliling untuk mengontrol, membimbing, dan mengarahkan kerja siswa, hasil kerja siswa dicatat dan dipresentasikan di dalam kelas untuk ditanggapi kelompok lain, kemudian di kegiatan akhir siswa diberikan tes, penilaian, kesimpulan pembelajaran serta penugasan.

Tabel 2. Nilai Hasil Tes Siswa

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI		JUMLAH	RATA-RATA
			SIKLUS I	SIKLUS II		
1	ANGEL EVAULA	P	58	64	122	61.00
2	ANTON	L	68	75	143	71.50
3	DIAN LESTARI	P	64	78	142	71.00
4	ELMA VARESA	P	68	78	146	73.00
5	EVI BUN	P	82	90	172	86.00
6	FEBIYATI	P	68	84	152	76.00
7	FUI MI	P	68	75	143	71.50
8	IFNUL JULIANTO	L	80	86	166	83.00
9	IIS KURNIA	P	82	96	178	89.00

10	JULIAN	L	80	90	170	85.00
11	JULIANA	P	64	80	144	72.00
12	JUSTIN FERERLINE CARLOS	L	82	90	172	86.00
13	L U S I	P	75	78	153	76.50
14	MEI LIAN	P	64	76	140	70.00
15	MEISY CRISTALIA	P	75	75	150	75.00
16	MELISA	P	75	78	153	76.50
17	N I T A	P	78	86	164	82.00
18	NUR ASTRIADI	L	78	84	162	81.00
19	NUR OKTAVIANI	P	75	80	155	77.50
20	RIDWAN	L	84	96	180	90.00
21	RINGGA	L	75	76	151	75.50
22	RONNY	L	68	75	143	71.50
23	RUBY MARSELINA	P	64	76	140	70.00
24	SAHRUL RUZI	L	60	75	135	67.50
25	STEVANI	P	75	76	151	75.50
26	SUNG DJIU	L	58	66	124	62.00
27	S U S I	P	66	76	142	71.00
28	T I A R A	P	64	75	139	69.50
29	TJU NI SU	P	68	76	144	72.00
30	VERIANTO WELLIM	L	58	74	132	66.00
31	VICKY MARSELA	P	75	78	153	76.50
32	WELLY NICOLA	P	75	74	149	74.50
Jumlah			2274	2536	4810	2405
Rata - Rata			71.06	79.25	150.31	75.16
% Siswa yang tuntas			50.00%	88.00%		

Pada tabel di atas, nilai rata-rata tes kelas X AKL semula 71,06 mengalami peningkatan menjadi 79,25 pada siklus akhir. Sedangkan dilihat dari persentase ketuntasannya dimulai dari 50% hingga pada akhirnya naik menjadi 88% pada siklus akhir, atau terdapat 28 dari 32 siswa telah memiliki kemampuan yang diinginkan dalam belajar, dibuktikan dengan nilai ≥ 75 (nilai minimum KKM). Dalam hal ini, perbaikan pembelajaran menggunakan penerapan metode penugasan secara optimal dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa untuk memahami konsep persamaan dasar akuntansi.

Tahap Observasi

Proses pembelajaran dapat diyakini sudah berjalan sebagaimana mestinya apabila menunjuk seorang pengamat menilai kegiatan yang dilakukan. Pengamat yang ditunjuk bisa teman sejawat atau pihak luar instansi dimana kita bekerja. Untuk membantu proses penilaian, peneliti harus menyiapkan lembar instrumen sebagai alat bantu. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat dituangkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Penggunaan Metode Resitasi Dalam Proses Pembelajaran

Aspek yang diobservasi	Hasil Pengamatan	
	Siklus I	Siklus II
Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada	Ada
Melakukan diskusi kelompok	Ada	Ada
Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Ada	Ada
Menyiapkan sumber-sumber belajar yang relevan	Tidak ada	Ada
Menjelaskan tujuan materi	Ada	Ada
Memberikan petunjuk kerja tugas	Tidak Ada	Ada
Mengatur pembentukan kelompok	Tidak Ada	Ada
Memberikan tugas secara tertulis	Ada	Ada
Mengawasi pelaksanaan pengerjaan tugas	Ada	Ada
Mengadakan presentasi hasil pelaksanaan tugas	Ada	Ada
Memberikan penilaian hasil pelaksanaan tugas	Ada	Ada
Menyimpulkan kegiatan pembelajaran	Tidak Ada	Ada
Mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang muncul selama pelaksanaan tugas	Tidak Ada	Ada

Berdasarkan data diatas, hasil observasi siklus I ditemukan 8 dari 13 aspek. Hal ini menunjukkan persentase baru mencapai 62% dan sudah termasuk kategori baik. Pada siklus II, 5 aspek yang tidak ada pada siklus sebelumnya muncul pada siklus II, artinya seluruh aspek yang berjumlah 13 aspek ada dalam proses pembelajaran dengan persentase sebesar 100%, sehingga tergolong menjadi kategori baik sekali. Dengan demikian, metode resitasi telah berhasil digunakan sebagai metode pembelajaran materi persamaan dasar akuntansi di kelas X.

Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan tahap akhir dari setiap siklus pembelajaran. Informasi yang dapat diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- Observasi terhadap penerapan metode resitasi dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi dasar menunjukkan hasil yang sudah tergolong baik sekali, dengan nilai persentase maksimal yaitu sebesar 100%. Lima aspek yang tidak ada pada siklus pertama, muncul pada siklus kedua. Hal tersebut menunjukkan sudah maksimalnya penerapan metode resitasi dalam proses pembelajaran akuntansi dasar pada materi memahami konsep persamaan dasar akuntansi.
- Tes siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata, yaitu dari nilai 71,06 menjadi 79,25. Keberhasilan penerapan metode resitasi juga dapat dilihat dari tercapainya persentase ketuntasan belajar maksimal pada siklus II yaitu sebesar 88%, sementara pada awalnya persentase ketuntasan belajar hanya dicapai sebesar 50% pada siklus I. Hal tersebut menunjukkan ada peningkatan sebesar 38% selama diterapkannya metode resitasi tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tuntasnya sebagian besar hasil belajar siswa dikarenakan peneliti menerapkan metode resitasi dengan baik dalam pembelajaran akuntansi dasar di kelas X.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan analisis di atas adalah penerapan metode resitasi dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa yang terlihat dari hasil belajar siswa kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Kecamatan Jawai Selatan Kabupaten

Sambas pada materi memahami konsep persamaan dasar akuntansi. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes siswa. Selain itu, pengamat melihat sendiri minat peserta didik telah tumbuh dengan baik terhadap mata pelajaran Akuntansi Dasar, seperti fokus memperhatikan penjelasan guru, rajin mencatat, semangat mengerjakan soal, mau bertanya, berani menjawab, senang berdiskusi, dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Adapun saran yang bisa disampaikan peneliti kepada para pembaca yaitu guru harus bisa melihat bahan ajar apa yang cocok untuk diterapkan metode resitasi karena metode ini menjadi cocok apabila bahan ajar tersebut mengandung perhitungan matematis yang menuntut seorang siswa harus rajin berlatih. Apabila materi yang mengandung perhitungan matematis disampaikan hanya dengan metode ceramah maka tujuan materi tidak akan tercapai, dan sudah dipastikan siswa tumbuh menjadi karakter yang lebih senang mencontek karena malas berpikir.

Akhir kata, penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karuniaNYA sehingga penulisan artikel ini selesai tepat waktu. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada bapak Iswadi, S.Pd selaku Kepala Sekolah, ibu Fikra Muthamimul Ula, S.Pd selaku teman sejawat, keluarga tercinta, dan pihak lainnya yang mendukung penelitian ini. Kritik dan saran membangun sangat diperlukan untuk perbaikan penelitian ini demi kemajuan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Maulida, A. R., Suyitnob., & Asihc, T. S. N. (2019). Kemampuan Koneksi Matematis pada Pembelajaran CONINCON (*Constructivism, Integratif and Contextual*) untuk Mengatasi Kecemasan Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika (PRISMA)*, Vol. 2, 724-731, ISSN 2613-9189. Semarang: Unesa Press.
- Nurmanita., Surya. (2019). *MEMBANGUN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS (REASONING MATHEMATICS ABILITY) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. Jurnal Program Pascasarjana Pendidikan Matematika Unimed. Diunduh 15 september 2020, dari https://www.researchgate.net/profile/Nurma_Nita/publication/
- Purnamasari, Yanti. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, artikel 2, 1(1). Diunduh 15

september 2020, dari
<https://www.neliti.com/id/publications/209664/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt-terhadap>

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rinneka Cipta.

Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Ramada Rosdakarya. Cetakan XV.

Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka

PEMANFAATAN *WATTPAD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA CERITA PENDEK

Ninuk Eri Jayanti

Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas Tanjungpura

Email: ninukeri@student.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi cerita pendek. Kurangnya keterampilan membaca peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya karena mereka beranggapan bahwa membaca cerita pendek sangat membosankan apabila hanya bersumber dari buku pelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan keterampilan baca peserta didik dengan menggunakan aplikasi, yaitu Wattpad. Wattpad merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau diunduh di playstore dan Appstore, aplikasi ini dapat digunakan pembaca untuk menikmati artikel, cerita pendek, novel, dan puisi dengan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi cerita pendek dengan menggunakan aplikasi Wattpad sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk penelitian ini ialah metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan untuk penelitian ini ialah teknik observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan aplikasi Wattpad memiliki manfaat yang optimal dengan memudahkan peserta didik dalam membaca cerita pendek. Dengan demikian, guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Baik digunakan selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah, maupun proses pembelajaran di luar sekolah.

Kata kunci: Wattpad, keterampilan membaca, media belajar, cerita pendek

PENDAHULUAN

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi cerita pendek. Melalui keterampilan membaca, peserta didik tidak akan hanya memperoleh informasi dari kegiatan belajar di sekolah. Tetapi, peserta didik juga akan memperoleh banyak informasi dari kegiatan membaca dalam aktivitas keseharian mereka.

Membaca merupakan suatu keterampilan dalam berbahasa, keterampilan ini dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis secara tersurat maupun tersirat. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Tarigan (2015:7) yang mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Keterampilan membaca tidak sekadar melafalkan kata

atau kalimat, namun perlu juga adanya proses untuk pembaca memahami isi atau pesan yang dibacanya. Ketika peserta didik telah memiliki ketertarikan dalam keterampilan membaca, dapat dipastikan mereka akan memperoleh banyak informasi dari kegiatan membaca tersebut.

Mengimplementasikan keterampilan membaca pada peserta didik bukan perkara yang mudah, hal ini disebabkan oleh beberapa kendala, yaitu. Peserta didik kurang motivasi dalam keterampilan membaca, peserta didik merasa jenuh membaca dengan menggunakan buku, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik, dan peserta didik cenderung lebih tertarik bermain gawai. Hal tersebut memang tidak bisa dipungkiri, karena saat ini peserta didik telah tumbuh beriringan dengan kecanggihan digital yang semakin meningkat. Maka tidak heran jika peserta didik lebih tertarik menghabiskan aktivitas mereka dengan bermain gawai. Kebiasaan peserta didik gemar bermain gawai tentunya memiliki dampak negatif. Contohnya peserta didik menjadi malas untuk bersosialisasi dengan orang sekitar, malas mengerjakan tugas, dan beranggapan bahwa membaca menjadi sangat membosankan apabila hanya bersumber dari buku, dan peserta didik lebih senang mengisi waktu luang mereka dengan bermain media sosial. Dampak negatif tersebut dapat berakibat terganggunya proses pembelajaran peserta didik, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Pada materi pelajaran bahasa Indonesia, hampir semua materi menggunakan teks. Tentunya peserta didik dituntut tidak sekadar mengetahui pengertian, struktur, atau kaidah dari sebuah teks, tetapi mereka harus paham hakikat dari teks tersebut. Jika keterampilan membaca peserta didik rendah, maka mereka kesulitan untuk mengetahui hakikat dari sebuah teks, dan perbedaan teks satu dengan teks lainnya. Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan, untuk materi cerita pendek peserta didik masih ada yang belum sepenuhnya paham. Hal ini sangat disayangkan, mengingat materi tersebut sudah sering diajarkan dari tingkat SD hingga tingkat SMA.

Seorang pendidik harus memiliki empat kompetensi, satu di antaranya yaitu kompetensi pedagogik. Kompetensi ini menuntut guru untuk dapat merancang pembelajaran yang baik, termasuk menyiapkan media pembelajaran. Selain menarik, media pembelajaran juga harus memberikan peserta didik pengalaman yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran juga tersampaikan dengan maksimal. Tetapi pada kenyataannya di lapangan, masih ada guru yang hanya mengandalkan metode ceramah dan belum mampu menyiapkan media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran tidak sekadar mampu menyampaikan tujuan pembelajaran, namun juga mampu menarik perhatian peserta didik. Agar tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai.

Di era revolusi industri 4.0 ini, sudah banyak media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media tersebut tentunya dapat menarik, menyenangkan, dan mampu memenuhi tujuan pembelajaran apabila digunakan dengan optimal. Berkaitan dengan kegemaran peserta didik bermain gawai, seharusnya gawai dan segala teknologi yang berkembang pesat saat ini dapat dimanfaatkan dengan optimal, terutama dalam dunia literasi. Hal ini bisa dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya dalam membaca cerita pendek. Satu di antara media tersebut yaitu aplikasi *Wattpad*. Aplikasi ini

menyediakan banyak bacaan, di antaranya cerita pendek. Melalui *Wattpad*, cerita pendek dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan gawai.

Menggunakan *Wattpad* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya keterampilan membaca cerita pendek.

Rendahnya keterampilan membaca peserta didik khususnya pada materi cerita pendek menjadi masalah dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi cerita pendek dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* sebagai media pembelajaran. Alasan peneliti memilih *Wattpad* sebagai media didasarkan pada pertimbangan, bahwa pemanfaatan *Wattpad* dapat menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran pada materi cerita pendek dapat tercapai. Diharapkan dengan diterapkannya media pembelajaran ini, dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berkesan bagi peserta didik khususnya pada materi cerita pendek. Tujuan pembelajaran juga dapat dengan mudah tercapai, serta peserta didik dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka melalui aplikasi *Wattpad*.

Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah keterampilan yang dilakukan untuk mengenal bacaan yang terbentuk dari kumpulan huruf, kata, dan kalimat. Bertujuan untuk memperoleh informasi yang terdapat pada bacaan. Singkatnya, keterampilan membaca merupakan keterampilan yang bertujuan untuk memahami makna atau isi dari bacaan yang dibaca. Dalman (2017:5) menyatakan bahwa, keterampilan membaca adalah suatu keterampilan dalam kegiatan yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Menurut Tarigan (2015:11) setiap guru bahasa haruslah menyadari serta memahami benar bahwa membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil.

Pengertian Cerita Pendek

Cerpen atau cerita pendek merupakan sebuah karya sastra prosa yang biasanya memusatkan cerita hanya pada satu konflik. Pengertian cerpen menurut Nurhayati (2019:116), cerpen biasanya hanya memberikan kesan tunggal dan memusatkan fokus pada satu tokoh dan situasi saja yang penuh konflik, peristiwa, dan pengalaman. Sadikin (2011:42) mengatakan bahwa cerpen suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi yang lebih panjang seperti novel. Cerpen dapat juga dikatakan sebagai sebuah karangan fiktif. Berisikan hanya sebagian kisah hidup seorang tokohnya, juga ada yang berisi kisah kehidupan tokoh secara keseluruhan.

Pendapat yang berbeda diutarakan oleh Semi (dalam Nurhayati, 2019:116), Semi menyatakan bahwa cerpen adalah karya sastra yang memuat penceritaan secara memusatkan kepada suatu peristiwa pokok saja. Cerpen memiliki ciri khas dalam mengemukakan secara lebih banyak dari sekadar apa yang diceritakan. Menurut Nurgiyantoro (2015: 13), karena bentuknya yang pendek, cerpen memiliki karakteristik pemadatan dan pemusatan terhadap sesuatu yang dikisahkan. Cerita tidak dikisahkan secara panjang lebar sampai detail, tetapi dipadatkan dan

difokuskan pada satu permasalahan. Cerpen biasanya berupa karya yang ditulis dari hasil khayalan atau imajinasi pengarangnya. Pengukuran jumlah kata atau halaman dari cerpen juga belum bisa ditentukan, karena belum ada kesepakatan dari para ahli atau para pengarangnya. Cerpen yang digunakan untuk pembelajaran biasanya mengenai kehidupan sehari-hari dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Cahyadi, (2019:3), media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik. Media pembelajaran memuat dua unsur yang terkandung yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak dan alat penampil atau perangkat keras.

Peran media cukup penting dalam dunia pendidikan, karena media dijadikan sebagai suatu sarana yang berfungsi sebagai perantara yang menarik perhatian peserta didik agar lebih aktif. Agar materi yang guru sampaikan dapat tersampaikan dengan mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses pembelajaran, bertujuan agar belajar yang kondusif dapat direalisasikan dengan mudah. Selain menarik minat belajar siswa, media juga harus dapat menjadi sarana dalam tercapainya tujuan pembelajaran, media yang menarik tapi tidak dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran juga tidak baik. Keduanya harus seimbang, agar proses pembelajaran tidak sia-sia. Media pembelajaran juga berfungsi untuk membantu guru saat menjelaskan materi yang rumit, membantu guru dalam mengefisienkan waktu dan tenaga. Selain itu, dapat membantu guru dalam menata suasana kelas agar lebih interaktif, serta tercapainya tujuan pembelajaran lebih hidup dan interaktif.

Hakikat Wattpad

Wattpad merupakan suatu aplikasi yang dipublikasikan pada tahun 2006, oleh dua penciptanya yang bernama Allen Lau dan Ivan Yuen. *Wattpad* dapat digunakan pembaca untuk menikmati artikel, cerita pendek, novel, dan puisi dengan mudah. Di dalam *Wattpad* terdapat berbagai jenis genre cerita yang menarik untuk dibaca, seperti pendidikan, petualangan, keluarga, humor, romantis, dan lain sebagainya. Selain membaca, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mempublikasikan karya tulis penggunanya. Syahrani dkk. (2017:201) mengemukakan bahwa, *Wattpad* merupakan satu di antara situs dan aplikasi yang menawarkan fasilitas untuk membaca dan menulis bagi penggunanya.

Wattpad juga merupakan media menghibur dan menghubungkan dunia melalui cerita. Adanya *Wattpad* memberikan keuntungan bagi penggunanya. Bagi yang memiliki hobi membaca khususnya membaca cerpen tapi tidak ingin direpotkan dengan membawa banyak buku, maka dapat mengandalkan *Wattpad* sebagai sumber bacaan. Pemanfaatan *Wattpad* ini dapat memudahkan pengguna membaca sesuai dengan genre yang diinginkan atau disukai. Hasil karya yang di bagikan di

Wattpad juga tidak diragukan lagi, karena sudah banyak hasil tulisan di *Wattpad* yang dicetak para perusahaan penerbit, bahkan dijadikan film layar lebar.

Wattpad pada umumnya digunakan oleh para penggunanya untuk membaca dan menulis sebuah cerita. Selama proses penulisan tersebut, penulis dapat berinteraksi langsung dengan pembaca melalui kolom komentar. Bukan hanya memberikan komentar, penulis dan pembaca bahkan dapat memberikan masukan dan kritikan. *Wattpad* dengan mudah dapat pengguna akses melalui www.wattpad.com atau dapat mengunduh aplikasinya di *Playstore* dan *Appstore*. Situs *Wattpad* juga menyediakan fitur penghitung komentar, pengikut, dan bintang pada masing-masing akun. *Wattpad* juga dapat memberikan peringkat pada cerita yang mendapat komentar, pengikut, dan bintang terbanyak. Selain itu, *Wattpad* juga memiliki fitur perpustakaan, yakni sebuah wadah untuk menyimpan banyak cerita.

METODE

Menurut Sugiyono (2017:3) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan suatu juga dikatakan sebagai cara yang dilakukan untuk memecahkan masalah penelitian. Metode yang digunakan juga harus relevan dengan masalah penelitian agar tidak terjadi kekeliruan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Guba (dalam Suharsaputra, 2012:18) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Wallen (dalam Suharsaputra, 2012:18), ia menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengkaji kualitas hubungan, kegiatan, situasi, dengan penekanan kuat pada deskripsi menyeluruh dalam menggambarkan rincian segala sesuatu yang terjadi pada suatu kegiatan atau situasi tertentu.

Peneliti dengan menggunakan metode ini bermaksud menggambarkan atau mendeskripsikan objek masalah yang ada dalam penelitian, sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan bukan angka-angka. Pada penelitian ini, peneliti akan hanya melakukan penelitian pada satu kelas, untuk menganalisis dan melihat keterampilan membaca peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran *Wattpad* pada materi membaca cerita pendek. Adapun subjek yang digunakan pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Pembangunan Rasau Jaya. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah 22 peserta didik dengan rincian 12 laki-laki dan 10 perempuan. Subjek pada penelitian ini didasarkan pada hasil observasi pra tindakan yang sebelumnya telah menunjukkan bahwa keterampilan membaca pada peserta didik perlu ditingkatkan.

Sugiyono (2017: 240) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Dokumen ini berfungsi sebagai bukti nyata bahwa peneliti benar melakukan penelitian.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk memahami dan menentukan keadaan atau sifat dari studi kasus yang diteliti. Maka, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis pemanfaatan *Wattpad* untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa keterampilan membaca cerpen dengan menggunakan media *Wattpad* pada peserta didik kelas XI SMK Pembangunan Rasau Jaya dapat dikatakan cukup baik, di antara 22 jumlah peserta didik terdapat 17 orang peserta didik yang nilai mencapai KKM. Sisanya yang berjumlah 5 orang peserta didik belum berhasil, mereka mengatakan bahwa masih kesulitan menentukan amanat yang tepat pada cerita pendek yang telah dibaca, namun lebih tertarik untuk membaca cerita pendek di *Wattpad*. Di sisi lain, peneliti juga berhasil menerapkan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dalam materi cerita pendek yaitu dengan menggunakan media *Wattpad*, seperti yang telah diterapkan untuk peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Pembangunan Rasau Jaya pada materi kelas XI pada KD 3.9 menganalisis pesan dari satu buku fiksi yang dibaca.

Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian, guru juga mudah menerapkan media ini dan lancar dalam memberikan materi mengenai unsur-unsur intrinsik khususnya amanat pada cerita pendek. *Wattpad* ini memiliki kelebihan selain dapat meningkatkan minat dalam keterampilan membaca peserta didik. Para peserta didik mengungkapkan bahwa mereka mulai menyukai cerpen-cerpen yang dipublikasikan di *Wattpad*. Peserta didik juga mengatakan bahwa membaca cerpen dianggap lebih praktis dan mudah melalui *Wattpad*, daripada mereka harus membaca menggunakan buku. Beberapa peserta didik juga mengungkapkan bahwa setelah membaca *Wattpad* mereka tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, namun juga dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pemanfaatan *Wattpad* untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek di kelas XI Akuntansi di SMK Pembangunan Rasau Jaya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. (1) Peneliti berhasil menggunakan aplikasi *Wattpad* untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek. (2) Peneliti berhasil memanfaatkan *Wattpad* sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. (3) Faktor pendukung penggunaan aplikasi ini sebagai media karena sebagian peserta didik telah mengenal dan pengguna aplikasi tersebut. (4) Peserta didik selanjutnya menjadi gemar membaca cerita yang ada di aplikasi *Wattpad*. Berdasarkan hasil simpulan yang telah peneliti jabarkan, peneliti ingin menyampaikan saran yang bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca saat menggunakan aplikasi *Wattpad* untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita pendek.

Saran yang peneliti dapat berikan kepada pembaca berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di antaranya. (1) Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (2) guru dapat

memaksimalkan dalam penggunaan *Wattpad* sebagai media pembelajaran. (3) Guru dapat mengawasi peserta didik dalam penggunaan *Wattpad*, khususnya saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Calyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nurhayati, Enung. (2019). *Cipta Kreatif Karya Sastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Sadikin, Mustofa. (2011). *Kumpulan Sastra Indonesia*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Syahrani, Nadya, dan Adi Bayu Mahadian. 2017. Perilaku Menulis Fanfiction oleh Penggemar Kpop di Wattpad. *Jurnal Komunikasi Global Universitas Syiah Kuala*. Vol. 6, No. 2, 201.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.

**PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)
BERBASIS APLIKASI *E-LEARNING* MADRASAH
MATA PELAJARAN EKONOMI MASA PANDEMI COVID-19
DI MAN INSAN CENDEKIA SAMBAS**

Nurleni

Program Studi Magister Ekonomi Pendidikan Universitas Tanjungpura

Email: alongnurleni@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi e-learning madrasah merupakan aplikasi yang digunakan guru mata pelajaran Ekonomi di MAN Insan Cendekia (IC) Sambas dalam melaksanakan proses pembelajaran Ekonomi masa pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi e-learning madrasah memanfaatkan komputer atau laptop, jaringan komputer berupa internet dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 di bawah naungan Kementerian Agama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi e-learning madrasah pada mata pelajaran Ekonomi masa pandemi Covid-19 di MAN IC Sambas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian yang diteliti adalah guru Ekonomi yang mengajar di MAN IC Sambas. Penelitian deskriptif ini ditujukan untuk mengeksplorasi, mengklarifikasi dan menyajikan secara lengkap gambaran dari implementasi pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi e-learning. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) penyusunan perencanaan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi e-learning madrasah pada mata pelajaran Ekonomi di MAN IC Sambas sudah sesuai dengan panduan kurikulum darurat pada madrasah yang diedarkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama (2) Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi e-learning madrasah di MAN IC Sambas sudah sesuai panduan e-learning guru buku petunjuk penggunaan website e-learning madrasah kementerian agama tetapi masih mengalami kendala saat kegiatan pembelajaran ekonomi berlangsung di antaranya penggunaan fitur/menu video conference yang jarang digunakan karena posisi peserta didik berada di daerah dengan kualitas sinyal kurang baik dan keterbatasan kuota sehingga peserta didik sulit mengakses fitur video conference dan terlambat bergabung (join video conference) dalam mengikuti proses pembelajaran, pengelolaan kelas virtual yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah untuk bergabung di video conference.

Kata Kunci: Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), E-learning, Masa Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Penularan *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) sangatlah cepat, virus ini pertama kali muncul di negara China pada akhir Desember 2019. Banyak negara lain warga negaranya tertular Covid-19 termasuk di negara Indonesia. Manusia sebagai makhluk sosial selalu melakukan interaksi dan aktivitas di luar rumah sehingga sangat rentan tertular virus ini, karena penularannya dapat melalui kontak fisik sesama manusia dan benda yang sudah terpapar Covid-19.

Meningkatnya kasus Covid-19 di Indonesia pemerintah pusat dan daerah membuat sebuah kebijakan dengan mengeluarkan berbagai himbauan, peraturan, untuk seluruh masyarakat agar persebarannya tidak meluas dengan cepat. Beberapa kebijakan yang diberlakukan pemerintah seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *social distancing* dan *physical distancing*. Tujuan kebijakan ini diterapkan untuk menjaga keselamatan manusia dengan mengurangi aktifitas di luar rumah dan tetap berada di rumah.

Kebijakan pemerintah masa pandemi Covid-19 juga berdampak ke dunia pendidikan, perubahan penyelenggaraan pembelajaran semula dalam keadaan normal berubah menjadi penyelenggaraan pembelajaran darurat. Hal ini sejalan dengan surat keputusan kesepakatan bersama menteri No.01/KB/2020, No.516 Tahun 2020, No. HK.03.01/Menkes/363/2020, dan No.440-882 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 di Masa Pandemi CoronaVirus Disease 2019 (Covid-19) oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia.

Kebijakan lebih khusus lagi ditetapkan Kementerian Agama untuk menindaklanjuti surat keputusan bersama di atas dengan mengeluarkan S.K. Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 2791 Tahun 2020 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah. Panduan kurikulum darurat sebagaimana dimaksud pada diktum ke satu dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan bagi pendidik semua jenjang satuan pendidikan madrasah di bawah naungan Kementerian Agama untuk melaksanakan pembelajaran pada masa darurat. Kegiatan pembelajaran masa darurat ini tidak bisa berjalan secara normal seperti biasanya, pihak madrasah tidak menerapkan kurikulum seperti biasanya tetapi peserta didik tetap mendapatkan layanan pendidikan dan pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang di pilih dalam situasi seperti ini adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Domen dalam Munir (2012:19) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*), belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan

belajar pembelajar. Penggunaan internet dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui aplikasi dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan bimbingan sikap peserta didik dengan cara guru mengajar di kelas online dengan menyajikan materi pelajaran, menggunakan model mengajar inovatif secara massal sehingga dapat diakses oleh peserta didik dari rumah. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis internet merupakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan guru dengan menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran di kelas online. Keberhasilan pembelajaran jarak jauh (PJJ) juga di dukung oleh peranan orang tua peserta didik dalam membimbing, memotivasi dan mengontrol peserta didik belajar dari rumah melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menggunakan aplikasi pembelajaran secara online.

MAN IC Sambas merupakan madrasah akademik berasrama dan unggulan di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia yang berada di Kabupaten Sambas, visi MAN IC Sambas mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dalam keimanan dan ketakwaan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional serta mampu mengaktualisasikannya dalam masyarakat. Kabupaten Sambas saat ini berstatus zona kuning, sesuai dengan surat keputusan bersama menteri menyatakan bahwa sekolah atau madrasah yang berada di daerah zona kuning, orange, dan merah, dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di sekolah atau madrasah dan tetap melaksanakan kegiatan belajar dari rumah dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Aplikasi berbasis teknologi yang digunakan MAN IC Sambas dalam kegiatan belajar jarak jauh pada pandemi covid-19 ini adalah aplikasi *e-learning* madrasah yang sudah menjadi ketetapan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah menyebabkan guru Ekonomi dapat memanfaatkan teknologi internet dalam pembelajaran dengan baik. Pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* madrasah ini telah mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pola bermedia teknologi informasi melalui aplikasi melalui jarak jauh. Istilah *e-learning* terdiri dari huruf *e* singkatan dari elektronik dan kata *learning* artinya pembelajaran. (Munir, 2012:169) *E-learning* bisa diartikan sistem pembelajaran menggunakan komputer khususnya internet sebagai media pembelajarannya. (Munir, 2012:179) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Madrasah adalah sekolah atau perguruan (biasanya yang berdasarkan agama Islam). Sehingga pengertian *e-learning* madrasah adalah sistem pembelajaran menggunakan komputer khususnya internet sebagai media pembelajarannya yang diterapkan di madrasah/sekolah berdasarkan agama Islam.

E-learning Madrasah merupakan aplikasi yang memiliki 6 role akses diantaranya Operator Madrasah (Administrator), Guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling, wali kelas, peserta didik dan supervisor (kepala madrasah dan

jajarannya). Aplikasi ini gratis digunakan saat pembelajaran, dan produk Madrasah yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran yang diterapkan di MAN IC Sambas. Pola pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Guru Ekonomi memiliki peranan penting dalam penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah pada mata pelajaran Ekonomi. Guru Ekonomi selain harus memiliki kemampuan menguasai kompetensi pendidik juga harus mampu mengoperasikan aplikasi *e-learning* madrasah. Di mulai dari proses penyusunan perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran memerlukan kreativitas dan strategi yang matang sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Penyusunan perencanaan pembelajaran memperhatikan langkah-langkah perencanaan pembelajaran masa darurat dengan pendekatan ilmiah, berbasis kompetensi, dan penanaman nilai-nilai karakter 4C (*Critical thinking, Collaborative, Creativity dan Communicative*). Sedangkan Pelaksanaan pembelajaran haruslah bersifat secara kreatif dan inovatif serta meningkatkan kemampuan kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana guru Ekonomi merencanakan dan melaksanakan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mata pelajaran Ekonomi berbasis aplikasi *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu mendeskripsikan penyusunan perencanaan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah mata pelajaran Ekonomi di MAN IC Sambas berdasarkan panduan kurikulum darurat pada madrasah yang diedarkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama dan pelaksanaan pembelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas berdasarkan panduan *e-learning* guru buku petunjuk penggunaan website *e-learning* madrasah Kementerian Agama.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara komunikasi langsung dengan guru Ekonomi MAN IC Sambas melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dengan tujuan dapat mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah mata pelajaran Ekonomi di MAN IC Sambas sudah sesuai dengan panduan kurikulum darurat pada madrasah yang diedarkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.

Pelaksanaan pembelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas sudah sesuai panduan *e-learning* guru, buku petunjuk penggunaan website *e-learning* madrasah Kementerian Agama tetapi masih mengalami kendala saat kegiatan pembelajaran ekonomi berlangsung di antaranya penggunaan fitur/menu video conference yang jarang digunakan karena posisi peserta didik berada di daerah dengan kualitas sinyal kurang baik sehingga peserta didik sulit mengakses fitur video conference dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik terlambat masuk bergabung (join video conference) menyebabkan waktu/timeline yang sudah terjadwal tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat, keterbatasan kuota internet yang dimiliki peserta didik mengakibatkan beberapa peserta didik terhambat untuk mengikuti video conference yang memerlukan kuota besar jika diaktifkan, pengelolaan kelas virtual yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah untuk bergabung di video conference.

Perencanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Berbasis *E-Learning* Madrasah

Perencanaan *e-learning* madrasah pada satuan pendidikan agama perlu perencanaan yang matang. Guru Ekonomi dalam menyusun perencanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah harus memperhatikan faktor-faktor pendukung, yaitu sumber daya manusia (SDM) atau peserta didik, sarana dan prasarana (produk teknologi misalnya komputer, PC, laptop dan *handphone*), dan perangkat lunak atau sistem (aplikasi *e-learning* madrasah) dan cakupan materi yang akan diajarkan.

Adapun penyusunan perencanaan yang dilakukan oleh guru Ekonomi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas sebagai berikut: a). Guru Ekonomi menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan panduan kurikulum darurat; b) Guru Ekonomi dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran merujuk pada silabus, Standar Kelulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator; c) Guru Ekonomi melakukan pemetaan kompetensi dasar dan memilih materi penting yang diajarkan kepada peserta didik; d) Guru Ekonomi memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pembelajaran masa pandemi Covid-19 e) Guru Ekonomi dalam penyusunan penilaian memperhatikan tiga ranah penilaian yang akan dicapai peserta didik sebagai evaluasi pada akhir pembelajaran, yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan; f) Aspek penilaian

Kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah ini faktor yang paling penting adalah sumber daya manusia seperti guru yang memegang peranan besar sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru Ekonomi merupakan subjek dari pembelajaran pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah yang membutuhkan infrastruktur, seperti jaringan internet, komputer, sistem, serta konten pembelajaran. Fitur/ menu yang tersedia di aplikasi *e-learning* madrasah dalam proses pembelajaran mengacu pada buku petunjuk penggunaan (*user manual*) website *e-learning* madrasah untuk guru sebagai berikut: a) Forum Madrasah, fitur ini bisa digunakan guru Ekonomi untuk berkomunikasi dan berbagi informasi di media sosial antara guru dan peserta didik; b). Ruang Kelas Online, fitur ini bermanfaat untuk membuat kelas baru mata pelajaran ekonomi. Kelas yang digunakan guru Ekonomi akan diikuti peserta didik; c) Kalender Akademik, fitur ini memperlihatkan agenda-agenda akademik madrasah yang digunakan guru Ekonomi merancang kegiatan pembelajaran kelas online; d) Guru Berbagi, fitur ini berguna bagi guru Ekonomi untuk berbagi ide atau gagasan materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik di seluruh Indonesia yang menggunakan *e-learning* madrasah; e) Komunikasi, guru Ekonomi dan guru lainnya dapat berinteraksi dengan cara mengirim pesan pribadi berdiskusi tentang proses pembelajaran dan bimbingan peserta didik; f) Ruang Kelas Anda, fitur ini digunakan guru Ekonomi untuk mengajar di kelas online yang telah dibuat; g) Berbagi Ide dan Gagasan, Fitur ini dapat digunakan guru Ekonomi dan guru yang ada di madrasah untuk berbagi ide dan gagasan dalam proses mengajar jarak jauh. Guru Ekonomi dapat memposting gagasannya, lalu guru lain dan peserta didik madrasah dapat berkomentar; h) Daftar Peserta didik, Fitur ini dapat digunakan guru Ekonomi dapat melihat seluruh peserta didik yang ada di madrasah; i) Daftar Guru, fitur ini digunakan untuk melihat seluruh guru di madrasah; j) Lihat Profil Anda, fitur ini dapat digunakan guru Ekonomi untuk memperbaharui profil dan password akun *e-learning* madrasah; k) Video Conference, Menu ini dapat digunakan pertemuan guru dan peserta didik melalui kelas virtual.

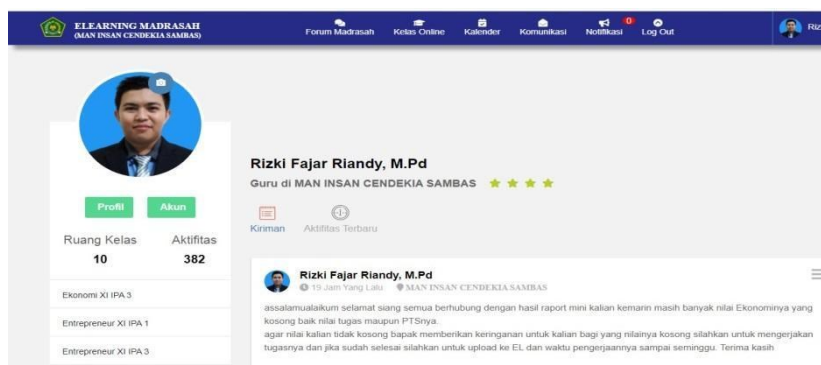
Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah mata pelajaran Ekonomi MAN IC Sambas yang dilakukan guru Ekonomi sesuai dengan tahapan yang ada di buku petunjuk penggunaan website *e-learning* madrasah untuk guru. Berikut ini tahapan yang dilakukan guru Ekonomi dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah: a) Guru Ekonomi Membuka halaman website *e-learning* madrasah melalui berbagai aplikasi browser di komputer/ PC maupun laptop, seperti Chrome, Firefox, Microsoft Edge, dan sebagainya. Dengan Ketik link <http://madrasah.kemenag.go.id/elearning> di jendela

browser lalu tekan enter; b) Login sebagai guru mata pelajaran Ekonomi dalam aplikasi *e-learning* madrasah akan sangat memudahkan guru untuk mengatur timeline belajar, mengontrol perkembangan belajar peserta didik, membuat agenda dengan peserta didik, dan sebagainya.



Gambar 2. Login sebagai guru mata pelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah.

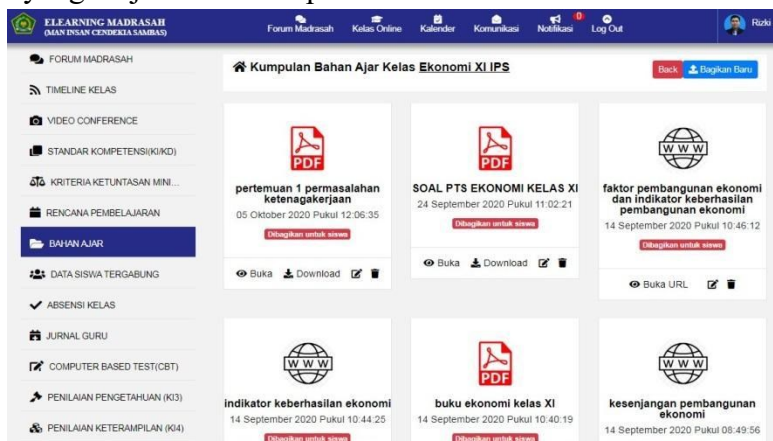
c) Guru Ekonomi mengklik ruang kelas mata pelajaran Ekonomi sehingga terakseslah kelas virtual atau kelas online yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran berbasis online. Bagian ruang kelas ini guru bisa menambahkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar seperti menambah timeline, menyusun kompetensi inti dan kompetensi dasar, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, jurnal guru, absensi, penilaian, serta memberikan tes atau ujian. Guru dapat juga menambah catatan terkait perkembangan peserta didik di kelas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.



Gambar 3. Fitur ruang kelas mata pelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah.

d) Guru Ekonomi dapat mensharekan bahan ajar mata pelajaran ekonomi dengan mengklik fitur bahan ajar. Bahan ajar materi Ekonomi yang dapat dibagikan dapat

berupa teks, artikel, foto, video yang berkaitan dengan materi pembelajaran Ekonomi di yang diajarkan sesuai pertemuan kelas online.



Gambar 4. Bahan ajar mata pelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah.

e) Guru Ekonomi membuat soal di *e-learning* madrasah dapat menggunakan fitur CBT Test. Pada fitur ini, guru bisa mendesain soal dan latihan dalam bentuk CBT (*computer based test*). Guru Ekonomi membuat soal sudah merujuk pada soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, guru juga bisa menentukan jenis tes yang dilakukan seperti penilaian harian, penilaian akhir semester, atau kuis. Guru memberikan penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan. Pada menu Penilaian Pengetahuan, sikap, keterampilan. Guru dapat memilih jenis tes yang dilaksanakan. Guru dapat melakukan Penilaian Akhir Semester (PAS) dengan mengklik menu Penilaian Akhir Semester. Guru dapat menginput nilai yang telah peserta didik dapatkan pada penilaian akhir semester dan dapat memasukkan nilai akhir semester secara manual pada kotak yang telah disediakan. f) Guru Ekonomi dapat melakukan tatap muka secara virtual melalui fitur Video conference. Guru dapat melakukan pertemuan online dan berkomunikasi langsung dengan peserta didik menjelaskan materi Ekonomi yang akan diajarkan. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan fitur ini adalah posisi peserta didik berada di daerah dengan kualitas sinyal kurang baik sehingga peserta didik sulit mengakses fitur video conference untuk mengikuti proses pembelajaran, peserta didik terlambat masuk bergabung (*join video conference*) menyebabkan waktu/timeline yang sudah terjadwal tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat, keterbatasan kuota internet yang dimiliki peserta didik mengakibatkan beberapa peserta didik terhambat untuk mengikuti video conference yang memerlukan kuota besar jika diaktifkan, pengelolaan kelas virtual yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah untuk bergabung di video conference.



Gambar 5. Video conference mata pelajaran Ekonomi menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah .

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah di MAN IC Sambas sudah mengikuti standar yang telah ditetapkan. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang menunjukkan telah dilaksanakannya setiap tahapan pembelajaran sesuai panduan kurikulum darurat yang diedarkan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama. Akan tetapi dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi *e-learning* madrasah di lapangan masih mengalami kendala yang dapat menghambat keberlangsungan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagaimana yang telah dijelaskan di atas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perencanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah dilaksanakan guru Ekonomi MAN IC Sambas sudah mengacu pada Silabus, SKL, KI-KD dan Indikator. Guru Ekonomi merancang pemetaan KD dan memilih materi esensi yang akan diajarkan kepada peserta didik pada masa darurat, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*. Beberapa materi pembelajaran dalam pembuatan soal sudah merujuk pada soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penilaian yang dilakukan guru Ekonomi dalam kelas online memperhatikan tiga ranah yang perlu dicapai pada setiap akhir pembelajaran, yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Guru Ekonomi diharapkan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah tidak mengalami kejenuhan sehingga dapat mengoptimalkan tumbuhnya kemampuan kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif peserta didik

sehingga mampu menanamkan nilai karakter 4C (*Critical thinking, Collaborative, Creativity dan Communicative*) pada peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis *e-learning* madrasah yang dilakukan guru ekonomi sudah sesuai dengan buku petunjuk penggunaan (*user manual*) website *e-learning* madrasah untuk guru. Proses pelaksanaan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis aplikasi *e-learning* madrasah fitur/menu yang jarang digunakan adalah video conference, hal ini dikarenakan posisi peserta didik berada di daerah dengan kualitas sinyal kurang baik sehingga peserta didik sulit mengakses fitur video conference untuk mengikuti proses pembelajaran, peserta didik terlambat masuk bergabung (*join video conference*) menyebabkan waktu/timeline yang sudah terjadwal tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang dibuat, keterbatasan kuota internet yang dimiliki peserta didik mengakibatkan beberapa peserta didik terhambat untuk mengikuti video conference yang memerlukan kuota besar jika diaktifkan, pengelolaan kelas virtual yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah untuk bergabung di video conference. Penggunaan fitur/menu video conference agar dapat dimanfaatkan dengan baik guru Ekonomi diharapkan menguasai pengelolaan kelas virtual dan membuat kontrak belajar dengan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Dirjen Kementerian Agama. 2019. Buku Petunjuk Penggunaan [User Manual] Website E-Learning Madrasah Untuk Guru. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- <https://elearning.kemenag.go.id/>
- <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2020 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia, 2(2)
- Munir, (2012). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung. Alfabeta, cv.
- Tim Pengembang KTSP. Dokumen 1 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia Sambas Tahun Pelajaran 2020/2021

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI)*

Subhan Syah
Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura
Email: syahsubhan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI). Penelitian yang digunakan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode deskriptif adalah metode yang digunakan dalam penelitian. Kolaboratif merupakan sifat penelitian yang melibatkan guru dan teman sejawat sebagai observer. Siswa kelas IV menjadi subyek penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 25 Pontianak Timur dengan jumlah 34 orang. Subjek penelitian tersebut yaitu 17 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Teknik observasi langsung adalah teknik untuk mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpul data dengan model kooperatif tipe TAI. Pemerolehan aktivitas belajar didasarkan pada observasi siklus I dan observasi siklus II. Aktivitas belajar pada siklus I, diperoleh hasil observasi yang menunjukkan persentase sebesar 60,58%. Aktivitas belajar pada siklus II, diperoleh hasil observasi yang menunjukkan persentase sebesar 95,88%. Simpulan dari penelitian adalah penggunaan model kooperatif tipe TAI di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Pontianak Timur mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 60,58% mengalami peningkatan sebesar 35,30 % menjadi 95,88% pada siklus II.

Kata Kunci: *Aktivitas belajar. Team Assisted Individualization*

Pendidikan generasi millennial mengatur terwujudnya pengelolaan Pendidikan yang modern, sistematis, fleksibel, efektif, efisien dan profesional. Pengelolaan Pendidikan harus diterapkan pada lembaga-lembaga pendidikan formal yang bertujuan di bidang kepemimpinan, pembelajaran, penilaian, dan wawasan masa depan. Pendidikan sebagai usaha yang terencana dan terkendali dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan aktif menggali keterampilan dan potensi dirinya untuk memiliki sikap spiritual, kemampuan sosial, pengetahuan, kepribadian serta akhlak yang baik. Kriteria tersebut diharapkan bisa bermanfaat bagi masyarakat dan negara. Hal ini jelas bahwa hakikat pendidikan adalah membentuk peserta didik dengan segala keterampilan yang dibutuhkan sesuai perkembangan di era milenial agar dapat berperan di masa yang akan datang. Keadaan ini hendaknya pendidikan mampu memberikan kekuatan, membekali cara dan strategi yang tepat agar peserta didik dapat mengenal lingkungan sekitarnya dan bisa mengeksplorasi bakat dalam kehidupan bermasyarakat.

Di dalam proses pembelajaran, peserta didik dihadapkan pada berbagai muatan pelajaran sesuai pedoman kurikulum. Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 menggambarkan beberapa muatan pelajaran yang saling dihubungkan sehingga

membentuk tema ajar. Tema tersebut akan dialami oleh peserta didik melalui pembelajaran bermakna, aktivitas yang dilakukan pada saat belajar, dan pengalaman yang membangun. Selanjutnya peran guru sangat diharapkan untuk menampilkan model pembelajaran yang kreatif sehingga membangkitkan aktivitas siswa. Sardiman (2012:96) menyatakan bahwa berbagai pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman, pengamatan, bekerja, penyelidikan dan fasilitas yang mendukung. Proses belajar belum tentu terjadi jika belum ada aktivitas dari setiap individu. Pembelajaran diperlukan keaktifan peserta didik di kelas guna meningkatkan aktivitas belajarnya. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru tentang materi yang diajarkan. Namun siswa harus aktif memahami, mendengar dan bertanya tentang materi sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Melalui observasi dan kenyataan di kelas IV SD Negeri 25 Pontianak Timur yang terjadi pada saat proses pembelajaran menunjukkan siswa tidak bersemangat untuk belajar. siswa belum aktif bertanya. siswa mengabaikan materi yang disampaikan oleh guru. siswa mendapat nilai di bawah KKM atau memperoleh nilai tidak tuntas. siswa lebih suka bermain, sibuk, dan ribut sendiri. Siswa jarang melakukan kegiatan diskusi. Siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan latihan. Selanjutnya, Kurang tepatnya atau kesalahan memilih model pembelajaran serta media yang kurang memadai untuk digunakan pada saat belajar akan menjadi dampak pada nilainya yang meningkat atau menurun. Temuan tersebut harus diupayakan solusinya dengan melaksanakan tindakan yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran serta mengaktifkan siswa sehingga terlibat dalam pembelajaran.

Didasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti tergerak untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Pontianak Timur”. Kelebihan tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) adalah siswa mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan baik, mampu mengatasi masalah yang dihadapi dan mengatasi kesulitan siswa belajar secara individual. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian tersebut adalah: Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI, dan Apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe TAI di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Pontianak Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan tipe TAI, pelaksanaan tipe TAI dan peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI).

Menurut Iskandar (2012:128), aktivitas merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar baik secara fisik maupun secara mental aktif. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan kegiatan interaksi belajar mengajar kalau siswa hanya pasif saja, sebab siswalah yang belajar maka siswalah yang harus melakukannya. Menurut Sardiman (2012:96), dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas adalah prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar yang bersifat fisik maupun mental. Aunurrahman (2013:35) mendefinisikan belajar merupakan usaha merubah tingkah laku menjadi lebih baik yang dilakukan oleh individu berdasarkan pengalaman yang membangun serta

positif dan latihan yang berkaitan dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mencapai tujuan. Definisi tersebut dipertegas oleh Sardiman (2012:20) bahwa belajar adalah seluruh kegiatan seperti membaca, melihat, menyaksikan, menjelaskan, berbicara, menciptakan untuk mengubah tingkah laku. Pernyataan tersebut diperjelas oleh Iskandar (2012:102), belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperbaiki perilaku melalui interaksi disekitarnya dan terjadi pada semua orang tanpa membedakan usia serta berlangsung seumur hidup. Rousseau (dalam Sardiman, 2012:96) menjabarkan aktivitas belajar adalah segala tindakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar adalah berbagai kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran sehingga adanya interaksi antara siswa dan guru untuk memperoleh tujuan belajar yang melibatkan fisik, mental dan emosional. Adapun indikator aktivitas belajar siswa yaitu siswa yang membaca materi pembelajaran, siswa yang mendengarkan penjelasan guru, siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran, siswa yang aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya, siswa yang mengerjakan latihan dengan sungguh-sungguh.

Aunurrahman (2013:146), menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka yang menggambarkan prosedur sistematis pada saat mengorganisasikan serta mengkonstruksi pengalaman belajar demi tercapainya tujuan belajar yang diinginkan dan menjadi pedoman bagi perancang untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Hamdani (2011:30) mendefinisikan bahwa model kooperatif sebagai keseluruhan kegiatan belajar siswa yang sistematis dalam kelompok tertentu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang. Dari berbagai pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang terencana dan melibatkan kerjasama yang harmonis antara guru dan siswa di dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas maupun menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi untuk keberhasilan bersama.

Ridwan (2014:189) menjelaskan *Team Assisted Individualization* adalah kombinasi dari belajar kooperatif dengan belajar individu. Sutirman (2013:26), mengemukakan bahwa langkah TAI yaitu tes penempatan, membentuk kelompok, memberikan bahan ajar, belajar dalam kelompok, kelompok pengajaran, penilaian/penghargaan. Berikut simpulan langkah-langkah tipe TAI pada tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah *Team Assisted Individualization* (TAI)

Langkah-langkah	Kegiatan
Langkah – 1 Tes	Pemberian pre-tes kepada siswa atau melihat rata-rata nilai harian siswa agar guru mengetahui kelemahan siswa dalam bidang tertentu
Langkah – 2 Membentuk kelompok	Pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 sampai 5 siswa
Langkah – 3 Memberikan LKS	Pemberian lembar kerja siswa (LKS) yang berisi petunjuk belajar, materi, soal latihan
Langkah – 4 Belajar dalam kelompok	Pengerjaan soal latihan secara individual dalam kelompok dan didiskusikan dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya siswa mengerjakan tes formatif
Langkah – 5 Kelompok pengajaran	Pemberian bimbingan dan penjelasan materi
Langkah – 6 Penghargaan kelompok	Pemberian penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan tingkat pencapaiannya

Sumber: Diolah Peneliti, 2019

METODE

Metode deskriptif adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Menurut Mahmud (2011:100) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah usaha yang mendeskripsikan tentang kondisi, pendapat, hubungan yang ada, proses yang terjadi dan berkembang. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto (2014:3) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tindakan terhadap kegiatan belajar yang dicermati dan dimunculkan secara bersama di kelas sehingga memperoleh perbaikan.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan atau penelitian yang dilaksanakan di dalam kelasnya sendiri untuk memperbaiki masalah yang ada terjadi di kelasnya dan aktivitas belajarnya sendiri mengalami peningkatan sehingga mendapatkan hasil belajar yang diinginkan dan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Kolaboratif adalah sifat penelitian dengan memanfaatkan kerjasama guru kolaborator dan peneliti. Siswa kelas IV menjadi subjek dalam penelitian ini yang dilakukan di SD Negeri 25 Pontianak Timur berlokasi di Jalan Tanjung Pulau Kelurahan Dalam Bugis. Jumlah 34 siswa meliputi 17 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

Menurut Mahmud (2011:66) bahwa Penelitian dilakukan melalui empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tindakan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai pada titik jenuh. Teknik observasi langsung adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpul data dengan model kooperatif tipe TAI. Lembar observasi penelitian tersebut adalah lembar observasi aktivitas siswa pada saat pembelajaran di kelas dan lembar observasi perencanaan dan pelaksanaan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari senin tanggal 5 Agustus 2019, kepala sekolah dan guru kolaborator melaksanakan perbincangan tentang waktu, media dan LKS. Perbincangan tersebut sebagai refleksi awal yang disiapkan untuk melakukan tindakan di siklus I pada hari senin tanggal 19 Agustus 2019. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* Sedangkan media yang digunakan adalah gambar tentang energi sinar matahari, gambar jagung bakar, media konkrit yaitu rumput, tisu, kertas, sapu tangan. Pembelajaran pada siklus I dilakukan oleh guru kolaborator berdasarkan RPP pada hari senin tanggal 19 Agustus 2019 selama 7 x 35 jam dari pukul 07.00 WIB.

Pada siklus I, hasil observasi perencanaan pembelajaran tipe *Team Assisted Individualization* yaitu perumusan tujuan pembelajaran dengan jelas sesuai dengan kompetensi dasar. Materi yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Tujuan dan materi pembelajaran telah digunakan metode yang cocok. Teknik penilaian sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan jika diamati pada perencanaan pembelajaran, terlihat beberapa aspek yang belum maksimal yaitu: Materi pembelajaran melebihi alokasi waktu yang ditetapkan, materi pembelajaran kurang sistematis, media tidak sesuai dengan karakteristik siswa, langkah-langkah pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu.

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran diperoleh hasil observasi sehingga dapat dideskripsikan bahwa ruangan, media dan bahan pembelajaran telah disiapkan dengan baik. Pembelajaran dibuka dengan doa dan salam disertai absensi siswa untuk mengecek kehadiran. Langkah-langkah pembelajaran telah dilaksanakan melalui tanya jawab dan bimbingan dalam membentuk kelompok heterogen dengan baik. Tes formatif telah dilaksanakan secara individual. Peserta didik telah dibimbing dalam mengoreksi tes formatif. Materi pembelajaran telah disimpulkan secara bergantian oleh perwakilan beberapa peserta didik.

Beberapa aspek yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran juga dideskripsikan bahwa tidak adanya pemeriksaan kesiapan siswa. Tujuan dan model pembelajaran tidak diinformasikan pada peserta didik. Guru kolaborator tidak menjelaskan langkah-langkah pembelajaran pada peserta didik. Peserta didik belum dibimbing dalam berdiskusi secara menyeluruh. Pengecekan jawaban LKS tidak dilaksanakan. Pembelajaran dilaksanakan belum sesuai alokasi waktu, tidak adanya penghargaan dan tindak lanjut.

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas belajar

No	Indikator	Siklus I			
		Muncul		Tidak Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Siswa yang membaca materi pembelajaran	20	58,82	14	41,18
2	Siswa yang mendengarkan penjelasan guru	25	73,52	9	26,47
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran	8	23,52	26	76,47
4	Siswa yang aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya	27	79,41	7	20,59
5	Siswa yang mengerjakan latihan dengan sungguh-sungguh	23	67,64	11	32,35
Rata-rata			60,58		39,42

Sumber: Diolah Peneliti, 2019

Hasil observasi pada siklus I pada tabel 2 dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas IV dengan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* menunjukkan persentase sebesar 60,58%. Dengan selesainya pelaksanaan tindakan pada siklus I, maka dilakukan refleksi yang didasarkan pada data observasi. Kemudian guru kolaborator mengadakan perbincangan agar memperoleh kesepakatan dan kesimpulan untuk bahan perencanaan siklus II dan tindakan selanjutnya.

Data penelitian siklus I terlihat tipe pembelajaran yang digunakan oleh peneliti cukup berhasil tetapi belum sesuai tujuan yang diinginkan. Keadaan ini membuat peneliti harus mempertimbangkan, memperhatikan dan mengkaji hal penting untuk dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi, perlu dikatakan bahwa pelaksanaan siklus I memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu:

Kelemahan Siklus I adalah Untuk lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, guru kurang menyeluruh memberikan bimbingan dan masih canggung melaksanakan pembelajaran dengan teknik *Team Assisted Individualization (TAI)*. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I harus segera diperbaiki sehingga bersepakat agar tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Pada hari senin tanggal 27 Agustus 2019, Kepala sekolah dan guru kolaborator melaksanakan perbincangan tentang waktu, media dan LKS. Perbincangan tersebut sebagai refleksi awal yang disiapkan untuk melakukan tindakan di siklus II pada hari rabu tanggal 4 September 2019. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran Kooperatif teknik *Team Assisted Individualization* Sedangkan media yang digunakan adalah layang-layang, gambar buah jarak dan minyak jarak. Tindakan pada siklus II dilakukan oleh guru kolaborator berdasarkan RPP. Tindakan dilaksanakan pada hari rabu tanggal 4 September 2019 selama 7 x 35 jam dari pukul 07.00 WIB.

Hasil observasi perencanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif teknik *Team Assisted Individualization* pada siklus II diperoleh perumusan tujuan pembelajaran dengan jelas. Adanya kesesuaian antara kompetensi dasar dan rumusan tujuan pembelajaran. Adanya kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan tujuan pembelajaran. Adanya kesesuaian antara metode yang diterapkan dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Teknik penilaian sesuai dengan tujuan penelitian. Materi pembelajaran tersusun secara sistematis sesuai dengan alokasi waktu. Media sesuai dengan karakteristik siswa. Langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dideskripsikan bahwa telah siapnya ruangan, media dan bahan pembelajaran. Adanya pemeriksaan kesiapan siswa. Pembelajaran telah dibuka dengan doa, salam dan dilanjutkan dengan absensi siswa. Tujuan dan model pembelajaran telah diinformasikan kepada peserta didik. Langkah-langkah saat pembelajaran telah dilaksanakan melalui tanya jawab. Bimbingan dalam membentuk kelompok heterogen dan diskusi terlaksana secara menyeluruh. Tes formatif telah dilaksanakan secara individual. Pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Peserta didik telah dibimbing dalam mengoreksi tes formatif dan telah disimpulkannya materi pembelajaran. Pemberian penghargaan pada peserta didik yang aktif.

Tabel 3. Aktivitas Belajar Siswa siklus II

No	Indikator	Siklus II			
		Muncul		Tidak Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Siswa yang membaca materi pembelajaran	34	100	0	0
2	Siswa yang mendengarkan penjelasan guru	31	91,17	3	8,82
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran	33	97,05	1	2,94
4	Siswa yang aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya	32	94,12	2	5,89
5	Siswa yang mengerjakan latihan dengan sungguh-sungguh	33	97,05	1	2,94
	Rata-rata		95,88		4,12

Sumber: Diolah Peneliti, 2019

Hasil observasi pada siklus II pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas IV dengan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* menunjukkan persentase sebesar 95,88%. Dengan selesainya pelaksanaan tindakan pada siklus II, maka dilakukan refleksi yang didasarkan pada data observasi. Kemudian guru kolaborator mengadakan perbincangan agar memperoleh kesepakatan dan simpulan untuk bahan perencanaan siklus III dan tindakan selanjutnya. Pada siklus II terlihat gambaran bahwa tipe pembelajaran yang peneliti gunakan telah berhasil. Kemudian adanya kesesuaian antara tipe pembelajaran dengan target yang ingin dicapai.

Teman sejawat juga telah mengamati dan menyetujui aspek instrumen pada siklus II sehingga dapat dideskripsikan bahwa perencanaan pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar. Pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* dan berbasis pada peserta didik. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa menggunakan model Kooperatif teknik *Team Assisted Individualization* (TAI) terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa menggunakan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) pada siklus I dan siklus II

No	Indikator	Capaian	
		Siklus I	Siklus II
		%	%
1	Siswa yang membaca materi pembelajaran	58,82	100
2	Siswa yang mendengarkan penjelasan guru	73,52	91,17
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran	23,52	97,05
4	Siswa yang aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya	79,41	94,12
5	Siswa yang mengerjakan latihan dengan sungguh-sungguh	67,64	97,05
	Rata-rata	60,58	95,88

Sumber: Diolah Peneliti, 2019

Pada tabel 4, dapat dideskripsikan bahwa Aktivitas belajar pada siklus I, diperoleh hasil observasi yang menunjukkan persentase sebesar 60,58%. Aktivitas belajar pada siklus II, diperoleh hasil observasi yang mengalami peningkatan sebesar 35,30% sehingga mengalami peningkatan persentase sebesar 95,88%. Penelitian tindakan kelas ini sudah dihentikan pada siklus II, artinya telah dilakukan penelitian pada pembelajaran sebanyak dua siklus.

SIMPULAN DAN SARAN

Perencanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) di kelas IV telah sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang meliputi kompetensi dasar, materi, media, metode dan teknik penilaian. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah Tipe TAI yaitu telah membimbing siswa dalam membentuk kelompok, membimbing siswa berdiskusi untuk menyelesaikan LKS, melaksanakan pengecekan jawaban LKS, melaksanakan tes formatif secara individual, telah membimbing siswa dalam mengoreksi tes formatif dan berbasis pada peserta didik. Penggunaan tipe TAI di kelas IV mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 60,58% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 35,30 % sehingga menjadi 95,88%. Berdasarkan peningkatan pada siklus II menyebabkan penelitian tindakan kelas ini dihentikan, artinya telah dilakukan penelitian pada pembelajaran sebanyak dua siklus.

Pemerolehan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Noviana (2018:9) menyatakan bahwa model kooperatif tipe TAI berdampak pada aktivitas belajar siswa. Tingkat ketercapaian di siklus I setelah tindakan yaitu 54,04% menjadi 83,79% di siklus II. Selanjutnya Rossesa (2018:8) menegaskan bahwa meningkatnya aktivitas siswa pada siklus II karena adanya perbaikan proses pembelajaran dan siswa juga sudah terbiasa dengan model tersebut. Proses pembelajaran tipe TAI menggambarkan siswa dikondisikan supaya siswa dapat belajar secara individu, belajar bersama dengan teman kelompoknya, dan dengan adanya bimbingan guru menyebabkan siswa aktif memperhatikan, mendengar, mengamati dan bertanya dalam proses pembelajaran dengan demikian aktivitas belajar siswa meningkat.

Penelitian ini disarankan guru menggunakan berbagai model, metode, dan tipe yang bervariasi serta menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Media konkret seperti tumbuhan rumput yang digunakan pada pembelajaran siklus I sebaiknya berukuran besar agar bisa terlihat jelas oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi Anggota IKAPI
- Mahmud (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Noviana. (2018). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Materi Hidrokarbon melalui Penerapan Model Team Assisted Individualization dengan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kimia*. <https://jurnal.uns.ac.id/JPKim/article/view/24584>

- Ridwan. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rossesa. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran TAI. *Jurnal UNTAN*.<http://jurnal.untan.ac.id>
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

PENGUNAAN MEDIA ONLINE EDMODO TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS IKLAN,SLOGAN,DAN POSTER

Umni Yati

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: umny@student.untan.ac.id

Abstract

Writing is a process of expressing one's ideas and ideas. One of these processes is generating ideas in writing advertisements, slogans, and posters. Writing advertisements, slogans and posters is writing that contains persuasive text or text that aims to influence readers with words, images, or pictures and words. This writing is motivated by the low writing competence of junior high school students in grade VIII at MTs Al Fatah Singkawang. Based on the author's observations, the low competence of writing advertisements, slogans, and posters in class VIII students of MTs Al Fatah Singkawang is caused by factors from students and teachers. Factors from students, there are still many students who experience some difficulties, such as still confused in determining story ideas, developing outline or story lines, and lack of imagination. This factor causes the students to be not optimal in writing skills for advertisements, slogans, and posters. While the factors from the teacher, the teacher has not used the right methods and learning media so that learning is boring, not innovative, and there are more lectures. The purpose of this paper is to describe the use of Edmodo online media in Indonesian language learning, especially advertising writing materials, slogans, and posters. The type of research used is a literature study that produces a description or explanation of the advantages and disadvantages of using Edmodo online media for the ability to write advertisements, slogans, and posters.

Abstrak : Menulis merupakan proses dalam menuangkan ide maupun gagasan yang dimiliki seseorang. Satu diantara proses tersebut yaitu menuangkan ide dalam menulis iklan,slogan, dan poster. Menulis iklan,slogan beserta poster merupakan tulisan yang berisikan teks persuasif atau teks yang bertujuan untuk mempengaruhi pembaca dengan kata-kata,gambar, atau gambar dan kata-kata. Adapun tulisan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi menulis pada siswa SMP pada kelas VIII di MTs Al Fatah Singkawang. Berdasarkan observasi penulis, rendahnya kompetensi menulis iklan,slogan, serta poster pada siswa kelas VIII MTs Al Fatah Singkawang disebabkan oleh faktor dari siswa dan guru. Faktor dari siswa, masih banyak siswa mengalami beberapa kesulitan seperti masih bingung dalam menentukan ide cerita, mengembangkan garis besar kerangka atau alur cerita, serta imajinasi yang kurang. Faktor inilah yang menyebabkan ketidakefektifan siswa dalam keterampilan menulis iklan, slogan, dan poster. Sedangkan faktor dari guru, guru belum menggunakan metode dan

media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran membosankan, tidak inovatif, dan lebih banyak ceramah. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media online Edmodo dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis iklan, slogan, dan poster. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka yang menghasilkan deskripsi atau paparan kelebihan serta kekurangan dari penggunaan media online Edmodo terhadap kemampuan menulis iklan, slogan, dan poster.

Kata Kunci: penggunaan, media online edmodo, iklan, slogan dan poster

Menulis diartikan suatu proses menuangkan ide ataupun gagasan yang dimiliki seseorang. Menurut Komaidi (2007:6) menulis kreatif merupakan suatu proses penciptaan suatu gagasan oleh seorang penulis menjadi sebuah karya tulis. Namun, masih ditemukan siswa yang kesulitan dalam menuangkan ide maupun gagasannya tanpa terkecuali dalam materi iklan, slogan, dan poster. Dimana, materi ini menuntut daya kreatifitas siswa guna menulis gagasan yang baik berkenaan dengan iklan, slogan, dan poster.

Iklan adalah suatu pesan yang bertujuan untuk membujuk individu agar tertarik terhadap suatu barang maupun jasa yang ditawarkan. Slogan sendiri merupakan kata yang menarik dan mudah diingat. Adapun poster adalah bentuk kata-kata yang berisikan pemberitahuan dengan tujuan informasi kepada masyarakat.

Latar belakang tulisan ini adalah penggunaan media online *edmodo* terhadap kemampuan menulis iklan, slogan, dan poster. Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

PEMBAHASAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa. Tiga keterampilan berbahasa yang lain adalah menyimak, berbicara, dan membaca. Menulis sendiri adalah suatu proses dalam menuangkan ide maupun gagasan seseorang. Menurut Komaidi (2007:6) menulis kreatif merupakan suatu proses penciptaan suatu gagasan oleh seorang penulis menjadi sebuah karya tulis. Pendapat lain mengatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif serta ekspresif (Tarigan 2008:3). Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan kreatif dalam menuangkan ide maupun gagasan seseorang .

Menulis kreatif menekankan pada sikap aktif seseorang untuk menulis, kemudian mampu menemukan proses kreatifnya agar tulisan menjadi baik dan menarik. Menulis kreatif sesungguhnya adalah proses menuangkan ide atau gagasan sebagai wujud pengendalian pikiran-pikiran kreatif agar dapat menjadi tulisan yang baik dan menarik.

Satu di antara proses menulis kreatif adalah menulis iklan, slogan dan poster. Iklan adalah suatu pesan yang bertujuan untuk membujuk individu agar tertarik terhadap suatu barang maupun jasa yang ditawarkan. Slogan sendiri merupakan kata yang menarik dan mudah diingat. Adapun poster adalah bentuk kata-kata yang berisikan pemberitahuan dengan tujuan informasi kepada masyarakat. Dapat

disimpulkan bahwa iklan, slogan dan poster merupakan tindakan persuasif melalui kata-kata menarik.

Iklan, slogan, maupun poster merupakan media yang bersifat persuasif. Selain dari fungsi informasi, ketiganya juga sebagai sarana edukasi. Menulis iklan, slogan, dan poster merupakan kegiatan yang bersifat ekspresif dan kreatif. Untuk memancing kreativitas dan motivasi bagi peserta didik dituntut kemampuan guru menggunakan metode, model, dan media pembelajaran sehingga muncul semangat belajar dalam menulis iklan, slogan, dan poster bagi peserta didik. Melalui metode, model, dan media timbul rasa senang peserta didik terhadap pembelajaran menulis iklan, slogan, dan poster yang selama ini mereka anggap kurang imajinatif, membosankan, dan kurang disukai. Dengan demikian, guru dapat berperan benar-benar sebagai motivator dan fasilitator.

Latar belakang tulisan ini adalah penggunaan media online edmodo terhadap kemampuan menulis iklan, slogan, dan poster dalam materi menulis iklan, slogan dan poster. Di jaman yang semakin maju kini, tentu internet menjadi kebutuhan dalam segala aspek kehidupan tanpa terkecuali dalam dunia pendidikan. Tentu dengan adanya kemajuan di tingkat teknologi memberi dampak positif dalam upaya kemajuan pendidikan di Indonesia. Dimana akan jauh lebih memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam mencari dan mempelajari ilmu-ilmu secara luas. Maka dari itu salah satu dari wujud kemajuan teknologi adalah dengan memanfaatkan pembelajaran secara online melalui berbagai macam media salah satunya adalah Edmodo ini.

E-learning merupakan suatu proses pembelajaran yang konsepnya memanfaatkan elektronik sebagai medianya. *E-learning* dibuat tentu bertujuan memudahkan segala proses pendidikan terlebih dalam menyiasati keterbatasan guru maupun siswa baik dalam segi waktu, keadaan selama pembelajaran berlangsung terlebih dalam sikon pandemi yang masih terjadi sampai saat ini. Salah satu teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi adalah edmodo.

Edmodo adalah salah satu terobosan teknologi dalam hal ini di dunia pendidikan. Tentu Edmodo memfasilitasi keamanan dalam penggunaannya serta dapat dioperasikan dengan langkah-langkah yang tidak sulit. Edmodo juga menawarkan beberapa fitur yang tentunya mendukung kemudahan dan yang uniknya media Edmodo tidak hanya melibatkan pendidik dan peserta didik melainkan juga melibatkan orang tua guna dapat memantau aktivitas pembelajaran anak melalui salah satu fiturnya yakni *parent code*. Edmodo sendiri memiliki beberapa fitur seperti fitur yang berfungsi untuk melihat tanggapan siswa yang disebut *polling*. Ada fitur yang berfungsi untuk melihat data nilai yang disebut dengan *gradebook*. Ada fitur yang memudahkan guru untuk berbagi materi tambahan berupa gambar, video dan lain sebagainya demi menunjang materi atau yang disebut dengan *file and link*. Ada pengayaan yang dibuat dengan kuis atau disebut dengan *quiz*. Kemudian ada wadah yang dapat dijadikan kumpulan materi baik guru maupun siswa yang disebut dengan *library*. Ada fitur yang dijadikan sebagai tempat untuk membagikan tugas atau yang disebut dengan *assignment*. Ada fitur yang berfungsi untuk memberikan penghargaan atas capaian atau yang disebut

dengan *award badge*. Serta fitur yang sudah kita singgung di atas yakni *parent code*.

Dengan melihat penjelasan serta kegunaan Edmodo dalam membantu pendidik membentuk atau menciptakan suatu kelas virtual yang lebih efektif dan menyenangkan menjadikan Edmodo sangat layak digunakan. Dengan begitu juga menjadikan pendidik lebih mudah dalam membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Permasalahan dalam kegiatan menulis memang kerap kali terjadi, tidak terkecuali pada pembelajaran menulis iklan, slogan, dan poster. Kesulitan tersebut tergambar dari kesulitan siswa menuliskan gagasannya dan didukung dengan metode pengajaran guru yang terbilang masih belum inovatif. Keadaan demikian mendorong penulis untuk menawarkan solusi berupa penggunaan media online edmodo terhadap kemampuan menulis iklan, slogan, dan poster.

Edmodo adalah salah satu terobosan teknologi dalam hal ini di dunia pendidikan. Tentu Edmodo memfasilitasi keamanan dalam penggunaannya serta dapat dioperasikan dengan langkah-langkah yang tidak sulit. Edmodo juga menawarkan beberapa fitur yang tentunya mendukung kemudahan dan yang uniknya media Edmodo tidak hanya melibatkan pendidik dan peserta didik melainkan juga melibatkan orang tua guna dapat memantau aktivitas pembelajaran anak melalui salah satu fiturnya yakni *parent code*.

DAFTAR PUSTAKA

Komaidi, Didik. 2007. *Aku Bisa Menulis*. Yogyakarta: Sabda Media

Tarigan. Guntur, H. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

PENGARUH PENGGUNAAN SUMBER BELAJAR GURU BERBANTUAN SMARTPHONE TERHADAP PROSES BELAJAR SISWA DI KELAS XI SMA NEGERI 1 PONTIANAK

Vita Kusnul Fauzi

PascaSarjana AP 2019 FKIP UNTAN FKIP UNTAN Pontianak

Email: kusnulvita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini diberi judul. Pengaruh Penggunaan Sumber Daya Belajar Guru Berbantuan Smartphone terhadap Proses Pembelajaran Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pontianak. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemanfaatan sumber belajar guru berbantuan smartphone pada proses pembelajaran siswa di SMAN 1 Pontianak. Adapun Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan smartphone terhadap proses pembelajaran siswa di SMA Negeri 1 Pontianak?”. Peneliti ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan bentuk kuantitatif. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpulan data berupa angket. Dari hasil penelitian diperoleh hasil proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh kelas XI SMAN 1 Pontianak. Berdasarkan hasil kajian proses pembelajaran XI SMAN 1 Pontianak pembelajaran terlaksana dengan baik, hal ini terlihat dari penggunaan sumber belajar guru berbantuan smartphone di SMA Negeri 1 Pontianak yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari hasil penelitian tentang cara guru mengajar yaitu sebanyak 64,1% termasuk kategori baik.

Kata Kunci : Penggunaan Sumber Proses Pembelajaran Guru Berbantuan Smartphone.

PENDAHULUAN

Sumber belajar merupakan komponen yang penting bagi guru. Sumber belajar yang mencakup bagian yang dapat digunakan oleh guru dalam belajar, mengajar dan menampilkan kemampuan kompetensinya. Guru merupakan sumber belajar bagi peserta didik. Selain guru, terdapat banyak lagi sumber-sumber belajar yang lain. Di Dalam penggunaan sumber belajar yang berkualitas akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu dengan pemberian pemahaman yang mendalam terhadap peserta didik. Akan lebih bermanfaat apabila sumber belajar yang dimanfaatkan adalah sumber belajar yang berkualitas *high quality* daripada sumber belajar yang beragam namun tetapi tidak berkualitas. Hal ini dikarenakan di dalam penggunaan sumber belajar yang berkualitas maka peserta didik akan cepat memahami tujuan dari pembelajaran. Begitu juga sebaliknya bila penggunaan sumber belajar yang tidak tepat maka akan dampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap suatu pembelajaran.

Di Dalam pembelajaran era globalisasi, peran dan tanggung jawab guru pada masa sekarang dan mendatang akan semakin kompleks, sehingga guru diharuskan meningkatkan kualitas di dalam pembelajaran. Peran guru sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran dengan baik dan benar. Guru

yang profesional adalah guru yang menguasai materi serta dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Penguasaan guru dalam teknologi akan penting didalam penggunaan teknologi yang dapat membantu pembelajaran dapat dirasakan berkembang baik. Penggunaan alat bantu pembelajaran sudah rasakan sangat dibutuhkan saat kondisi pembelajaran masa kini. Pembelajaran masa kini lebih mengharapkan penggunaan teknologi untuk mempermudah mengakses bahan ajar dan materi pembelajaran.

Adapun salah satu tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan berinteraksi komunikasi dalam proses belajar mengajar. Kesuksesan guru dalam menyampaikan informasi tergantung pada lancarnya interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik secara dua arah. Ketidaklancaran dalam berkomunikasi dampak terhadap pesan yang disampaikan oleh guru. Masih ada guru yang tidak mampu berkomunikasi atau menggunakan alat komunikasi kepada peserta didik hal ini kan membuat miss komunikasi, walaupun guru tersebut sudah menguasai materi yang diajarkan namun karena komunikasi tidak lancar, maka peserta didik tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Dalam pelaksanaanya pendidikan di sekolah terdapat kegiatan belajar mengajar didalam kelas yang dinamakan proses pembelajaran, Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Sedangkan kegiatan penutup adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu guru, peserta didik, lingkungan dan pendekatan dalam pembelajaran. Faktor pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu strategi yang dipakai guru dalam membelajarkan peserta dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu, pendekatan pembelajaran itu dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan sekitar, kemudian fasilitas dalam membantu belajar yakni berupa buku, maupun lainnya, dan alat-alat komunikasi atau elektronik seperti *smartphone*. Termasuk sumber-sumber belajar yang digunakan oleh siswa.

Bervariasinya media pembelajaran dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Agar tujuan pendidikan dapat dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat pergunakan adalah *smartphone*, dimana *smartphone* merupakan alat komunikasi yang mudah untuk dibawa dan dapat digunakan untuk mencari berbagai macam informasi serta referensi atau literasi. *Smartphone* diharapkan sangat membantu guru didalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, apabila memanfaatkan *smartphone* tersebut secara tepat guna. *Smartphone* merupakan salah satu kemajuan teknologi di bidang komunikasi di mana terdapat aplikasi-aplikasi seperti *web browser*, *line*, *facebook*, email dan *instagram* yang bisa

dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Dengan perbantuan *smartphone* guru dapat dengan mudah mengakses materi-materi secara cepat dan efisien.

Dari hasil observasi awal, di SMAN 1 Pontianak, diketahui dengan total jumlah siswa/i keseluruhan jurusan MIPA dan IPS kelas X, XI, dan XII pada tahun pelajaran 2017/2018 yaitu 1.230 siswa. Kelas yang mempunyai *smartphone* sebanyak : (1) kelas X = 100%, (2) XI = 99% dan (3) kelas XII = 100% Dalam penelitian ini, peneliti memilih pada siswa kelas XI saja, ada beberapa alasan dikarenakan: a) Siswa kelas X guru masih belum menerapkan sumber belajar *smartphone* b) Siswa kelas XII dikarenakan siswa diminta untuk fokus persiapan Ujian Nasional. c) Dikarenakan komunikasi yang sudah terjalin dengan baik pada siswa kelas XI.

Berdasarkan kondisi tersebut, sehingga peneliti memilih untuk meneliti siswa kelas XI MIPA 5, 6, 7, 8, 9 & IPS 1, 2, 3 yang memilih peminatan mana sudah sering menggunakan *smartphone* ketika sebagai sumber belajar mata pelajaran sosiologi yang diajar oleh Ibu Zubaidah, S.sos. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* Terhadap Proses Belajar Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 1 Pontianak”.

Dari uraian latar belakang yang dijabarkan, maka masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa di SMA Negeri 1 Pontianak?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui “Bagaimana Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* Terhadap Proses Belajar Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 1 Pontianak. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan pengetahuan mengenai Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* Terhadap Proses Belajar Siswa.

Untuk memperjelas batasan masalah dalam penelitian ini, maka perlu diterangkan ruang lingkup penelitian mengenai permasalahan yang akan diteliti. Ruang lingkup penelitian tersebut terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional. Menurut Sugiyono (2013:38) yang dimaksud variabel penelitian adalah “segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya Sumadi Suryabrata (2008:25), variabel penelitian adalah “sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti”. Sedangkan Budiman Chandra (2008:9) variabel penelitian adalah “Komponen atau faktor yang berkaitan satu sama lain dan telah diinventarisasi lebih dahulu dalam variabel penelitian”.

Variabel bebas dalam peneliti ini adalah penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone*. Dengan aspek penelitian menurut Dariyanto, (2010:2) sebagai berikut: 1.) Mengakses materi pelajaran , 2) Mencari informasi, 3) Media Sosial.

Menurut Sugiyono (2018:61) variabel dependen (variabel terikat) adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah proses belajar mata pelajaran sosiologi. Dengan aspek hasil belajar siswa. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk

memberikan definisi operasional. Adapun definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah: a) Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* dalam penelitian ini adalah bahan pengajaran oleh guru melalui telepon genggam yang mempunyai tingkat tinggi dengan fitur canggih seperti internet dengan tujuan agar guru bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai berikut: 1) Mengakses materi pelajaran dengan mudah. 2) Mencari informasi dengan cepat dan akurat. 3) Media sosial yang bervariasi dan positif. b) Proses belajar dalam penelitian ini adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, dengan perbantuan alat komunikasi berupa penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya kegiatannya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Didalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling mendukung agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut pendapat Bafadal (2005:11), pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”. Sejalan dengan itu, Jogiyanto (2007:12) juga berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala cara yang dilakukan bersama antara guru dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan tujuan pengetahuan yang diberikan bisa berkontribusi dalam diri peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkesinambungan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berpikir kritis dan munculnya kreativitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar, 2011:106). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kognitif (kemampuan intelektual), afektif (perkembangan moral), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini diperkuat oleh pendapat Bloom yang membagi tiga kategori dalam tujuan pembelajaran yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik (Nasution, 2013:25).

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga siswa mengalami perkembangan yang maju dan positif. Tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa atau peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru haruslah bermanfaat bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa supaya tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sebagai upaya membekali diri siswa dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral dan keterampilan sehingga mengalami perkembangan positif.

Proses belajar itu berlangsung dan berkelanjutan apabila terjadi interaksi antara orang sebagai pelaku belajar dengan sumber belajar. Sumber belajar mencakup segala sesuatu, baik yang dibuat secara khusus untuk keperluan belajar maupun yang dibuat untuk keperluan lain tetapi mengandung informasi yang dapat dipergunakan untuk keperluan belajar. Sumber belajar memberikan pengalaman belajar kepada setiap orang. Menurut Edgar Dale dalam B.P. Sitepu (2014:18) secara singkat, sumber belajar dirumuskan sebagai “sesuatu yang dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar”. Menurut Wina Sanjaya (2008:2280), Sumber belajar adalah “segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar”.

Menurut Ahmad Rohani (2008:102), Sumber belajar adalah “Berbagai macam yang ada di luar diri seseorang (siswa) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar”. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sarana/alat untuk belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang bertujuan agar dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru. Dengan demikian maka tujuan sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Menurut segi pengembangannya, sumber belajar ada dua macam, yaitu: a) *Learning Resources by design* (sumber belajar yang dirancang sengaja dipergunakan untuk keperluan pengajaran, atau setelah diadakan seleksi). b) *Learning Resources by utilitarian* (sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan belajar/pengajaran), yaitu segala macam sumber belajar (lingkungan) yang ada disekeliling sekolah dimanfaatkan guna memudahkan peserta didik yang sedang belajar. Sifatnya insidental/seketika. Misalnya tokoh, pahlawan, masjid, pasar dan sebagainya. Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi peserta didik maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang

dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jika tidak maka tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang, dan atau buku hanya sekedar tempat, benda, orang atau buku yang tidak ada artinya apa-apa. Tempat, benda, orang, bahan, buku, peristiwa dan fakta tidak akan menjadi sumber belajar yang bermakna bagi peserta didik maupun guru apabila tidak diorganisasi melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Teknologi *smartphone* berasal dari bahasa Inggris yaitu *ponsel cerdas* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer, perangkat telekomunikasi serbaguna. Telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. *Ponsel cerdas* merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur-fitur canggih yang dapat dikatakan sebagai komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Suatu alat komunikasi atau telepon seluler yang dilengkapi dengan organizer digital. *Smartphone* merupakan pengembangan dari telepon seluler yang kemudian ditambahkan fitur dan fasilitas lainnya sehingga menjadi telepon yang cerdas dan disebut *Smartphone*.

Menurut Gary b, Thomas J dan Misty E (2007: 139), *smartphone* adalah “telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)*. Seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan”. Adapun beberapa fitur/aplikasi dalam *smartphone* yaitu google, facebook, path, twitter, instagram, line, youtube, BBM, dan banyak lainnya. Satu hal yang mendapat perhatian khusus adalah bahwa setiap perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisiensi, serta peningkatan produktivitas. Pada awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan.

Dalam proses pembelajaran, media sangatlah penting untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut Arsyad (2008:3) “kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar”. Menurut Anitah (2008:1) media pembelajaran berarti “sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam hal ini banyak pengertian tentang media dan berbagai macam contoh media yang digunakan. Mayer (2005:98) mengemukakan bahwa, *So many different definitions of media have been offered that it is important at the start of this discussion to clearly specify what is being discussed. Instructional media generally refers to any vehicle for presenting or delivering instruction. Examples of these vehicles usually refers to computer, books, television, radio, newspaper, and people.* Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Smartphone* dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sosiologi kepada siswa

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi berjalan dengan sangat pesat, dimana perkembangan teknologi komunikasi saat ini bergerak ke arah *mobile smartphone* atau *ponsel pintar* yang memiliki kemampuan layaknya sebuah komputer. Beragam *ponsel* telah beredar di pasaran dengan berbagai macam model yang berbeda dari segi merk sampai dengan operating system yang telah terpasang di dalamnya.

METODE

Metode penelitian kuantitatif menurut Emzir (2010:28) metode penelitian kuantitatif merupakan, “Penelitian yang secara utama menggunakan paradigma post positivisme dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik”. Sedangkan Sugiyono (2017:8) adalah, “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jadi metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey. Menurut Sugiyono (2017:7) penelitian survey adalah, “Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi dan hubungan-hubungan antar variabel”. Sedangkan menurut Darmawan (2013:69) yaitu, “Penelitian yang harus dilakukan penjelasan atas hubungan, pengaruh, atau adanya hubungan kausal dan sebab akibat”. Dapat disintesis bahwa penelitian metode survei adalah bahwa Metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan harus dilakukan penjelasan atas hubungan, pengaruh, atau adanya hubungan kausal dan sebab akibat. Pada penelitian ini yang akan diukur adalah besarnya pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan smartphone terhadap proses belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Pontianak. Yang akan diuji hipotesis dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan sumber belajar guru berbantuan smartphone berpengaruh tidaknya terhadap proses belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Pontianak. Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang terbentuk peristiwa, hal, atau orang yang memiliki karakteristik serupa yang menjadi pusat perhatian peneliti, karena dipandang sebagai semesta penelitian (Ferdinand, 2006:46). Sedangkan Sujarweni dan Endrayanto (2012:13) mengatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017:81).

Dengan demikian sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristik hendak diselidiki, dan bisa mewakili keseluruhan populasi sehingga jumlah lebih sedikit dari populasi. Jumlah Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (IPA dan IPS) yang berjumlah 281 siswa, dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik Slovin menurut Sugiyono (2017:87). Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlah harus representative agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungan tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana. Berdasarkan

perhitungan diatas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi sebanyak 74 orang dari seluruh total siswa kelas XI, dimana tiap kelas diambil 9 siswa sebagai responden, hal dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil berdasarkan teknik probability sampling; simple random sampling, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (siswa) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik insidental, seperti yang dikemukakan Sugiyono (2017:85), bahwa sampling insidental adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/accidental bertemu dengan peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Proses belajar pembelajaran yang terjadi di kelas XI SMAN 1 Pontianak dalam pembelajaran dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* di SMA Negeri 1 Pontianak termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian cara guru mengajar yaitu sebanyak 64,1% termasuk kategori baik. 2) Terdapat pengaruh Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa.3) Terdapat pengaruh Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan agar memperjelas hasil penelitian yang ingin diungkapkan berkaitan dengan penggunaan sumber belajar berbantuan *smartphone* di SMAN 1 Pontianak. 1) Proses belajar pembelajaran yang dilakukan oleh guru SMAN 1 Pontianak. berdasarkan hasil penelitian proses belajar pembelajaran yang terjadi di kelas XI SMAN 1 Pontianak dalam pembelajaran dilakukan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* di SMA Negeri 1 Pontianak termasuk dalam kategori baik, dikarenakan guru merasa terbantu dengan adanya penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran karena mudah dalam mengakses materi pembelajaran. 2) Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* di kelas XI SMAN 1 Pontianak. Proses Belajar SMA Negeri 1 Pontianak termasuk kategori baik, ini dikarenakan guru menguasai penggunaan *smartphone* sebagai alat yang membantu dalam mengakses literasi atau bahan ajar sebagai sumber belajar. 3) Seberapa besar pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar di SMAN 1 Pontianak. Berdasarkan hasil pengolahan data baik dengan menggunakan analisis deskriptif maupun pengujian secara statistik. Besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Koefisien Determinasi) adalah 0,429%, artinya persentase Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar sebesar 42,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel

lain. Dari hasil pengolahan data maka diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,832 > 1,916$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan serta hasil yang diperoleh, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa: “Terdapat Pengaruh Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* Terhadap Proses Belajar SMA Negeri 1 Pontianak”. Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut: 1) Penggunaan Sumber Belajar Guru Berbantuan *Smartphone* di SMA Negeri 1 Pontianak termasuk dalam kategori baik.. 2) Proses Belajar XI SMA Negeri 1 Pontianak termasuk kategori baik. Hal tersebut dapat dibuktikan pengolahan data diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,832 > 1,916$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa. 3) Besar pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa SMA Negeri 1 Pontianak. Berdasarkan hasil pengolahan data baik dengan menggunakan analisis deskriptif maupun pengujian secara statistik. Besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Koefisien Determinasi) adalah 0,429%, artinya persentase Penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa sebesar 42,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dari hasil pengolahan data maka diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,832 > 1,916$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa”.

Saran

Di Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan penggunaan sumber belajar guru berbantuan *smartphone* terhadap proses belajar siswa, maka penulis mengajukan beberapa saran. Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain: 1) Guru diharapkan mampu menguasai berbagai media serta terampil menggunakan teknologi agar mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran. 2) Sekolah diharapkan memfasilitasi pengadaan alat yang mendukung pelaksanaan pembelajaran agar lebih baik lagi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Suryosubroto. (2009). Proses Belajar Mengajar disekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- B.P. Sitepu.(2014). Pengembangan Sumber Belajar.Jakarta:PT. RajaGrafindo Perasada

- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. (2013). Panduan Pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Mahasiswa FKIP UNTAN. Pontianak: FKIP UNTAN
- Hadari Nawawi. (2012). Metode Penelitian Bidang Sosial. (cetakan ke-13). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hamzah B. Uno dkk. (2010). Desain Pembelajaran. Bandung: MQS Publishing
- Harjanto. (2010). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- M. Hilmi Masruri (2013). Aplikasi Ngetop Android. Jakarta: Elex Media
- Moh. Uzer Usman. (2007). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2009). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rusman. (2010). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Bandung: Alfabet.
- Syahwani Umar, Syambasril (2013). Program Pengalaman Lapangan-1. Pontianak: FKIP UNTAN
- Syaiful Bahri Djamarah (2012). Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Sagala. (2010). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta

EKSPLORASI LOGARITHMS HEXAGONAL JIGSAW UNTUK MELATIH KONSEP LOGARITMA SISWA

Wahyu Dwi Saputra

Program Magister Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak

Email: wahyudwisaputra10@gmail.com

Abstract

The idea of scientific writing is a exploration in learning logarithm at Senior High School that can used teacher for a way to train concept logarithm student. The notion Exploration of logarithm hexagonal jigsaw implemented with direct observation to student through learning in class or outside classroom specifically with learning online. Logarithms Hexagonal Jigsaw as a way to train concept logarithm student can implemented with individual or in groups, so that make it possible for freedom in learn or can be liberate student learning with given a way so that student can be problem solving in manner independently although in groups. Result of this idea is explanation in manner deep about logarithm hexagonal jigsaw that is procedure, , implementation rules, benefits, examples logarithm hexagonal jigsaw, which can used in learning on school. Logarithm hexagonal jigsaw including into the kind of game that need concept logarithm, so that student expected can be train, gaming, learn in a same time.

Abstrak

Gagasan ini merupakan suatu eksplorasi dalam pembelajaran logaritma di sekolah menengah atas (SMA) yang dapat digunakan guru sebagai cara untuk melatih konsep logaritma siswa. Gagasan Eksplorasi Logarithms Hexagonal Jigsaw dilaksanakan dengan pengamatan langsung dan angket yang diberikan kepada siswa melalui pembelajaran dikelas atau diluar kelas yaitu melalui pembelajaran daring (online). Logarithms Hexagonal Jigsaw sebagai suatu cara melatih konsep dapat dilaksanakan dengan cara individu atau berkelompok, sehingga memungkinkan untuk keleluasaan dalam belajar atau dapat membebaskan siswa belajar dengan diberikan suatu cara agar siswa atau peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri maupun berkelompok. Hasil dari gagasan ini adalah penjabaran secara mendalam mengenai Logarithms Hexagonal Jigsaw yaitu berupa cara kerja, aturan pelaksanaan, manfaat, serta contoh dari Logarithms Hexagonal Jigsaw yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah menengah atas. Logarithms Hexagonal Jigsaw juga termasuk kedalam jenis permainan yang membutuhkan konsep logaritma di dalamnya, sehingga diharapkan siswa dapat berlatih, bermain, serta belajar dalam waktu yang bersamaan.

Keywords: *Logarithms Hexagonal Jigsaw, melatih Konsep, bermain dan belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah menengah atas (SMA) secara khusus pada materi logaritma masih berorientasikan pada guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima materi secara pasti. Padahal pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 sudah mengedepankan keaktifan siswa dalam belajar, dan membuat siswa menjadi mandiri dalam mencari bahan bacaan serta mendalami secara mandiri materi matematika di sekolah menengah. Menurut pengamatan penulis dan pengalaman belajar, siswa cenderung pasif di kelas yang diyakini terjadi karena faktor internal siswa dan faktor eksternal nya seperti lingkungan belajar, guru, media belajar, dan lain sebagainya yang dapat menyebabkan siswa menjadi pasif. Lebih lanjut guru yang menyampaikan pembelajaran dengan berfokus pada dirinya dan tak melibatkan siswa dalam sebuah diskusi satu arah atau diskusi kelompok dapat menyebabkan menurunnya keaktifan dalam belajar.

Pembelajaran matematika sudah seharusnya berfokus pada berbagai keaktifan siswa yang didukung oleh gurunya sebagai pembimbing dalam belajar matematika secara khusus dalam belajar materi logaritma. Pembelajaran logaritma yang tidak mengaktifkan siswa didalam kelas mengakibatkan penurunan hasil belajar dan menyebabkan siswa menjadi kurang memahami konsep logaritma yang benar dan dapat membuat siswa memahami konsep secara baik sehingga dapat terus diingat sehingga setiap siswa mendapatkan masalah yang berkaitan dengan logaritma. Menurut (Dian Devita, 2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa cenderung mendapatkan nilai lebih baik jika menggunakan model lain selain dari pembelajaran langsung.

Pembelajaran logaritma selain dapat dijelaskan langsung oleh guru, juga dapat dilatih sendiri atau mandiri oleh siswa di sekolah bahkan di rumah. Pembelajaran saat ini bahkan diharuskan untuk belajar melalui daring atau *online sehingga* peran guru dalam pembelajaran tidak begitu berdampak besar dalam pembelajaran. Sehingga dianggap perlu adanya pembaharuan dalam melatih siswa dalam belajar logaritma. *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Ditawarkan solusi yang berbeda dari pembelajaran logaritma pada umumnya, biasanya pembelajaran logaritma didasarkan pada pengerjaan soal yang berbagai macam dan tidak berkaitan satu dengan lainnya pada setiap soal yang dikerjakan. Pada *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Ditawarkan cara untuk melatih siswa dalam pembelajaran matematika yang setiap soal nya saling berhubungan satu dengan lainnya dan kelebihan lainnya adalah *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Dapat diterapkan di sekolah maupun di rumah.

Logarithms Hexagonal Jigsaw Dianggap merupakan cara yang baru atau relatif belum pernah diterapkan di pembelajaran logaritma di Indonesia secara umum, sehingga penulis merasa perlu adanya pembahasan mendalam mengenai *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Yang dapat melatih konsep logaritma siswa.

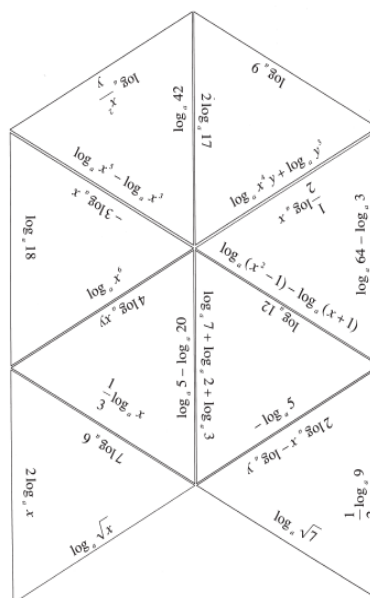
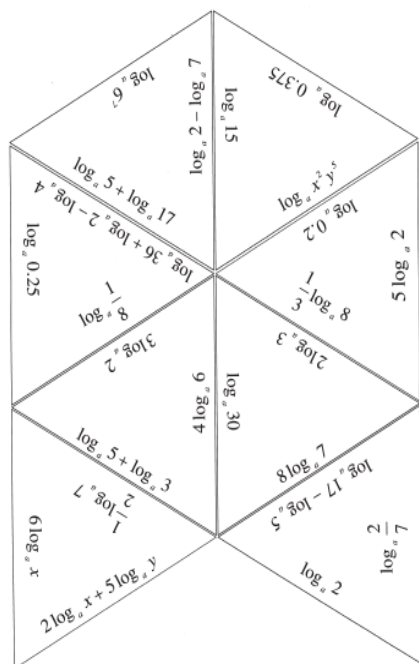
Pembahasan

Pembelajaran logaritma tidak hanya sebatas bagaimana menghitung hasil dari suatu logaritma, lebih dari pada itu pembelajaran logaritma sudah seharusnya dan sewajarnya mengakibatkan pengalaman belajar sehingga siswa mampu

menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang bermakna juga dapat membuat siswa memahami dan mengingat secara spontanitas mengenai soal atau permasalahan yang terkait dengan logaritma. Tidak menutup kemungkinan dalam kehidupan di masa depan pembelajaran bermakna inilah yang dapat menjadi pondasi dalam menyelesaikan berbagai masalah kehidupan, namun jika yang dipelajari hanya bagaimana cara untuk menghitung siswa cenderung tidak terlalu memerlukannya karena sudah terdapat berbagai media untuk menghitung secara cepat dan akurat, namun konsep berbeda dengan hitungan.

Konsep dalam logaritma yang baik dan benar mampu untuk menyebabkan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa dan guru. Interaksi interaksi ini akan menjadi berharga jika guru dan siswa sama sama memiliki niat dan rasa untuk maju secara bersama sama. Bagi siswa pembelajaran yang menyenangkan lebih diutamakan daripada pembelajaran yang pasif dari guru.

Berikut akan diperkenalkan mengenai *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Yang dapat digunakan siswa untuk melatih konsep sekaligus bermain. Dua gambar dibawah merupakan contoh dari *Logarithms Hexagonal Jigsaw*, terlihat pada gambar bahwa *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Merupakan gambar segi enam yang didalamnya memuat pernyataan logaritma yang dibatasi oleh setiap segitiga. Cara untuk memainkannya atau belajar dengan *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Adalah dengan memotong setiap garis yang ada pada gambar tersebut kemudian menghubungkannya satu dengan lainnya sehingga menjadi berkaitan hingga semua puzzle terselesaikan atau sudah tidak bisa untuk disusun kembali.



Guru dapat membuat angka angka yang menarik

didalamnya, dan siswa diminta untuk mengerjakannya secara individu atau berkelompok dan dapat juga dikerjakan di sekolah atau dirumah seperti keadaan pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa dan guru melakukan pembelajarannya di rumah. Pembelajaran dengan *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Cukup fleksibel untuk segala keadaan, dan dapat pula dikerjakan mandiri tanpa proses pengawasan. Siswa juga dapat diminta untuk membuat *Logarithms Hexagonal Jigsaw*nya sendiri kemudian dibawa dikelas atau dikumpulkan ke guru nya, kemudian dibagikan secara acak untuk dapat dikerjakan masing masing siswa. Sehingga setiap siswa memiliki puzzle yang berbeda satu dengan lainnya.

Strategi juga dibutuhkan untuk menyelesaikan *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Sehingga diharapkan siswa mampu untuk kreatif dalam menyelesaikan masalahnya sendiri. Berbagai macam strategi dapat muncul dengan sendirinya bergantung dari pemahaman siswa dan kekreatifitasannya dalam menyelesaikan *Logarithms Hexagonal Jigsaw*.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Logarithms Hexagonal Jigsaw Merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan pembelajaran dan melatih pemahaman konsep logaritma. Pembelajaran dapat dilaksanakan secara individu atau berkelompok dan juga lebih fleksibel karena dapat dilaksanakan dimanapun baik di kelas maupun di rumah masing masing. Belajar dapat lebih menyenangkan karena melibatkan siswa secara langsung dan diyakini dapat membuat siswa lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah.

SARAN

Saran untuk pembaca atau peneliti selanjutnya, *Logarithms Hexagonal Jigsaw* Dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai cara untuk memahami logaritma secara lebih bermakna.

Daftar Pustaka

Dian Devita, 2015. KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (GENERATIVE LEARNING) DI SMP. EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2015, hlm 166 – 175

Mei Core, 2018. Logarithms and Exponentials. Mei C study resources core 2.

Susan Wall, 2006. Active Learning in A Level Mathematics. Mei Convergence

INTEGRASI *ENERGIZER* BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCES* DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA

Wahyudi

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: wahyudialdianos@gmail.com

Abstract

During the COVID-19 pandemic, learning activities completely shifted from classrooms to virtual media. Online Distance Learning (ODJ) creates many problems experienced by students, especially in Indonesian subjects. These problems such as saturation of text-based learning, lack of interaction, monotony of learning activities, lack of interest, complex linguistic rules, the number of assignments by teachers pursuing curriculum achievement so that students experience stress. In addition, students also have not experienced learning that develops potential and recognizes different characteristics of intelligence. This poses a challenge for teachers to solve these problems, such as simplifying the curriculum, packaging learning as attractive as possible in favor of different student characteristics, to making short lessons into meaningful learning. Therefore, it is necessary to integrate multiple intelligences- based energizers which aim to; (a) eliminate the potential gap and the students can consider themselves as agile with their respective characteristics; (b) create an equal, interactive and dynamic conditions; (c) increase motivation and revive passion in learning. Thus, online ODJ pays attention to cognitive, affective, and psychomorphic aspects, makes the potential for students' intelligence to develop to the maximum, as well as the realization of interesting and meaningful Indonesian language learning in the 21st century.

Masa pandemi COVID-19 membuat kegiatan pembelajaran sepenuhnya beralih dari ruang kelas ke media virtual. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring menimbulkan banyak problema yang dialami oleh siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Problema tersebut seperti kejenuhan pembelajaran yang berbasis teks, minimnya interaksi, monotonnya kegiatan pembelajaran, kurang menarik, rumitnya kaidah kebahasaan, banyaknya tugas oleh guru yang mengejar ketercapaian kurikulum hingga siswa mengalami stres. Selain itu, siswa juga belum merasakan pembelajaran yang mengembangkan potensi dan mengakui karakteristik kecerdasan yang berbeda-beda. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk memecahkan masalah tersebut seperti menyederhanakan kurikulum, mengemas pembelajaran semenarik mungkin yang berpihak pada perbedaan karakteristik siswa, hingga membuat pembelajaran yang singkat menjadi pembelajaran yang begitu bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pengintegrasian energizer berbasis multiple intelligences yang bertujuan untuk; (a) menghilangkan kesenjangan potensi dan siswa menganggap

mereka cerdas dengan karakteristik masing-masing; (b) terciptanya kondisi setara, interaktif maupun dinamis; (c) meningkatkan motivasi serta membangkitkan kembali gairah dalam belajar. Dengan demikian, PJJ secara daring tetap memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, membuat potensi kecerdasan siswa berkembang dengan maksimal, serta terwujudnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik hingga penuh makna pada abad ke-21 ini.

Kata Kunci: *Energizer, Multiple Intelligences, Pembelajaran Daring*

Era pandemi COVID-19 yang kian merebak semakin mempengaruhi segala aspek kehidupan tak terkecuali dalam ranah pendidikan. Pendidikan yang menjadi “mercusuar dalam kegelapan” tidak boleh sampai redup, apalagi padam. Kini di tengah keterbatasan ruang gerak secara langsung akibat pandemi justru membuka ruang-ruang lainnya untuk melakukan pembelajaran, yakni ruang virtual. Ruang virtual membawa hikmah dan pemikiran bahwa pembelajaran sejatinya memang bisa dilakukan kapan dan di mana saja. Namun, juga membawa tantangan besar pada ranah pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan satu di antara mata pelajaran dalam satuan kurikulum. Pembelajaran ini meliputi beberapa keterampilan. Tarigan (2015:40) menyatakan bahwa terampil dalam berbahasa dibagi menjadi empat, yakni: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut tak lain adalah catur tunggal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan empat keterampilan berbahasa tersebut dapat dibagi menjadi dua kelompok, yakni reseptif dan produktif. Muchlisoh (1992:23) menyebutkan keterampilan reseptif yang berarti menerima meliputi keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan produktif yang berarti menghasilkan meliputi keterampilan berbicara dan menulis. Keterampilan berbahasa inilah yang mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran secara daring memaksa siswa terus berkutat pada layar monitor seperti gawai dan laptop. Pembelajaran daring yang berlangsung enam hingga delapan jam jika terus menatap layar monitor maka akan mempengaruhi kualitas belajar. Waktu tatap layar yang berlebihan dan minim interaksi membuat otak menurun daya konsentrasinya. Contoh dalam keterampilan menyimak perlu pemusatan perhatian dan konsentrasi penuh dalam menangkap bunyi tuturan. Lucy dan Rizky (2012:50) menjelaskan bahwa otak tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama. Mudah-mudahan bisa menggunakan patokan usia. Contohnya, untuk anak usia 5 tahun, batas waktu fokus maksimal yang bisa dilakukan hanya lima menit, anak usia 15 tahun, batas waktu fokus hanya 15 menit. Jika seorang berusia 35 tahun atau 60 tahun, batas fokus maksimalnya 30 menit. Jadi, 30 menit merupakan batas waktu fokus maksimal agar otak tidak terjadi kelelahan dalam belajar.

Perihal konsentrasi bukan hanya menjadi satu-satunya kendala saat pembelajaran daring. Pembelajaran daring membatasi ruang gerak siswa untuk berinteraksi dan hanya duduk berjam-jam selama pembelajaran. Kondisi ini memaksa siswa untuk belajar dengan satu teknik, metode, atau jenis gaya belajar. Padahal jika ditelaah sejatinya siswa memiliki karakteristik gaya belajar dan jenis kecerdasan yang berbeda. Kecerdasan pada siswa dapat diperlihatkan lewat

banyak cara seperti melalui kata-kata, angka, musik, gambar, kegiatan fisik (kemampuan motorik) atau sosial-emosional. Kecerdasan siswa yang berbeda dan banyak ini disebut *Multiple Intelligence* yang merupakan teori kecerdasan majemuk yang dicetuskan oleh Howard Gardner. Teori ini sejatinya suatu konsep untuk menunjukkan bahwa potensi setiap orang khususnya jika dikaitkan dengan kecerdasan ternyata berbeda dan banyak jenisnya. Hal inilah yang belum diakui dan diaplikasikan secara holistik oleh tenaga pendidik. Kejenuhan pun akan kerap terjadi sehingga diperlukan *energizer*. Said (2010:1) menyebutkan bahwa *energizer* dapat diterapkan oleh pendidik agar suasana kembali dingin dan otak siap menuju kegiatan pembelajaran yang lebih menantang.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 yang berbasis teks seharusnya tetap bisa dimodifikasi sedemikian rupa dengan berpihak pada gaya belajar dan jenis kecerdasan siswa. Hal tersebut untuk menghilangkan kesenjangan potensi dan siswa menganggap mereka cerdas dengan karakteristik masing-masing juga diperlukan untuk memenuhi tuntutan kompetensi abad 21. Jika tantangan pembelajaran daring seperti itu telah diterapkan maka akan terciptanya kondisi setara, interaktif maupun dinamis. Selain itu, pendidik juga harus dapat membunuh kejenuhan siswa dengan cara-cara tertentu untuk meningkatkan daya konsentrasi dan motivasi belajar.

Hakikat dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Pandemi

Esensi dari pembelajaran bahasa Indonesia di masa pandemi sejatinya tetap sama. Pembelajaran bahasa Indonesia tiap jenjang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan (Diknas dalam Resmini dkk., 2009:29). Kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Susanto, 2015:243). Empat keterampilan berbahasa inilah yang menjadi inti dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sejak pandemi menyeruak dilaksanakan secara daring atau dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Perpindahan pembelajaran secara konvensional menuju ruang virtual tanpa batas menunjukkan adanya perubahan paradigma baru. Dahulu pembelajaran secara daring hanyalah sebatas konsep dan perangkat teknis yang mendukung proses pembelajaran. Namun, sekarang pembelajaran daring dapat dikatakan sebagai paradigma dan cara berpikir baru yang fundamental.

Terdapat tiga tantangan besar dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara daring, yakni (1) kompetensi guru untuk mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa yang masih terbatas dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran, (2) sumber daya yang masih terbatas dalam ranah teknologi pendidikan seperti fasilitas, perangkat, jaringan dan kuota, serta (3) kurangnya penerapan pedagogik pendidik untuk membantu pembelajaran bahasa Indonesia yang bermakna bagi siswa. Apabila ketiga tantangan ini tidak ditaklukkan maka akan terjadi penurunan mutu dalam pendidikan, khususnya hilangnya gairah siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa.

Pertama, pembelajaran daring akan menuntut kreativitas guru dalam menyiapkan sistem pembelajaran seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media, hingga metode dengan memikirkan pengaplikasiannya dalam pembelajaran secara daring. Terlebih pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 yang berbasis teks dan rumitnya kaidah kebahasaan akan dapat menimbulkan monotonnya pembelajaran. Selain itu ambisi guru menuntaskan tuntutan kurikulum akan berdampak pada siswa seperti beratnya penugasan hingga stres berkelanjutan. Maka diperlukan kreativitas guru untuk mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa secara daring lengkap dengan manajemen kelas. Hal ini memerlukan pendekatan instruksional. Pendekatan instruksional adalah pendekatan yang berdasarkan kepada pendirian bahwa pengajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan cermat akan mencegah sebagian besar masalah manajerial kelas (Filbeck, 1974:17). Pendekatan ini akan menuntun pendidik untuk mempelajari kendala-kendala yang terjadi selama pembelajaran secara daring. Lalu menyiapkan pembelajaran semaksimal mungkin yang memihak kepada siswa.

Kedua, perihal sumberdaya dalam pembelajaran daring tidak bisa terelakkan. Hal ini karena perangkat merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi. Moore dkk. (2001) menyatakan bahwa pembelajaran daring memerlukan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Berdasarkan penelitian Zhang dkk. (2004) menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan teknologi media berbasis internet mampu dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dan untuk menggugah penyampaian pengetahuan. Pembelajaran daring ini mampu mempertemukan pendidik dan siswa secara virtual dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip pemanfaatan teknologi berbasis internet dalam pembelajaran seperti memberikan ilustrasi fenomena, menyajikan fakta yang langka ke dalam ruang virtual, menunjukkan referensi berkualitas yang tak terbatas, kolaborasi antara pendidik dengan siswa maupun sebaliknya, hingga bisa menjalin komunikasi untuk memberikan layanan konsultasi pembelajaran tanpa henti.

Ketiga, pedagogik pendidik dalam pembelajaran tergerus karena minimnya interaksi. Interaksi tersebut bisa secara fisik maupun emosional. Secara fisik seperti sentuhan memang akan terbatas malah tidak sama sekali, sedangkan secara emosional seperti membina keharmonisan tetap bisa terjalin. Keharmonisan hubungan guru dan anak didik, tingginya kerjasama di antara siswa terjalin dalam bentuk interaksi. Lahirnya interaksi yang optimal tergantung dari pendekatan yang guru lakukan dalam rangka pengelolaan kelas (Djamarah 2006:179). Maka dari itulah diperlukan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran daring. Menurut Kurniasih (2017:98) menyebutkan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran kepada siswa dengan indikator (1) kemampuan dalam memahami siswa, (2) kemampuan melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, dan (3) kemampuan dalam mengevaluasi hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut pembelajaran daring bahasa Indonesia tetap harus memperhatikan desain dan penyederhanaan kurikulum. Kondisi psikologis siswa

pun tak luput dari perhatian agar gairah belajar tetap terjaga dan tidak terjadinya stres karena isolasi diri saat pandemi. Selain itu, menurut Resmini dkk. (2009:4) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia juga harus mengacu pada wawasan pembelajaran yang berlandaskan (1) humanisme, (2) progresivisme, dan (3) rekonstruksionisme meski di tengah peliknya bertahan hidup di masa pandemi sekali pun.

Potensi Kecerdasan yang Berbeda; *Multiple Intelligences*

Pembelajaran bahasa Indonesia secara daring mayoritas belum mengembangkan potensi sesuai karakteristik siswa dan mengakui perbedaan cara belajar siswa yang heterogen. Pembelajaran daring yang sifatnya hanya penugasan melalui aplikasi akan mengakibatkan terjadinya komunikasi satu arah. Sedangkan pembelajaran daring melalui video konferensi dapat terjalin komunikasi dua arah. Namun, pembelajaran daring yang dilakukan di rumah membuat minimnya interaksi dan siswa kebanyakan hanya duduk menatap layar saat belajar. Hal ini membuat motivasi belajar tergerus oleh cara penyampaian guru. Winkel (2005:160) menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Jika siswa tidak memiliki motivasi maka tidak akan ada pemusatan perhatian karena pembelajaran belum berpihak pada karakteristik siswa.

Perlu adanya pendekatan dalam pembelajaran yang menganut sistem mengakui seluruh potensi yang ada pada siswa yakni dengan pendekatan *multiple intelligences*. Gardner dalam Armstrong (2002) mengemukakan teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) yang menjelaskan bahwa pendekatan tersebut sebagai konsep pendekatan pembelajaran yang lebih objektif dalam menggali atau mengembangkan kemampuan setiap individu siswa sesuai dengan potensi atau kecerdasan orisinalnya. Gardner (2003) menyebutkan bahwa kecerdasan orisinal atau bakat setiap individu beragam. Kecerdasan majemuk tersebut diklasifikasikan menjadi sembilan, yakni: verbal-linguistik, matematis-logis, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial. Oleh karena itu, menyeragamkan cara pembelajaran dengan satu pendekatan yang monoton dan statis bukanlah cara yang tepat untuk mengembangkan potensi diri siswa secara optimal.

Pertama, kecerdasan verbal-linguistik ditunjukkan dengan kepekaan siswa pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Gardner (2003) mengemukakan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi lisan dan tulisan mengarang cerita, diskusi dan mengikuti debat suatu masalah, belajar bahasa asing, bermain “game” bahasa, membaca dengan pemahaman tinggi, mudah mengingat ucapan orang lain, tidak mudah salah tulis atau salah eja, pandai membuat lelucon, pandai membuat puisi, tepat dalam tata bahasa, kaya kosakata, dan menulis secara jelas. Kedua, kecerdasan logis- matematis ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencerna pola-pola tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal: menghitung dan menganalisis hitungan, menemukan fungsi-fungsi dan hubungan, memperkirakan,

memprediksi, bereksperimen, mencari jalan keluar yang logis, bermain permainan yang perlu strategi, berpikir abstrak dan menggunakan simbol abstrak, dan menggunakan algoritma (Gardner dalam Musfiroh, 2003:13-14).

Ketiga, kecerdasan visual-spasial ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual- spasial secara akurat dan mentransformasi persepsi awal. Gardner (2003) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai arsitektur, bangunan, dekorasi, apresiasi seni, desain, atau denah. Mereka suka melukis, membuat sketsa, bermain *game* ruang, berpikir dalam *image* atau bentuk, serta memindahkan bentuk dalam angan-angan. Keempat, kecerdasan musikal yang ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama pola titik nada, dan warna nada; juga kemampuan mengapresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal. Selain itu, menurut Gardner (2003) mengemukakan bahwa siswa juga mudah mengenal ritme, mudah belajar/mengingat irama dan lirik, menyukai mendengarkan dan mengapresiasi musik, memainkan instrumen musik, mengenali bunyi instrumen, mampu membaca musik, mengetukkan tangan dan kaki, serta memahami struktur musik.

Kelima, kecerdasan kinestetik ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Gardner (2003) memaparkan bahwa siswa yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengekspresikan dalam mimik atau gaya, atletik, menari dan menata tari; kuat dan terampil dalam motorik halus, koordinasi tangan dan mata, motorik kasar dan daya tahan.

Keenam, kecerdasan interpersonal ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Gardner (2003) menyatakan bahwa siswa yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengasuh dan mendidik orang lain, berkomunikasi, berinteraksi, berempati dan bersimpati, memimpin dan mengorganisasikan kelompok, berteman, menyelesaikan dan menjadi mediator konflik, serta sangat ahli bekerja sama dalam tim.

Ketujuh, kecerdasan naturalis ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal. Gardner (2003) menyebutkan bahwa siswa yang optimal kecerdasan naturalisnya cenderung menyukai dan efektif dalam menganalisis persamaan dan perbedaan, menyukai tumbuhan dan hewan, menemukan pola dalam alam, melihat sesuatu dalam alam secara detail, meramal cuaca, menjaga lingkungan, mengenali berbagai spesies, dan memahami ketergantungan pada lingkungan. Kedelapan, kecerdasan intrapersonal ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Gardner (2003) mengemukakan bahwa siswa yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung melakukan introspeksi, mengetahui dan mengenali minat dan perasaan, mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, pandai memotivasi diri, mematok tujuan diri yang realistis, dan memahami.

Kesembilan, kecerdasan eksistensial yang ditandai dengan kemampuan berpikir sesuatu yang hakiki, menyangkut eksistensi berbagai hal, termasuk kehidupan-kematian, kebaikan-kejahatan. Eksistensial muncul dalam bentuk

pemikiran dan perenungan. Gardner (2003) menyatakan bahwa siswa yang cerdas secara eksistensial cenderung mempertanyakan hakikat kehidupan, mencari inti dari setiap permasalahan, merenungkan berbagai hal atau peristiwa yang dialami, memikirkan hikmah atau makna di balik peristiwa atau masalah, dan mengkaji ulang setiap pendapat dan pemikiran. Jelaslah bahwa potensi peserta didik berbeda-beda yang dapat digunakan guru untuk menerapkannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan kecerdasan majemuk.

Pendekatan kecerdasan majemuk dapat digunakan melalui dua aspek, yaitu aspek metode pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Aspek metode, guru secara aktif dan kreatif mengembangkan strategi bervariasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal pada siswa. Sedangkan aspek materi, pendekatan tersebut memperkaya materi pembelajaran yang akan mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan potensi kecerdasan mereka masing-masing.

Penerapan *Energizer* Berbasis *Multiple Intelligence*

Sunarto (2012) menyatakan bahwa *energizer* merupakan suatu teknik yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan kembali konsentrasi agar terciptanya suasana yang nyaman, santai dan bersahabat. Svendsen (1998) menyebutkan lima tujuan *energizer*, yakni; (1) menghilangkan sekat-sekat pembatas di antara siswa; (2) terciptanya kondisi yang dinamis di antara siswa; (3) menciptakan motivasi antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses belajar-mengajar berlangsung; (4) menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir; serta (5) mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik. Bentuknya bisa berbagai macam seperti tugas ringan yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, anekdot, *meme*, nyanyian, musik, pelibatan aktivitas fisik (gerakan), teka-teki, kuis, permainan, dan lain-lain. Pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung membosankan karena berbasis teks dan rumitnya kaidah kebahasaan bisa menjadi alasan menurunnya konsentrasi siswa.

Kemampuan untuk memusatkan pikiran atau berkonsentrasi terhadap suatu hal atau pelajaran khususnya bahasa Indonesia pada dasarnya ada pada setiap orang, hanya besar atau kecilnya kemampuan itu berbeda-beda (Slameto, 2010:86). Namun, kemampuan untuk berkonsentrasi ini bukanlah kemampuan keturunan atau dari faktor genetik. Artinya kemampuan tersebut bisa dipelajari dan dilatih. Gunarya (2006:1) mengungkapkan bahwa kemampuan memusatkan perhatian (berkonsentrasi) selama kurun waktu tertentu, bukanlah kemampuan yang dibawa sejak lahir; melainkan merupakan hasil perolehan dari pengalaman kebiasaan hidup kita.

Agustini (2014) menyatakan bahwa konsentrasi dibutuhkan pada saat mendengarkan penjelasan guru, memahami materi yang diberikan, dan mengerjakan tugas-tugas di sekolah sehingga dicapai hasil belajar yang maksimal. Gunarya (2006) yang mengungkapkan bahwa berkonsentrasi merupakan tingkah laku yang harus diupayakan dengan sadar, bukan datang dengan sendirinya, tetapi merupakan pilihan diri, yakni memusatkan perhatian pada sesuatu yang kita pilih dan kita tentukan. Namun, dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara daring

tingkat pemusatan perhatian siswa yang berbasis *multiple intelligences* belum tentu bisa dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran daring bahasa Indonesia dapat memanfaatkan berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014:67). Selain itu, juga dapat menggunakan layanan video konferensi seperti Google Meet, Zoom dan lain-lain sebagai bentuk pemanfaatan ICT. Woodbridge (2004) menyebutkan bahwa Teknologi (ICT) memiliki fungsi satu di antaranya adalah menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan efek emosi.

Berdasarkan hal tersebut, Means (1993) menyatakan bahwa para guru bertanggung jawab dan memiliki otoritas yang jauh lebih besar untuk membawa siswa ke dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*). Pembelajaran bermakna yang didesain berpihak kepada siswa dengan karakteristik dan *multiple intelligences* yang heterogen diperlukan *energizer* agar mendapat perhatian siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era pandemi. Adapun *multiple intelligences* yang dapat diintegrasikan dengan *energizer* dalam pembelajaran bahasa Indonesia menurut Gardner (2003) meliputi kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).

Pertama, integrasi *energizer* berbasis kecerdasan verbal-linguistik dalam pembelajaran bahasa Indonesia contohnya pada materi cerpen. Pendidik dapat menyebutkan sebuah orientasi atau pengenalan cerita. Siswa diminta untuk melanjutkan cerita tersebut secara bergiliran hingga tercipta sebuah cerita pendek utuh hasil karya kerja sama siswa sekelas. Siswa yang memiliki kecerdasan ini akan dengan mudah mengkomunikasikan idenya secara lisan untuk mengarang sebuah cerita. Selain itu, juga dapat diterapkan dalam materi debat, pidato, puisi dan lainnya dengan pengintegrasian terhadap *energizer*.

Kedua, kecerdasan logis-matematis tidak hanya berkutat pada angka-angka, tetapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan *energizer* dengan pola permainan logika untuk memecahkan masalah secara logis, memprediksi sesuatu, dan menggunakan simbol abstrak. Penerapannya bisa dalam teks prosedur. Guru dapat membuat teka-teki menebak benda untuk apersepsi. Guru memberikan beberapa petunjuk agar siswa bisa menebak dan ketika siswa sudah bisa menebak mereka harus mengambil benda itu dan menunjukkannya ke kamera. Benda tersebut bisa berupa alat atau bahan yang dikaitkan dengan materi teks prosedur tentang cara membuat sesuatu berdasarkan alat atau bahan yang didapat. Ketiga, kecerdasan visual spasial diintegrasikan dengan *energizer* terhadap siswa yang memiliki kecenderungan mampu menginterpretasi benda yang dapat dilihat dan tiga dimensi serta bisa membuat karya seni. Contoh *energizer* dalam materi menulis puisi. Siswa terkadang kesulitan menemukan ide dan menggabungkan larik dengan diksi yang tepat. Guru dapat membuat *energizer* berupa menampilkan suatu gambar. Lalu siswa diminta untuk memperhatikan

gambar dengan seksama dan menentukan kata kunci berdasarkan deskripsi gambar yang tersedia. Dari kata kunci deskripsi gambar tersebut lalu siswa diminta untuk menyusunnya. Setiap kata kunci dibuat menjadi satu larik puisi hingga terciptalah puisi yang utuh dengan bantuan gambar dan kata kunci.

Keempat, kecerdasan musikal sangat cocok terhadap siswa yang menyukai melodi, lirik, nada, menyanyi hingga mencipta musik. Guru dapat membuat *energizer* seperti mengidentifikasi kaidah kebahasaan dengan mendengarkan lagu pada materi apapun. Dengan cara ini, siswa dapat terhibur dengan lagu tetapi esensi kaidah kebahasaan tetap ada. Selain itu guru juga dapat membuat *energizer* dengan bunyi tepukan untuk menandakan semangat menjalani aktivitas pembelajaran. Memasukkan materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan membuatnya menjadi lirik dan lagu pun bisa digunakan untuk mempermudah mengingat materi pembelajaran.

Kelima, kecerdasan kinestetik dapat diintegrasikan dengan *energizer* terhadap siswa yang cenderung belajar dengan gerak tubuh, aktivitas motorik, dan pandai menggunakan bahasa tubuh. Contohnya dalam materi drama, siswa bisa distimulasi dengan simulasi sederhana seperti *role play*. Siswa diberi suatu benda kemudian memeragakannya dan membentuk sebuah cerita. Siswa yang terampil dengan mudah memerankan suatu tokoh dengan benda sebagai alat pendukung. Selain itu, juga bisa berlatih ekspresi dengan cara guru menyebutkan sebuah ekspresi contohnya marah. Lalu, setelah mendengar kata tersebut siswa menunjukkan wajah dengan mimik sedang marah dan lain sebagainya.

Keenam, kecerdasan interpersonal mengindikasikan kemampuan siswa dalam membentuk relasi, sangat suka ketemu orang lain untuk berkomunikasi, hingga memimpin. *Energizer* bisa diintegrasikan contohnya pada materi teks berita. Guru dapat memberikan suatu topik, kemudian siswa yang terampil akan mengaitkan topik dengan pertanyaan-pertanyaan yang hendak diajukan kepada narasumber. Bisa juga isu faktual dalam berita dibuat acara *talk show* melalui *podcast*. Selain itu, siswa dapat diajak untuk memimpin suatu permainan bahasa.

Ketujuh, kecerdasan naturalis dapat diintegrasikan dengan *energizer* terhadap siswa yang menyukai alam hingga mampu mengidentifikasi bahkan memahami makhluk hidup baik tumbuhan maupun hewan. Misalnya guru dapat membuat *energizer* dalam materi teks laporan hasil observasi. Guru menginstruksikan siswa untuk mengamati objek yang ada di sekitar lingkungan rumahnya. Objek tersebut bisa berupa hewan peliharaan atau tanaman hias. Lalu, siswa diminta untuk menginformasikan secara singkat ciri-cirinya dan meminta teman yang lain menebak objek yang sedang diinformasikan. Hal ini akan membuat pembelajaran teks laporan yang kaku menjadi menyenangkan.

Kedelapan, kecerdasan intrapersonal lebih erat dikatakan sebagai Kemampuan memahami diri sendiri seperti perasaan, emosi, hingga kelemahan maupun kekurangan diri. *Energizer* yang tepat dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa digunakan dalam materi apa pun. Misalnya ketika siswa telah melakukan suatu pertunjukan seperti pidato, membaca puisi, menulis cerita dan lainnya siswa dapat menilai kekurangannya sendiri melalui *sticky notes* yang disediakan oleh guru. Siswa diminta menulis kelemahannya lalu juga menuliskan cara terbaik untuk mengatasinya. Kemudian menempelkan kertas tersebut pada

buku tulis milik siswa tersebut. Selain itu, juga bisa merefleksikan emosi terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung seperti menggambar *emoticon* sesuai dengan ekspresi yang sedang dirasakan.

Kesembilan, kecerdasan eksistensial menyangkut siswa dalam memandang eksistensi atau perannya dalam kehidupan melalui perenungan setiap peristiwa yang dialami. Guru dapat mengintegrasikan *energizer* dengan cara melakukan meditasi bersama siswa beberapa saat. Contoh ketika akhir pembelajaran setelah berdoa, guru bersama siswa memejamkan mata untuk meditasi. Meditasi bertujuan merefleksikan dan merenungkan pembelajaran yang sudah dicapai terhadap diri. Selain itu, kecerdasan ini merujuk pada keberanian untuk menyatakan keyakinan. Guru dapat membuat sebuah pernyataan kontroversial dan meminta pendapat murid untuk berargumentasi. Kemudian dikaitkan dengan materi debat.

Berdasarkan uraian pengintegrasian *energizer* berbasis sembilan jenis *multiple intelligences* terhadap pembelajaran daring bahasa Indonesia tersebut sangat bisa diterapkan. Hal yang diperlukan yakni mengenal karakteristik siswa, mendesain pembelajaran yang berpihak pada siswa, hingga berani berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dan mengaitkannya dengan pembelajaran. *Energizer* berbasis *multiple intelligences* haruslah berorientasi pada kecakapan hidup siswa. Hal ini dapat menjadi pendekatan komprehensif untuk menempa kecakapan siswa yang relevan dengan hidup dan kehidupan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang bermakna.

SIMPULAN

Sepatutnya pembelajaran bahasa Indonesia secara daring mengakui dan berpihak pada potensi siswa yang begitu heterogen dengan berbasis *multiple intelligences*. Hal ini dapat menarik dan meningkatkan motivasi siswa apabila diintegrasikan dengan *energizer*. Setiap materi apa pun dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks pada Kurikulum 2013 dapat diimplementasikan penggunaan strategi tersebut. Dalam hal ini, guru haruslah mampu menganalisis kebutuhan siswa dan merancang desain pembelajaran yang esensial, bermakna, dan memiliki relevansi terhadap kehidupan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan, dinamis, setara, dan interaktif dapat meningkatkan kompetensi serta kualitas pribadi siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ni Made Yanthi Ary dan Hilda Sudhana. 2014. *Pengaruh Pemberian Aromaterapi Terhadap Konsentrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Mengerjakan Soal Ulangan Umum*. Bali: Universitas Udayana.
- Armstrong, Thomas. 2002. *7 Kinds Of Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligences*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Enriquez, Mark. 2014. *Student's Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning*. Research Congress 2014 De La Salle University, Manila, Philippines.
- Hacker, N. F, & Moore, J. G. 2001. *Essential Obstetri dan Ginekologi*. Edisi 2. Christina, Y. & Nugroho, E. Jakarta: Hipokrates.
- Filbeck, R. 1974. *System in Teaching and Learning*. Lincoln; Professional Educator Publication.
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*. Batam Centre: Interaksara.
- Gunarya, Arlina. 2006. *Konsentrasi dan Distraksi*. Modul. TOT Basic Study Skill.
- Muchlisoh. 1992. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung: Kata Pena.
- Lucy, Bunda & Rizky, Ade Julius. 2012. *Dahsyatnya Brain Smart Teaching: Cara Super Jitu Optimalkan Kecerdasan Otak dan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta: Penebar Plus.
- Means, B. (1993). *Using Technology to Support Education Reform*. Amerika Serikat: US Government Printing Office.
- Resmini, N. dkk. (2009). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS.
- Said, Muhammad. 2010. *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarno, Adi. 2005. *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Waterhouse, J. and Svendsen. 1998. *Strategic Performa Monitoring and Management*.

Quebee: The Canadian Institute of Chartered Accountant.

Winkel WS. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Woodbridge, J. (2004). *Technology Integration As A Transformation Teaching Strategy*. Diambil 15 Oktober 2020 dari www.techlearning.com.

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. 2004. *Can E-Learning Replace Classroom Learning?* Communications of the ACM.

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS STEM TERHADAP PEMAHAMAN BIOTEKNOLOGI KELAS 9A SMP 14 SINGKAWANG

Wahyuni

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP Untan

Abstrak

Best practice ini membahas tentang pembelajaran berbasis STEM sains, teknologi, teknik dan matematik dengan menggunakan proyek (PJBL) pada materi Bioteknologi di kelas 9A SMP Negeri 14 Singkawang. Pembelajaran pendidikan STEM menunjukkan kepada siswa bagaimana konsep, prinsip, teknik sains, teknologi dan matematika digunakan terintegrasi untuk mengembangkan produk, proses dan sistem yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pembelajaran model PJBL dengan pendekatan STEM dapat meningkatkan pemahaman konsep, critical, creative thinking dan bisnis day siswa yang sejalan dengan keterampilan abad 21 menyongsong era industri 4.0. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan STEM terhadap pemahaman konsep, critical, creative thinking dan bisnis day siswa pada materi bioteknologi. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan STEM, model STEM Project Based Learning Laboy and Rush dengan metode eksperimen, diskusi dan penugasan. Kegiatan pembelajaran refleksi, penelitian, penemuan, aplikasi dan komunikasi. Perolehan nilai ulangan harian bioteknologi diperoleh ketuntasan belajar siswa mencapai 90,90% mencapai kategori tinggi dan 6,70 % kategori sedang. Nilai rata-rata ulangan harian 1 bioteknologi sebelum pembelajaran STEM 25,90 dengan nilai rata-rata nilai ulangan harian 2 sesudah pembelajaran STEM adalah 82,04. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis STEM terhadap pemahaman konsep bioteknologi pada peserta didik kelas 9A di SMP negeri 14 singkawang. Dari angket respon siswa terhadap pembelajaran berbasis STEM 95 % peserta didik menjawab sangat setuju pembelajaran berbasis STEM meningkatkan minat berbisnis 8,7 % peserta didik menyatakan setuju. 60,64 % peserta didik menyatakan sangat setuju setelah menyelesaikan pendidikan ingin berbisnis 15,68 % menyatakan setuju 23,68 menyatakan tidak setuju.

Kata kunci : Wahyuni, Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP Untan, Bioteknologi

A. Latar Belakang

Prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran abad 21 sesuai dengan standar kompetensi dan standar isi maka pembelajaran yang digunakan pembelajaran dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu, dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, pembelajaran dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah, pembelajaran dari berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.

Konsekuensi pembelajaran abad 21 pendekatan pembelajaran harus berfokus pada peserta didik, pendidikan harus bersifat kolaboratif, pembelajaran harus kontekstual dan sekolah harus memfasilitasi peserta didik terlibat dalam lingkungan sosialnya.

Pembelajaran abad ke 21 perlu memotivasi dan menginspirasi peserta didik untuk memasuki profesi science dan engineering, perlu lebih berkontribusi pada pengembangan kemampuan kerjasama, memecahkan masalah, kreativitas, dan inovasi yang berpotensi menopang ekonomi.

Lima kompetensi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu bersaing di era industri 4.0 tersebut adalah : kemampuan berpikir kritis, memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang baik kemampuan kerjasama dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Oleh karena itu untuk menyiapkan peserta didik yang mampu memecahkan masalah sains dan teknologi, pendidikan STEM menunjukkan kepada siswa bagaimana konsep, prinsip, teknik sains, teknologi, engineering dan matematika (STEM) digunakan secara terintegrasi untuk mengembangkan produk, proses dan sistem yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Selama ini permasalahan utama dalam pembelajaran sains adalah anggapan dari sebagian besar siswa bahwa pelajaran sains masih dianggap sulit dipahami dan dimengerti sehingga menjadi mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil nilai ulangan dan daya serap siswa serta capaian hasil nilai ujian nasional.

Beberapa faktor yang menjadikan pendidikan sains tidak diminati antara lain karena selama ini pembelajaran sains tidak dikaitkan dengan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa pada hal sains sangat relevan dengan proses dan produk sehari-hari dalam masyarakat.

Oleh karena itu guru menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga mendorong peserta didik untuk memiliki kompetensi dan lebih berkembang semaksimal mungkin yang berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu materi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang disajikan untuk peserta didik SMP kelas 9 semester 2 adalah materi Bioteknologi. Topik ini terdapat pada kompetensi dasar aspek pengetahuan KD 3.7 menerapkan konsep bioteknologi dan perannya dalam kehidupan manusia dan KD 4.7 membuat salah satu produk bioteknologi konvensional yang ada di lingkungan sekitar. Pada umumnya selama ini materi yang diberikan sering disampaikan melalui metode pembelajaran yaitu ceramah atau praktikum biasa sehingga pemahaman konsep, critical thinking, creative thinking peserta didik kurang terdapat dengan baik. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak mencoba untuk merancang prosedur dan merangkai alat secara langsung melainkan hanya membaca, mendengar dan menghafal teorinya saja dari literatur yang tersedia.

Disamping itu pada CKD ini kemampuan siswa yang diharapkan adalah membuat makanan atau bahan lain yang berupa bioteknologi konvensional maka hal ini bisa dijadikan sarana yang tepat untuk menumbuhkan sikap bisnis pada peserta didik karena di sekolah menyediakan satu hari untuk bisnis day peserta didik.

Pendidikan STEM menunjukkan kepada siswa bagaimana konsep, prinsip, teknik sains, teknologi, engineering dan matematika digunakan secara terintegrasi untuk mengembangkan produk, proses dan sistem yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran STEM merupakan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan bidang pembelajaran STEM. Sains kajian tentang fenomena alam yang melibatkan observasi dan pengukuran memerlukan matematika sebagai alat untuk mengolah data sedangkan teknologi dan teknik menggunakan aplikasi dari sains. Dengan pembelajaran berbasis STEM kemampuan critical thinking dan creative thinking peserta didik meningkat dan dapat muncul dari pengalaman langsung.

Berpijak dari berbagai permasalahan di atas, penulisan mencoba mengimplementasikan pembelajaran STEM dengan pendekatan Proyek dalam pembelajaran materi bioteknologi di kelas 9A SMP Negeri 14 Singkawang. Melalui pembelajaran berbasis STEM diharapkan akan berpengaruh pada minat belajar IPA meningkatkan pemahaman konsep, critical thinking dan creative thinking serta bisnis pada peserta didik.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 14 Singkawang pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian di mulai pada minggu ke 1 sampai dengan minggu ke 4 bulan februari 2020 kelas 9A. Data-data yang diperoleh dari hasil instrumen penelitian diolah dan dianalisis menggunakan data kuantitatif dengan menggunakan statistic dan data kualitatif dianalisis dengan deskriptif. Data

hasil ter pemahaman konsep peserta didik dianalisis secara kuantitatif sedangkan data dari instrumen kemampuan critical thinking, creative thinking, angket respon peserta didik terhadap sikap bisnis peserta didik dilakukan dengan deskriptif. Data utama yang dipakai untuk melihat pengaruh peningkatan pemahaman konsep dengan data hasil nilai ulangan harian 1 bioteknologi sebelum menggunakan pembelajaran berbasis STEM dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis STEM. Hasil nilai ulangan tersebut dihitung rata-ratanya menggunakan hitungan N-Gain.

Pertemuan pertama

1. Fase Reflection

Pada fase ini peserta didik berpikir masalah peranan bioteknologi dalam kehidupan sehari-hari dengan menunjukkan beberapa produk berupa tapek ubi. Peserta didik mulai mau termotivasi menyelidiki bagaimana cara melakukan pembuatan makanan yang berupa tapek ubi dan menerapkan konsep bioteknologi yang efektif dan efisien.

Peserta didik terlihat antusias dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang bioteknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan critical thinking sudah muncul pada fase reflection.



Gambar 1 tahap reflection

2. Fase Research

Pada fase research kegiatan ini merupakan bentuk penelitian siswa. Aktivitas siswa terlihat dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Peserta didik melakukan diskusi mengenai bahan makanan yaitu tapek ubi, pembuatan tapek ubi bagaimana ciri-ciri tapek yang berkualitas bagus, baik, efektif dan efisiensi baik dari rasa, warna serta desain kemasan yang menarik dan memiliki daya jual menggunakan bacaan dari buku paket, internet dan sumber lainnya. Kemampuan critical thinking dan kerjasama antar peserta didik terlihat pada saat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan bantuan lembar kegiatan siswa yang diberikan oleh guru.



Gambar research

3.fase Discovery

Tujuan pembelajaran pada fase ini yaitu penemuan .Tujuan ini tercapai dengan melihat aktivitas peserta didik mendesain prosedur pembuatan tapai ubi yang berkualitas bagus dengan memperhatikan waktu,ragi yang diberikan proses pemasakan ubi dan memperhatikan suhunya,peserta didik mendesain kemasan produknya serta mendesain langkah-langka proyeknya.Pada tahap ini kemampuan peserta didik critical thinking dan creative tinggkingnya mulai berkembang dari proses mulai merancang dan mendesain pembuatan tapai ubi.Terlihatnya dari berbagai ragam hasil rancangan dan desain pembuatan tapai ubi yang dihasilkan.



Gambar discovery

Pertemuan ke dua

4. fase Application

Pada pertemuan kedua yaitu fase 4 Application,peserta didik melakukan pengujian desain dengan melakukan percobaan pembuatan tapai ubi dengan memperhatikan beberapa variabel seperti ubi yang dipakai , suhu pada saat memasak ubi,ragi yang diberikan ,kemasan tapai nya dan lama waktu fermentasinya sehingga menghasilkan tapai yang empuk.Pada fase ini kemampuan critical thinking dan creative thinking serta kreativitas peserta didik dengan kerja sama kolaborasi lebih berkembang lagi.Pada tahap ini untuk menghasilkan produk bioteknologi tapai ubi terlihat dari perbaikan yang peserta didik lakukan pada desain dan percobaan untuk menghasilkan tapai ubi yang berkualitas dan hasil yang memuaskan.



Gambar fase Application

5. fase communication

Pada fase communication peserta didik melakukan presentasi di depan kelas sesuai kelompok untuk mengkomunikasikan hasil proyek pembuatan produk tapai ubi. Dengan presentasi melatih siswa berkomunikasi, menjawab pertanyaan dari peserta didik yang lain dan peserta didik menjadi percaya diri untuk tampil di depan kelas.



Gambar tahap communication

Pada pertemuan pertama indikator critical thinking pada tahap awal memiliki nilai rata-rata 2,31 dengan kategori mendekati standar. Nilai rata-rata creative thinking pada tahap proses adalah 2,57 dengan kategori mendekati standar pada tahap produk memiliki rata-rata nilai 2,50 dengan kategori mendekati standar.

Pada pertemuan kedua indikator critical thinking pada tahap awal memiliki nilai rata-rata 2,49 dengan kategori mendekati standar. Nilai rata-rata creative thinking pada tahap proses adalah 2,63 dengan kategori mencapai standar.

Indikator pemahaman konsep peserta didik di ambil dari nilai ulangan harian bioteknologi sebelum menggunakan pembelajaran berbasis STEM dengan model PjBl dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis STEM dengan model PJBL. Perolehan nilai ulangan harian bioteknologi diperoleh ketuntasan belajar siswa mencapai 90,90%. Nilai rata-rata ulangan harian 1 bioteknologi sebelum pembelajaran STEM 25,90 dengan nilai rata-rata nilai ulangan harian 2 sesudah pembelajaran STEM adalah 82,04. Berdasarkan perhitungan N-Gain 90,90% mencapai kategori tinggi dan 6,70 % kategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis STEM terhadap pemahaman konsep bioteknologi pada peserta didik kelas 9A di SMP negeri 14 singkawang.

Dari angket respon siswa terhadap pembelajaran berbasis STEM 95 % peserta didik menjawab sangat setuju pembelajaran berbasis STEM meningkatkan minat berbisnis 8,7 % peserta didik menyatakan setuju. 60,64 % peserta didik menyatakan sangat setuju setelah menyelesaikan pendidikan ingin berbisnis 15,68 % menyatakan setuju 23,68 menyatakan tidak setuju.

Pembelajaran STEM memberi pengalaman merancang prosedur pembuatan tapai ubi, melakukan percobaan serta menumbuhkan kreativitas, critical thinking, creative thinking dan menumbuhkan sikap bisnis pada peserta didik. Kegiatan bisnis peserta didik di salurkan melalui sekolah dengan menyediakan satu hari kegiatan bisnis day untuk peserta didik.



Gambar bisnis day

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil pembahasan di atas, diperoleh simpulan adanya pengaruh pembelajaran berbasis STEM terhadap pemahaman konsep Materi Bioteknologi di kelas 9A SMP negeri 14 Singkawang sehingga menumbuhkan dan meningkatkan critical thinking, creative thinking serta sikap bisnis peserta didik.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan disarankan untuk peserta didik dipersiapkan sebaik-baiknya sebelum pembelajaran dimulai, perlu pengaturan waktu yang lebih efektif dan menggunakan pembelajaran STEM pada topik yang lain.

Daftar Pustaka

- Ida Rokhayatai. kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku paket IPA Kelas 9. Kalimantan Tengah : PT intan Pariwara
- Fery Widiyanto. Hendra heryanto. 2018. Buku IPA Kelas 9 . Yogyakarta : PT intan pariwara
- Indrawati. 2018. Implementasi STEM di Indonesia, PPt, SEAMEO Qitep In Science



ISBN 978-623-92630-1-0

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter

Karyana.S.2018.Abad 21 dan Filosofi STEM SEAMEO Regional Centre for QITEP in Science

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PODCAST* PADA MATERI TEKS ULASAN

Wulan Oktavianingsih

Universitas Tanjungpura

Email: wulanoktavianingsih@gmail.com

Abstract: *This study discusses the development and benefits of podcasts as a digital-based media for learning support media in review text. Podcasts are able to be innovative teaching resources for teachers and help students both inside and outside the classroom. Especially in support of teachers and students closer to the digital world, and help teachers and students to more creative. Research about podcasting to support learning text reviews in schools is still limited, especially in Indonesia. This research that uses descriptive methodology seeks to contribute to the development and use the podcast on the review text. Through this research, it is hoped teachers and students can encourage the use of podcasts as effective digital media for learning, especially in review text. Effective content creation will improve the quality of learning, so learning becomes interesting and fun.*

Abstrak: Penelitian ini berupaya melihat pengembangan dan manfaat *podcast* sebagai media penunjang pembelajaran berbasis digital pada teks ulasan. *Podcast* dapat menjadi sumber pengajaran yang inovatif bagi guru dan membantu siswa mengembangkan potensi, baik di dalam maupun di luar kelas. Khususnya untuk mendukung guru dan siswa lebih dekat dengan dunia digital, serta membantu guru dan siswa lebih kreatif. Penelitian mengenai *podcast* untuk mendukung pembelajaran teks ulasan di sekolah masih terbatas, khususnya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif yang berupaya memberikan kontribusi bagi pengembangan dan pemanfaatan *podcast* pada materi teks ulasan. Melalui penelitian, diharapkan guru dan siswa dapat mendorong penggunaan *podcast* sebagai media digital yang efektif untuk pembelajaran, terutama pada teks ulasan. Penciptaan konten yang efektif akan meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Kata-kata kunci: media, *podcast*, teks ulasan

Education technology menjadi salah satu kategori *startup* yang berkembang pesat di Indonesia. Bentuknya bermacam-macam mulai dari layanan belajar online, manajemen sekolah digital, sampai layanan financial pemenuhan kebutuhan pendidikan. Media suara (audio) merupakan media yang semakin berkembang untuk digunakan di era digital saat ini. Didorong oleh semakin populernya *podcast* yang menyebar dengan pesat di seluruh dunia. Hal ini menjadikan audio semakin populer dan memiliki fungsi. Sehingga, siapapun di dunia ini dapat menggunakan

teknologi sebagai media. Orang-orang dapat mendengarkan apa yang siswa inginkan, kapanpun, dan seberapa sering menginginkannya.

Menurut Phillips (2017) *podcast* merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke platform online untuk dibagikan dengan orang lain. Sehingga, *podcast* menjadi salah satu media digital yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. *Podcast* telah digunakan secara luas oleh stasiun radio untuk menyediakan akses musik dan acara bincang-bincang. *Podcast* juga telah berkembang menjadi *podcast* yang digunakan untuk kebutuhan media televisi dan youtube. Baik *podcast* dan *podcast* telah menemukan tempat dalam pendidikan jenjang perguruan tinggi dan sekolah sebagai minat baru dalam *e-learning*.

Donnelly & Berg (2006) menjelaskan bahwa *podcast* memberikan manfaat dan keuntungan yang menarik, dibandingkan perangkat teknologi lainnya. *Podcast* memungkinkan belajar di mana saja dan kapan saja. *Podcast* dapat diakses di rumah, saat bepergian, atau pun aktivitas apa yang pilih. Siswa dapat memutar rekaman tersebut kapan saja sesuai keinginan, karena tidak terbatas pada waktu yang ditentukan. Melalui akses internet akses jadi lebih mudah, sesuai dengan situasi saat ini yang mengharuskan pembelajaran melalui *e-learning*. *Podcast* cukup mudah dibuat oleh guru menggunakan perekam audio dan perangkat lunak yang dapat diunduh melalui google playstore dan appstore.

Di Indonesia masyarakat sudah semakin mengenal dan mengonsumsi *podcast*. Dilansir penelitian *DailySocial* tahun 2018, sebagian besar pendengar *podcast* adalah milenial. Hasil menunjukkan bahwa pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh usia 20-25 tahun. Kemudian diikuti oleh usia 26-29 tahun dan 30-35 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa milenial lebih menyukai hal-hal yang bersifat visual. Alasannya beragam mengapa kaum milenial suka mendengarkan *podcast*, tiga alasan ini yang sering dilontarkan adalah kontennya bervariasi, fleksibel, dan lebih bisa dinikmati daripada konten visual.

Kebangkitan konten berbasis audio tidak terlepas dari perubahan gaya hidup masyarakat yang menuntut fleksibilitas dan semakin dinamis. Pemanfaatan *podcast* semakin meluas, salah satunya pada bidang pendidikan. Penggabungan pendidikan dengan teknologi bukanlah hal yang baru. Teknologi telah memainkan peran dalam pengajaran dan pembelajaran. Saat ini kelas sudah memiliki banyak alat dan perangkat yang mampu menunjang untuk belajar tanpa menggunakan buku teks. Pengajar dapat mengajarkan materi yang sama dalam berbagai cara, dan siswa dapat mengalami perbedaan jenis metode pembelajaran.

Teks ulasan merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Teks ulasan adalah teks yang berisi hasil penafsiran dan evaluasi seseorang terhadap hasil karya sastra sebagai tindak lanjut dalam mengapresiasi karya yang berfungsi untuk mengenal dan merekomendasi karya tersebut. Penggabungan antara teks ulasan sebagai materi dan *podcast* sebagai media akan mampu menciptakan *flexibility* dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas belajar (khususnya dalam kaitan dengan penggunaan akses mobile), serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Frydenberg (2006) dan Nathan & Chan (2007). Goldman (2018) menegaskan pula bahwa kehadiran *podcast* bukanlah menggantikan buku teks, kuis dan materi lainnya. Namun kehadirannya juga signifikan sebagai suplemen dalam pembelajaran.

Penelitian mengenai *podcasting* dalam pendidikan masih terbatas, terutama di Indonesia masih sangat terbatas. Untuk itu, penelitian ini berupaya menggali mengenai teknologi *podcast* dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran teks ulasan. Penelitian ini bermanfaat memahami media *podcast* sebagai suplemen pembelajaran teks ulasan untuk mendukung aktivitas belajar mengajar dan pendidikan jarak jauh. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara lengkap tentang teknologi *podcast* dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran teks ulasan. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Isaac & Michale, 1981, dalam Rakhmat dan Ibrahim, 2016). Dengan demikian, penelitian ini tidak menguji hipotesis. Namun menjelaskan secara sistematis, mencari hubungan secara faktual dan cermat.

PEMBAHASAN

Teknologi baru selalu berdampak besar pada pendidikan, begitu pula dengan media *podcasting*. Beberapa lembaga pengajaran mengurangi buku teks dan beralih dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi. *Podcast* sebagai salah satu media terbaru yang muncul sebagai salah satu teknologi terdepan dalam perubahan ini. *Podcast* dapat dengan mudah digunakan di sekolah dengan melibatkan siswa untuk meningkatkan pembelajaran.

Podcasting dikenal sebagai push technology karena sifatnya yang automated delivery of content (Johnes, 2005). Proses pendaftaran atau langganan *podcast* menggunakan teknologi RSS (*Really Simple Syndication*) artinya “penyebaran yang sangat sederhana”. Penyajian data dalam bentuk RSS juga disebut sebagai RSS-feed. RSS digunakan untuk menyimpan judul atau keterangan singkat dan untuk menyajikannya dalam bentuk yang dapat dibaca. RSS memungkinkan pengguna untuk berlangganan sebagian atau semua konten sebuah situs web. Dengan menggunakan RSS, konten tersebut dapat disimpan di komputer atau perangkat lainnya. Pelanggan dengan nyaman memperoleh informasi terbaru secara otomatis. Pesanan tidak sebatas konten dalam bentuk naskah, namun juga termasuk dalam bentuk audio atau video.

Audio adalah konten yang terpenting dari *podcasting*. Menurut Lee & Chan (2007) audio dapat menjadi rangsangan yang kuat untuk imajinasi. Akademisi dan berbagai bidang pendidikan menunjukkan minat pada manfaat *podcast* untuk edukasi. Penggunaan *podcast* juga dapat membantu untuk siswa dengan pendidikan jarak jauh. Terdapat tiga karakteristik utama dari *podcast* yaitu: (1) episodik, (2) download, (3) program-program didorong terutama dengan tema tertentu.

Salah satu keuntungan *podcast* bagi pendidikan adalah portabilitas dan kenyamanan yang ditawarkan. *Podcast* dapat diunduh ke perangkat seluler, sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Anchor yang tersedia hampir setiap telepon. Faktanya iPhone hadir dengan aplikasi *podcast* yang diinstal secara default. Setelah siswa berlangganan sebuah *podcast*, siswa tidak perlu mengunduh. *Podcast* tersebut secara otomatis masuk ke aplikasi setiap episode baru tersedia. Jadi, di

mana pun siswa berada dapat mengakses sebuah *podcast*. Ini membuat *podcast* sangat nyaman digunakan untuk pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel.

Salah satu kekuatan *podcasting* adalah perhatian yang menarik yaitu berupa audio. Sulit untuk mendorong siswa menghabiskan 30 menit untuk membaca sebuah buku atau menonton rekaman ceramah. Karena teks dan video membutuhkan perhatian penuh. Sehingga, siswa cepat bosan dan sulit menerima materi pembelajaran. Disisi lain, *podcast* dapat dilakukan dengan fleksibel atau bersamaan dengan aktivitas lainnya. Siswa akan jauh lebih mendengarkan materi.

Selain guru, siswa juga dapat membuat *podcast* mereka sendiri, seperti pertanyaan, diskusi, presentasi, atau proyek. Hal ini dapat mendorong keterlibatan siswa dalam materi. Sehingga, siswa dapat mempertanyakan, berkontribusi, dan dapat saling mengajar. *Podcast* dapat digunakan untuk merekam pembelajaran dari guru, sehingga siswa dapat menggunakan sebagai tujuan referensi. Ketika ada siswa yang ketinggalan pelajaran, siswa tersebut dapat mengakses *podcast* yang sudah dibuat oleh guru. Artinya *podcast* dapat mengisi kekosongan.

Teks ulasan adalah teks yang berisi hasil penafsiran dan evaluasi seseorang terhadap hasil karya sastra sebagai tindak lanjut dalam mengapresiasi karya yang berfungsi untuk mengenal dan merekomendasi karya tersebut. Digunakannya *podcast* sebagai media pendukung guru untuk memberikan materi mengenai teks ulasan dan siswa dapat menyampaikan hasil ulasannya menggunakan media *podcast*. Berdasarkan hal tersebut *podcast* telah memberi akses peserta didik mendapatkan informasi dan menyebarkan informasi dengan cara yang menarik. Siswa dan guru dapat berkreasi sesuai keinginannya dalam penyampaian pesan melalui *podcast*. Penggabungan *podcasting* dalam pengajaran dan pembelajaran dapat terlihat dengan kemudahan kreasi atau penciptaan dan konsumsi konten serta berbagai cara dimana *podcast* meningkatkan pengalaman belajar mengajar siswa dan pendidik.

Bertumbuhnya kreasi dan konsumsi *podcast* yang terus berkelanjutan menunjukkan bahwa *podcast* tak lagi dapat diabaikan di era digital ini. Institusi pendidikan, khususnya di sekolah dapat menerima manfaat dari media pembelajaran digital ini. Pembuatan konten *podcast* untuk *entertainment* dan pertukaran informasi *peer-to-peer* yang informal tidaklah sama dengan penggunaan *podcast* untuk pembelajaran akademik (Educause, 2007). Pendidik dapat mengangkat pembelajaran siswa ke level yang baru yakni melalui *podcasting*. Sebab *podcast* memberi ruang bagi para pendidik dan juga siswa. Selain itu, menjalin pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Sehingga visi agar pendidikan kapan saja dan dimana saja dapat diakses, akan dapat terwujud (Chan & Lee, 2005).

Shimp, Shropsire, Park, Harris & Campbell (2006) mengemukakan bahwa *podcasting* harus digunakan untuk melengkapi materi kelas sehingga siswa dapat lebih memahami konsep, teori dan aplikasi yang mungkin belum tersedia selama di kelas. *Podcast* tidak hanya berperan sebagai media informasi dan hiburan tetapi juga berperan sebagai media edukasi. Fleksibilitas dan aksesibilitas *podcast* menjadi salah satu kekuatan dibanding media lainnya. Selain itu, memperkaya pengalaman belajar siswa. Kehadiran *podcast* bukan menggantikan materi di kelas ataupun buku teks, namun sebagai media suplemen pembelajaran. *podcast*

bermanfaat sebagai media suplemen pembelajaran untuk siswa, selain kuliah tatap muka di kelas dan membaca buku teks. Sehingga siswa dapat lebih memahami konsep, teori dan aplikasi yang mungkin belum tersedia selama di kelas. Selain itu, *podcast* dapat menjadi media alternatif untuk pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Podcast berpotensi memberikan banyak manfaat bagi pendidik dan siswa. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman secara keseluruhan tentang *podcasting* sebagai alat pembelajaran. Salah satu karakteristik pedagogik yang terbesar adalah yang diberikan oleh *podcast* adalah kesempatan untuk mendengarkan. Hal tersebut sesuai dengan materi yang dipilih yaitu pembelajaran mengenai teks ulasan. Kehadiran *podcast* membuat guru dan siswa berlomba-lomba mengembangkan kreativitasnya. penciptaan kesadaran dengan mendorong siswa dan pendidik untuk menggunakan *podcast*, menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk pemanfaatan, para pendidik juga didorong dan didukung dalam memperoleh pengetahuan serta keterampilan terkait teknologi *podcast*.

Podcast tidak hanya memungkinkan guru membuat tugas dan aktivitas kelas baru, *podcast* membekali siswa dengan alat pembelajaran digital, dan menciptakan guru yang lebih siap. Efek positif dapat diberikan *podcast* terhadap siswa. Baik siswa dan guru mendapat manfaat dari alat digital ini. Siswa di era modern ini berhak mendapatkan yang terbaik dari pendidikan abad ke-21, menerapkan *podcast* di lingkungan kelas adalah langkah pertama menuju arah pendidikan berbasis teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Donnelly, K.M., & Berge, Z.L. 2006. *Podcasting: Co-opting MP3 Players for Education and Training Purposes*. Online Journal of Distance Learning Administration, 9 (3).
- Frydenberg M 2006. Principles and Pedagogy: The Two P's of *Podcasting* in the Information Technology Classroom. The Proceedings of ISECON 2006, 23.
- Johnes, G. 2005. "Case Study: *Podcasts* as a Learning Tool in Economics," Economics Network, July 2005.
- Lee, M. J. W., & Chan, A. 2007. Pervasive, lifestyle-integrated mobile learning for distance.
- Phillips, Birgit. 2017. Student-Produced *Podcasts* in Language Learning – Exploring Student Perceptions of *Podcast* Activities. IAFOR Journal of Education, volume 5 page 159.

Rakhmat, Jalaluddin., & Ibrahim, Idi Subandy. 2016. Metode Penelitian Komunikasi dilengkapi Contoh Analisis Statistik dan Penafsirannya Edisi Revisi, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Shim, J.P., Shropshire, J., Park, S., Harris, H., and Campbell, N. 2006. "Perceived Value of Podcasting: Student CommunicationMedium Preferences," Proceedings of the 12th Americas Conference on Information Systems, Acapulco, Mexico, pp. 2186- 2194.

PEMANFAATAN INTERNET DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SELAMA PANDEMI DI SEKOLAH DASAR NEGERI 13 SUNGAI PALAI A KECAMATAN SEMPARUK

Yuliati, S.Pd.SD

SDN 13 Sungai Palai A (Mahasiswa Pascasarjana AP 2019 FKIP UNTAN)

Email: ana2anna79@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik selama pandemi di Sekolah Dasar Negeri 13. Kurikulum 2013 yang pembelajarannya disebut pembelajaran tematik menuntut guru untuk bisa menjadi fasilitator yang baik. Salah satu caranya ialah dengan memanfaatkan internet dalam pembelajaran. Khususnya dalam masa pandemi saat ini, saat pembelajaran harus dilaksanakan jarak jauh dari rumah masing-masing. Siswa menjadikan internet merupakan kebutuhan wajib. Internet selain menyediakan banyak informasi, keterampilan guru dalam memanfaatkannya juga telah menjadi tuntutan pemerintah dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang meneliti pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di masa pandemi di Sekolah Dasar Negeri 13 Sungai Palai A di kecamatan Semparuk. Hasil penelitian tentang pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A menunjukkan bahwa: (1) pemanfaatan internet dalam proses perencanaan pembelajaran tematik mencakup pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, dan penyusunan rencana pembelajaran. Kecuali silabus yang digunakan sewaktu-waktu sesuai keperluan. Dalam proses perencanaan pembelajaran tematik, internet dimanfaatkan sebagai daftar acuan, sumber informasi, dan pembaharuan pembelajaran saat menyusun RPP (2) Pemanfaatan internet dalam pelaksanaan pembelajaran bersifat kontinyu selama masa pandemi (3) Penilaian sikap dilakukan secara mandiri oleh guru, sedangkan penilaian pengetahuan dan keterampilan, pada proses perencanaan dan pelaksanaan penilaiannya memanfaatkan internet sebagai bahan acuan, pembaharuan, dan sumber belajar. (4) aspek yang mendukung pemanfaatan internet ialah : kebutuhan pembaharuan dalam pembelajaran, internet sumber belajar lengkap dan konkret, dan internet menyajikan informasi luas, ketersediaan laptop dan HP android yang memadai (5) aspek yang menghambat pemanfaatan internet adalah: akses jaringan internet lambat, banyak situs negatif di internet, keterampilan guru dalam penggunaan internet belum memadai.

Kata Kunci: *Internet, Pembelajaran Tematik, Pandemi*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan upaya penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) agar kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan generasi muda Indonesia yang

produktif, aktif, inovatif (pembaharuan), dan efektif melalui penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi (Mulyasa, 2017: 99). Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan ilmiah atau *scientific*. Kurniasih & Sani, (2014: 46) menyebutkan bahwa ada lima komponen dalam pendekatan ilmiah yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kurikulum 2013 dikembangkan dengan prinsip memanfaatkan TIK untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Internet (*Interconnection Networking*) merupakan suatu jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi satu jaringan yang bisa saling mengakses. Internet memudahkan setiap orang untuk saling berbagi informasi dan berkomunikasi. Berdasarkan hal-hal tersebut, amat penting bagi seorang guru untuk dapat memanfaatkan internet secara optimal dalam proses pembelajaran. Informasi, pengetahuan terbaru, serta berbagai media yang memudahkan pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi guru dan siswa.

Hasil observasi awal dan wawancara tidak terstruktur di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Memiliki akses internet yang sudah digunakan dalam keperluan administrasi sekolah dan digunakan dalam proses pembelajaran selama pandemi COVID-19. Hal itulah yang mendasari peneliti tertarik untuk melakukan analisis pemanfaatan internet oleh guru dalam pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A. Adapun judul penelitiannya adalah “Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Tematik Selama Pandemi di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk”.

Adapun pemanfaatan internet dalam pembelajaran yang dimaksud dibatasi pada kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran tematik. Selain itu, akan dikaji pula aspek yang mendukung juga aspek yang menghambat yang dihadapi guru saat memanfaatkan internet dalam pembelajaran tematik selama pandemi di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk.

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan secara umum pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar selama pandemi.

Di era informasi ini, sudah menjadi tuntutan bagi guru untuk dapat menguasai teknologi terutama teknologi yang dapat mendukung proses pendidikan. Danim (2013: 117) menyatakan bahwa keberadaan TIK dalam dunia pendidikan, memiliki potensi yang sangat besar untuk mendukung pembelajaran. Sebagaimana yang tertuang dalam PERMEN Pendidikan Nasional RI No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang tercermin dalam penguasaan guru terhadap TIK sehingga dapat mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dunia di zaman modern seperti sekarang ini, oleh sebab itu penting bagi guru untuk mengintegrasikan TIK dalam Pembelajaran.

Menurut kompetensi pedagogiknya, guru harus memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, yaitu mulai tahap perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian hasil

pembelajaran. Selanjutnya dalam kompetensi profesional, guru diharuskan memanfaatkan TIK dalam berkomunikasi dan untuk pengembangan diri.

Menurut Marisa dkk. (2012: 85), internet merupakan perpaduan antara kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui internet, jaringan telekomunikasi dapat terjalin dengan lebih mudah dan murah. Komunikasi jarak yang jauh antar kota, antar pulau bahkan antar negara sekalipun, dapat dijangkau internet melalui berbagai media sosial dan aplikasi komunikasi seperti *skype*, *hangouts* *meet*, *whatsapp* dan lain sebagainya. Internet juga menyediakan berbagai kemajuan teknologi informasi mutakhir seperti *google zoom*, *google classroom*, *googlemate*, *youtube*, koran *online* dan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disintesis bahwa internet merupakan sebuah media yang berfungsi menyebarluaskan berbagai informasi melalui jaringan komputer agar dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia dengan lebih mudah dan cepat. Melalui keterhubungan dari setiap komputer diseluruh dunia, jaringan komunikasi dan informasi dapat terjalin lebih luas.

Manfaat dan Fungsi Internet dalam Pembelajaran

Aka (2017: 36) menyebutkan bahwa internet merupakan salah satu jenis sumber dan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar. Guru dapat menyusun materi dan rencana pembelajaran dengan mencari referensi di internet, dengan metodologi yang lebih inovatif dan kreatif. Sehingga melalui pemanfaatan internet, membuat proses pembelajaran menjadi lebih terencana dan sistematis, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menerapkan tema-tema yang jauh lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hajar, dalam Sholehah, 2017: 3 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan tema menurut istilah kurikulum tematik adalah pokok pikiran yang menjadi sebuah inti pembicaraan atau pembahasan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa materi pada beberapa mata pelajaran dalam satu tema /topik pembahasan.

Perencanaan Pembelajaran Tematik

Urutan dalam perencanaan pembelajaran tematik meliputi kegiatan pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana yang telah disampaikan Majid (2017: 96-97). Tahap-tahap perencanaan pembelajaran tematik tersebut telah sesuai dengan yang diuraikan bahwa sebuah perencanaan pembelajaran mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran penyiapan media dan sumber belajar, instrumen penilaian pembelajaran serta konsep pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan dalam Lampiran Permendikbud No 65 Thn 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah BAB 3.

Pandemi

Pandemi adalah sebuah kejadian wabah yang terjadi pada skala internasional atau memberikan efek pada seluruh negara di dunia, biasanya mempengaruhi sejumlah besar orang. Suatu penyakit atau kondisi dikatakan menjadi pandemi

ketika suatu penyakit tersebut menular, tersebar luas dan membunuh banyak orang.. sebagai contoh, ketika banyak kematian disebabkan penyakit jantung maka penyakit jantung tidak dikategorikan pandemic karena penyakit jantung bukanlah penyakit menular.

COVID-19, yang disebut juga sebagai pandemi coronavirus, adalah pandemi penyakit coronavirus 2019 (COVID-19) yang sedang melanda dunia disebabkan oleh sindrom pernapasan akut parah, coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Penyakit ini pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, China. Wabah tersebut dinyatakan sebagai Darurat Kesehatan Masyarakat yang menyedot perhatian dunia Internasional sejak Januari 2020, dan pandemi gelombang kedua di Cina pada Maret 2020. Pada 16 Oktober 2020, lebih dari 39 juta kasus telah dikonfirmasi, dengan lebih dari 1,09 juta kematian dikaitkan dengan COVID-19.

Seorang guru sebagai elemen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran harus bisa menguasai empat kompetensi guru dengan baik. Empat kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Yang paling utama dalam hal ini adalah kompetensi pedagogik dan profesional yang menuntut guru untuk dapat mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, yaitu kompetensi pedagogik yang sangat erat kaitannya dengan memanfaatkan TIK untuk kepentingan pengelolaan pembelajaran, dan kompetensi profesional juga yang meliputi pemanfaatan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan keprofesian berkelanjutan. Pemanfaatan TIK untuk kepentingan pengelolaan pembelajaran dalam hal ini adalah internet yang dimanfaatkan dalam sebuah proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Sedangkan pemanfaatan internet untuk pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi guru, mencakup kegiatan pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif yang bermanfaat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran.

Selain karena tuntutan pemenuhan kompetensi pedagogik dan profesional, dalam proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 pemanfaatan TIK juga menjadi tuntutan dari proses Pembelajaran Jarak Jauh yang telah termaktub dalam Surat Edaran dari Mendikbud No empat tahun 2020. Seorang guru diharuskan mengintegrasikan pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik sehingga proses belajar mengajar masih tetap dapat dilaksanakan meskipun dengan jarak berjauhan.

Seberapa jauh guru memanfaatkan internet dalam sebuah perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran hingga penilaian pembelajaran. Selain itu, aspek pendukung dan aspek penghambat dalam pemanfaatan internet untuk pembelajaran tematik juga perlu diketahui. Tujuannya adalah agar guru dapat memanfaatkan aspek yang mendukung, sehingga pembelajaran semakin berkualitas, serta mengurangi resiko penghambat untuk mengefektifkan proses pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data yang dijabarkan melalui kata-kata maupun kalimat yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap perilaku subjek yang diamati. Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk. Adapun waktu penelitian ini peneliti laksanakan dari tanggal 20 Juli sampai 15 Oktober 2020. Penelitian ini meneliti guru dan siswa SDN 13 Sungai Palai A sebagai subjek dan objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah pemanfaatan internet bagi guru dan siswa selama masa pandemi. Penelitian ini menggunakan teknik komunikasi langsung dan tidak langsung dengan instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif yang menggambarkan hasil temuan di lapangan mengenai pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A di masa pandemi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya:

1. Pemanfaatan Internet dalam proses perencanaan pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk

Kegiatan perencanaan pembelajaran berupa pemetaan Kompetensi Dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru SDN 13 Sungai Palai A dalam pengembangan jaringan tema dan pemetaan KD, guru hanya mempelajari dari perangkat pembelajaran yang sudah disediakan sekolah, sehingga guru memanfaatkan internet. Pengembangan silabus, dilakukan oleh kelompok guru Sekolah Dasar, penerapan internet dalam kegiatan ini bersifat insidental. Guru bisa saja memanfaatkan internet apabila sangat diperlukan sebagai sumber data. Sementara dalam penyusunan RPP, internet digunakan guru sebagai daftar acuan, sumber informasi, dan mencari alternatif membuat sebuah pembaharuan pembelajaran.

2. Pemanfaatan Internet dalam proses implementasi pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk

Implementasi pembelajaran tematik di Sekolah Dasar terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Pemanfaatan internet dalam kegiatan inti pembelajaran tematik mulai dari kegiatan awal sampai proses pengamatan, menanya, mencoba, menalar, dan menyampaikan atau mengkomunikasikan. Sampai kegiatan akhir berupa pengerjaan soal evaluasi, penilaian, penyampaian materi yang telah dipelajari, dan penutup dilaksanakan menggunakan pemanfaatan internet melalui google meet and classroom. Akan tetapi, apabila guru hendak memberikan penugasan, guru biasa menyampaikannya melalui grup WhatsApp, tujuannya agar orang tua siswa dapat mendampingi anaknya belajar di rumah terlebih jika tugas yang diberikan perlu memanfaatkan internet dalam pengerjaannya. Jadi secara keseluruhan pemanfaatan internet dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk bersifat kontinyu selama masa pandemi ini.

3. Aspek yang mendukung Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk
Aspek yang mendukung pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya:
 - (1) Kebutuhan adanya pembaharuan dalam pembelajaran;
 - (2) Internet sebagai sumber atau rujukan belajar yang lengkap dan konkret;
 - (3) Internet menyediakan informasi yang Luas.
 - (4) Ketersediaan laptop dan HP android yang memadai
4. Aspek yang menghambat Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk
Aspek yang menghambat pemanfaatan internet dalam pembelajaran tematik di SDN 13 Sungai Palai A Kecamatan Semparuk yang berhasil ditemukan dalam penelitian ini diantaranya:
 - (1) Terdapat Banyak Situs Negatif di Internet;
 - (2) Akses Jaringan Internet di Sekolah Dasar lambat; dan
 - (3) Keterampilan penggunaan internet bagi guru yang masih lemah

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

- (1) dalam perancangan pembelajaran tematik, internet diimplementasikan sebagai rujukan, sumber informasi, dan pembaharuan pembelajaran saat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, sedangkan dalam pengembangan silabus internet dimanfaatkan secara insidental atau saat diperlukan saja.
- (2) Pemanfaatan atau penggunaan internet dalam pelaksanaan pembelajaran bersifat kontinyu selama masa pandemi
- (3) Penilaian sikap dilakukan secara mandiri oleh guru, sedangkan penilaian pengetahuan dan keterampilan, pada proses perencanaan dan pelaksanaan penilaiannya memanfaatkan internet untuk rujukan, pembaharuan, dan sumber belajar.
- (4) aspek yang mendukung: kebutuhan pembaharuan dalam pembelajaran, internet sumber belajar lengkap dan konkret, dan internet menyajikan informasi luas, ketersediaan laptop dan HP android yang memadai
- (5) aspek yang menghambat: akses jaringan internet lambat, banyak situs negatif di internet, keterampilan guru dalam penggunaan internet belum memadai.

SARAN. Guru sebaiknya meningkatkan kemampuan dalam penggunaan internet sehingga pemanfaatannya dalam proses PJJ dapat maksimal. Jika ada banyak situs negatif di internet yang tidak layak sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan *browsing* ataupun *searching*, maka guru bisa mengatasinya melalui kegiatan *resourcing*. Kegiatan *resourcing* memungkinkan siswa untuk menggunakan internet sebagai media belajar dan sumber yang dapat digunakan untuk menambah informasi, namun *link* atau alamat situs yang akan digunakan sebagai sumber belajar harus diketahui terlebih dahulu oleh guru. Sehingga guru dapat memastikan terlebih dahulu alamat situs yang akan dikunjungi layak dikonsumsi siswa. Selain itu, bimbingan dan pemberian pemahaman yang baik kepada siswa juga penting untuk diberikan agar siswa mengetahui batasan dan membatasi diri dari kecenderungan yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- https://en.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi>
- Aka, K.A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Pembaharuan Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 (2a): 28-37. Diunduh dari <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1041/724>. (diakses 13/09/2020).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013a). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Diunduh dari http://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_57_14.pdf. (diakses 13/09/2020).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diunduh

dari <http://bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/2009/06/03.-A.salinan-Permendikbud-No.-65-th-2013ttg-Standar-Proses.pdf>. (diakses 13/09/2020).

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (2013). Diunduh dari <http://bsnpindonesia.org/id/wpcontent/uploads/2009/06/03.-A.-SalinanPermendikbud-No.-65-th-2013ttg-StandarProses.pdf>. (diakses 13/09/2020).

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. (2014). Diunduh dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR. PEND. GEOGRAFI/196708121997021AHMAD_YANI/BLOG/Berbagi%20Info/Permendikbud%20K13/permendikbud-no-103-tahun-2014_2%29lampiran_pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/196708121997021AHMAD_YANI/BLOG/Berbagi%20Info/Permendikbud%20K13/permendikbud-no-103-tahun-2014_2%29lampiran_pembelajaran.pdf). (diakses 13/09/2020).

Luthfi Alimatus Sholehah, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Volume 5, Nomor 2, September 2017, hlm 758-765*

ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI INFORMASI MAHASISWA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 PERPUSTAKAAN FKIP UNTAN DALAM MENYUSUN TUGAS AKHIR

Sisilya Saman Madeten¹, Sahidi²

FKIP Untan, Pontianak^{1,2}

Email: sisilya60@gmail.com¹

Email: sahidip@fkip.untan.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi informasi mahasiswa Program Studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan dalam menyusun tugas akhir dengan model Literasi Informasi The big Six. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel sebanyak 21 mahasiswa. Teknik pengambilan data berupa kuesioner skala likert. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus Grand Mean (X). Hasil jumlah rata-rata kemudian diinterpretasikan dengan skor nilai sebagai berikut: Sangat Tidak Baik: 0, 75-1, 75, Tidak Baik: 1, 76- 2, 50. Baik: 2, 51-3, 25, dan Sangat Baik: 3, 26 - 4, 00. Adapun hasil penelitian dari model literasi The Big Six terhadap mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan dalam menyusun tugas akhir menunjukkan bahwa (1) indikator mendefinisikan tugas nilai rata-rata 3, 26 kategori sangat baik (2) indikator strategi pencarian informasi nilai rata-rata 2, 82 kategori baik, (3) indikator lokasi dan akses informasi nilai rata-rata 3, 01 dengan kategori baik, (4) Indikator Menggunakan Informasi nilai rata-rata 3, 50 kategori sangat baik, (5) Indikator Mensintesa Informasi nilai rata-rata 3,42 kategori sangat baik, (6) Indikator mengevaluasi hasil tugas akhir nilai rata-rata 3, 35 kategori sangat baik. Enam indikator kemampuan literasi informasi mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan dalam menyusun tugas akhir diperoleh rata-rata nilai 3, 22 dikategorikan baik

Kata kunci: Paradigma; Layanan Tenaga Administrasi.

PENDAHULUAN.

Literasi informasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam mendukung studi di perguruan tinggi. Keterampilan literasi informasi mahasiswa diharapkan dapat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam suatu karya yang sangat berharga sehingga dapat membangun komunikasi keilmuan yang berkelanjutan. Literasi informasi menurut Hoechsmann (2005:1), adalah kemampuan untuk melakukan penafsiran dan tanggap atas instruksi tertulis. Menurut the Association of College and Research Libraries (ACRL) yang dikutip oleh Laherty (2005) dalam salah satu artikel yang berjudul Science Promoting Information Literacy for Science Education Programs: Correlating The National Education Content Standards with the Association of College and Research Libraries Information Competency Standards for Higher Education, literasi informasi adalah kemampuan seseorang untuk mengenali kapan suatu informasi dibutuhkan dan kemampuan seseorang untuk menemukan, mengevaluasi dan menggunakan informasi tersebut secara efektif dan efisien (Alam, 2013: 97-98).

Reitz (2004: 422) mendefinisikan literasi informasi sebagai kecakapan seseorang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, termasuk memiliki pemahaman tentang pengelolaan perpustakaan dan familiar dengan sumber-sumber dan koleksi yang disediakan. Berdasarkan konsep literasi informasi di atas, secara sederhana literasi informasi merupakan seperangkat kemampuan seseorang untuk menemukan, mengakses, mendapatkan, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara efektif untuk menghasilkan sebuah produk karya

informasi. Jadi konsep literasi informasi secara klasik masih terdapat hubungan dengan membaca dan menulis yang merupakan dasar kemampuan literasi informasi yang fundamental bagi tiap individu. Menurut Doyle dalam Sudarsono (2007: 9), seseorang yang memiliki kemampuan literasi informasi (information literate person) antara lain: a) Menyadari kebutuhan akan informasi, b) Menyadari informasi yang akurat dan lengkap merupakan dasar untuk membuat keputusan yang tepat, c) Mengidentifikasi sumber-sumber potensi dari suatu informasi, d) Membangun strategi pencarian yang tepat, e) Mengakses sumber-sumber informasi, termasuk dasar teknologi lainnya, f) Mengevaluasi informasi, g) Mengorganisasikan informasi untuk mengaplikasikan/mempraktekan.,h) Mengintegrasikan informasi yang baru dengan yang sudah dimiliki (pengetahuan lama), i) Menggunakan informasi dengan kritis dan untuk menyelesaikan masalah.

Kemampuan menulis dan membaca merupakan hal yang sangat penting yang perlu dimiliki oleh seluruh mahasiswa dalam menempuh Pendidikan tinggi. Kemampuan menulis ini nantinya akan digunakan oleh seluruh mahasiswa dalam menghasilkan berbagai karya ilmiah seperti penyusunan laporan, makalah, penyusunan tugas akhir, skripsi, Tesis, dan Disertasi. Penyusunan karya ilmiah ini dituntut untuk memiliki keterampilan tinggi dalam memperoleh dan mengurai berbagai informasi ke dalam karya yang terkait dengan topik yang disusunnya. Berdasarkan hasil penelitian Dubicki (2015), masih terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam penulisan karya ilmiah berupa naskah penelitian, permasalahan yang mereka alami adalah terletak bagaimana mereka mengidentifikasi bahan-bahan yang relevan untuk diuraikan dalam tugas akademik mereka, seperti buku, artikel ilmiah, dokumen, statistic pemerintah, dan informasi yang terekam di web site. Hasil penelitiannya, menyimpulkan bahwa mahasiswa terlalu fokus pada mesin pencarian dalam jangka waktu yang lama, sehingga mereka gagal dalam menggunakan sumber informasi ilmiah yang relevan dengan naskah penelitian mereka.

Tarrant, e.t al. (2008) telah melakukan penelitian tentang bagaimana kemampuan mahasiswa keperawatan di Hong Kong tentang literasi informasi dan kemampuan menulis akademik, ia mengungkapkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menggunakan dan mengkomunikasikan informasi secara tepat dan efektif adalah kemampuan mereka dalam menulis. Sayangnya, dalam kaitanya dengan kegiatan ini mahasiswa masih dihadapi dengan problematika ketidak tahuan mereka terhadap format atau tulisan akademik, serta cara menggunakannya secara efektif terhadap informasi-informasi yang mereka peroleh untuk mendukung penelitian mereka.

Mahasiswa sebagai bagian dari kalangan akademisi yang tentunya lebih membutuhkan informasi dalam menyelesaikan tugas-tugas penyusunan karya ilmiah perkuliahan termasuklah dalam menyusun tugas akhir untuk pengembangan keilmuannya, bukan tidak mungkin mengalami kesulitan dalam mencari kebutuhan informasinya tersebut. Untuk itu, mereka perlu dibekali dengan seperangkat keterampilan informasi yang memadai, sehingga mempermudah mahasiswa itu sendiri dalam mencari dan menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan ini salah satu faktor pendukung dalam proses belajar yang efektif dan efisien dalam mendukung long life education bagi mahasiswa.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura memiliki Program Studi Diploma 3 Perpustakaan. Prodi Diploma 3 Perpustakaan sendiri merupakan prodi yang memasukan kurikulum keilmuan literasi informasi untuk mendukung kompetensi utama lulusan mahasiswa dari prodi ini sebagai calon pustakawan dan calon konsultan informasi. Kurikulum Literasi Informasi yang diberikan kepada mahasiswa D-3 Perpustakaan meliputi mengenalkan model-model literasi informasi, mengidentifikasi informasi, langkah-langkah mengakses informasi, cara mengakses informasi dengan efektif dan efisien, mengevaluasi sumber informasi, serta memanfaatkan informasi secara efektif.

Sebagai langkah awal mereka dalam kaitannya dengan problem informasi, mereka terlebih dahulu menggunakan keterampilan literasi informasi sebagai pemenuhan dan menuntaskan problem informasi bagi dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik termasuklah dalam menyusun karya ilmiah berupa Tugas Akhir (TA). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi informasi mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan setelah mereka dibekali keterampilan literasi informasi. Apakah pembekalan keterampilan informasi yang mereka dapatkan dari bangku perkuliahan telah diterapkan dengan baik.

Untuk mengukur kemampuan literasi informasi mahasiswa, peneliti menggunakan model literasi informasi The Big Six yang dikembangkan oleh Pustakawan di Amerika Serikat, yaitu Eisenberg dan Beb Ber kowitz di tahun 1990. Penggunaan model literasi ini karena model ini banyak digunakan di sekolah-sekolah, institusi pendidikan tinggi dan perusahaan dalam menuntaskan persoalan-persoalan informasi. Model literasi informasi The Big Six memiliki enam tahapan dalam menyelesaikan suatu kasus. Enam tahapan yang harus dilalui meliputi mendefinisikan tugas (task definition), strategi pencarian informasi (information searching strategies), lokasi dan akses (location and access, penggunaan informasi (use of information), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation) (Prasetyo dkk., 2018, hlm. 38)..

METODE

Metode dan Pendekatan

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan penelitian kuantitatif Selanjutnya Martono (2010: 69) mengemukakan bahwa hipotesis deskriptif merupakan hipotesis yang menggambarkan karakter sebuah kelompok atau variabel tanpa menghubungkannya dengan variabel lain.

Populasi dan Sampel

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif pada semester 6 dan semester di atasnya yang sedang menyusun tugas akhir dan mereka telah menempuh seluruh mata kuliah dalam kurikulum Program Studi Perpustakaan khususnya kurikulum literasi informasi dengan jumlah 21 mahasiswa. Dikarenakan jumlah Populasi dalam penelitian ini tidak terlalu banyak, maka penelitian ini mengambil semua elemen yang ada atau semua populasi sehingga penelitian disebut penelitian populasi. Arikunto, (2010:173) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya disebut penelitian populasi, akan tetapi penelitian populasi ini hanya dapat dilakukan jika jumlah populasinya tidak terlalu banyak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik-teknik yang peneliti gunakan dalam upaya pengumpulan data yaitu, kuesioner. Penggunaan kuesioner dalam penelitian ini berdasarkan teori-teori yang dikembangkan dari tahapan model literasi informasi the big 6. Terdapat enam langkah yang akan menjadi indikator dalam instrument penelitian ini. Indikator tersebut adalah; mengidentifikasi tugas, strategi pencarian informasi, lokasi dan akses, penggunaan informasi, sintesis, dan mengevaluasi hasil. Model kuesioner yang digunakan dari skala likert adalah bentuk kuesioner yang mengungkapkan sikap dari responden dalam bentuk jawaban (pernyataan) yang berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S) Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)

Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis rumusan masalah dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Menurut Sugoyono (2013: 147) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat

kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus Mean dan Grand Mean, yaitu sebagai berikut. (Sugiyono, 2013: 49).

$$= (\sum X) / N$$

Keterangan:

X = Rata-rata hitung/mean

$\sum X$ = Jumlah semua nilai kuesioner

N = Jumlah responden

Dari perhitungan di atas diperoleh rentang skala 0,75 maka didapat nilai interpretasi skor bila nilai rata-rata hitung sebagai berikut: (Simamora, 2008: 220).

0,75 - 1,75 : Sangat Tidak Baik

1,76 - 2,50 : Tidak Baik

2,51 - 3,25 : Baik

3,26 - 4,00 : Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator Mendefinisikan

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa pada indikator mendefinisikan tugas (*task definition*) dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada

Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Mendefinisikan Tugas		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Memahami topik permasalahan	3,47	Sangat Baik
Mengenal lebih dahulu informasi yang dibutuhkan	3,28	Sangat Baik
Membuat batasan informasi yang dibutuhkan	3,30	Sangat Baik
Mengevaluasi batasan informasi yang dibutuhkan	3,00	Baik
Total Rata-Rata Hitung	3,26	Sangat Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator mendefinisikan tugas diperoleh total rata-rata hitung sebesar 3,26 sehingga pada aspek ini literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan secara umum dengan kategori sangat baik. Namun pada sub indikator evaluasi batasan informasi perlu ditingkatkan lagi keterampilannya.

Indikator Strategi Pencarian Informasi

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa pada indikator strategi pencarian informasi (*information searching strategy*) dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Strategi Pencarian Informasi		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Menentukan jenis informasi yang akan diakses	2,90	Baik
Menentukan bentuk informasi yang akan diakses	2,80	Baik

Membangun strategi penelusuran yang efektif dan efisien	2,85	Baik
Menerapkan strategi penelusuran yang efektif dan efisien	2,76	Baik
Total Rata-Rata Hitung	2,82	Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator strategi pencarian informasi diperoleh total rata-rata hitung sebesar 2,82 sehingga pada aspek ini literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan secara umum dengan kategori baik. Pada sub indikator ini dilihat masih rendah, karena memang strategi pencarian informasi sangat memerlukan keahlian dalam menggunakan strategi penelusuran dan menggunakan kata kunci yang tepat agar memperoleh yang efektif dan efisien.

Indikator Lokasi dan Akses

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa pada indikator Lokasi dan Akses (*location and access*) dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Lokasi dan Akses Informasi		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Menemukan lokasi akses sumber informasi	2,80	Baik
Menyeleksi sumber informasi terbaik	3,19	Baik
Menemukan informasi dalam sumber terbaik	3,04	Baik
Total Rata-Rata Hitung	3,01	Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator lokasi dan akses informasi diperoleh total rata-rata hitung sebesar 3,01 pada aspek ini, literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan secara umum dengan kategori baik. Jika dilihat, terdapat sub indikator yang masih rendah yaitu pada sub indikator menentukan lokasi dan akses ke sumbernya. Hal demikian terjadi karena memang pada sub ini berkaitan erat dengan penggunaan strategi pencarian informasi sebagaimana yang telah disajikan pada tabel 2. Jika mampu menggunakan strategi pencarian informasi dengan baik, maka akan mudah menemukan lokasi dan mengaksesnya.

Indikator Penggunaan Informasi

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa pada indikator penggunaan informasi (*use of information*) dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Indikator Menggunakan Informasi		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Membaca Informasi yang diperoleh	3,61	Sangat Baik
Mengambil informasi yang relevan dengan topik penelitian	3,71	Sangat Baik
Menggabungkan informasi yang satu dengan informasi lainnya	3,33	Sangat Baik
Menerapkan informasi baru ke dalam teori penelitian	3,38	Sangat Baik
Total Rata-Rata Hitung	3,50	Sangat Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator menggunakan informasi diperoleh total rata-rata hitung sebesar 3,50 sehingga pada aspek ini literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan

secara umum dengan kategori sangat baik. Tahap ini merupakan tahapan setelah mahasiswa mengakses berbagai sumber informasi dan mendapatkan informasi yang sesuai dengan topik tugas akhirnya. Penggunaan informasi di sini dapat berupa tindakan menggabungkan berbagai teori-teori dari berbagai sumber yang telah diperolehnya.

Indikator Sintesis

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa mensintesa informasi (*syntesis information*) dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada Tabel 5

Tabel 5. Indikator Sintesis		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Memperhatikan pengutipan teori dengan baik dan benar	3,19	Baik
Mencantumkan sumber kutipan pada daftar pustaka dengan benar	3,42	Sangat Baik
Mempresentasikan tugas akhir anda kepada dosen	3,66	Sangat Baik
Total Rata-Rata Hitung	3,42	Sangat Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator mensintesa informasi diperoleh total rata-rata hitung sebesar 3,26 sehingga pada aspek ini literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan secara umum dengan kategori sangat baik. Mensintesa informasi dalam konteks literasi informasi dapat dimaknai sebagai upaya mengorganisasi informasi dari berbagai sumber yang relevan seperti pengutipan dan membuat daftar pustaka dengan baik dan benar.

Indikator Evaluasi

Hasil pengolahan data mengenai kemampuan literasi informasi mahasiswa pada indikator evaluasi dalam menyusun tugas akhir dapat disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Indikator Evaluasi Hasil		
Sub Indikator	Rata-Rata	Kategori
Memeriksa kembali hasil tugas akhir	3,19	Baik
Melakukan revisi terhadap tugas akhir	3,52	Sangat Baik
Total Rata-Rata Hitung	3,35	Sangat Baik

Indikator literasi informasi pada sub indikator mengevaluasi hasil berupa tugas akhir diperoleh total rata-rata hitung sebesar 3,35, sehingga pada aspek ini kemampuan literasi informasi mahasiswa dapat diinterpretasikan secara umum dengan kategori sangat baik. Kemampuan mengevaluasi hasil tugas akhir berupa memeriksa kembali atau merevisi sesuai masukan dosen merupakan tahap akhir yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam menghasilkan karya tugas akhir yang berkualitas agar minim dari kesalahan-kesalahan dalam penulisan akhir naskah akademik sebelum naskah mahasiswa tersebut dipublis dan dibaca oleh khalayak ramai.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari model literasi informasi dengan model *The Big Six* terhadap mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan dalam menyusun tugas akhir menunjukkan bahwa secara keseluruhan indikator dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,22. Untuk lebih jelasnya dari setiap indikator dapat juga dilihat pada tabel 7:

Table.7 Literasi Informasi		
Indikator Literasi Informasi	Rata-Rata	Kategori
Mendefinisikan tugas	3,26	Sangat Baik
Strategi pencarian informasi	2,82	Baik
Lokasi dan akses informasi	3,01	Baik

Menggunakan Informasi	3, 50	Sangat Baik
Mensintesa Informasi	3, 42	Sangat Baik
Mengevaluasi hasil tugas akhir	3, 35	Sangat Baik
Total Rata-Rata Hitung	3, 22	Baik

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun hasil penelitian dari model literasi The Big Six terhadap mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan dalam menyusun tugas akhir menunjukkan bahwa (1) indikator mendefinisikan tugas nilai rata-rata 3, 26 kategori sangat baik (2) indikator strategi pencarian informasi nilai rata-rata 2, 82 kategori baik, (3) indikator lokasi dan akses informasi nilai rata-rata 3, 01 dengan kategori baik, (4) Indikator Menggunakan Informasi nilai rata-rata 3, 50 kategori sangat baik, (5) Indikator Mensintesa Informasi nilai rata-rata 3,42 kategori sangat baik, (6) Indikator mengevaluasi hasil tugas akhir nilai rata-rata 3, 35 kategori sangat baik. Untuk itu, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi informasi mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan dalam menyusun tugas akhir diperoleh total rata-rata hitung dengan nilai 3,22 kategori baik.

Saran yang dapat penulis sampaikan berdasarkan penelitian ini untuk mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan FKIP Untan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi pada indikator menggunakan strategi pencarian informasi, karena berdasarkan temuan penelitian indikator ini masih lemah. Mahasiswa diharapkan dapat membangun dan menggunakan strategi dan kata kunci yang tepat dalam menelusuri informasi sehingga mahasiswa dapat mempermudah dalam menemukan lokasi dimana sumber informasi tersebut berada secara efektif dan efisien.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh mahasiswa Program Studi Diploma 3 Perpustakaan semester 6 yang sedang menyusun tugas akhir yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data penelitian terkait literasi informasi. Secara khusus, terima kasih kepada mahasiswa program studi Diploma 3 Perpustakaan yang dilibatkan dalam tim penelitian ini..

DARTAR RUJUKAN.

- Alam, Umar Falahul. (2013). Kemampuan Literasi Informasi Mahasiswa dan Peranan Perpustakaan dalam Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi. Pustakaloka Vol. 5. (1): 92-105.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Metode Penelitian, Bandung: Alfabeta.
- Blasius Sudarsono (et.al). (2007). Literasi Informasi (Information Literacy): Pengantar untuk Perpustakaan Sekolah. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Dubicki, Eleonora. (2015). Writing a research paper: students explain their process, Reference Services Review. Journal RSR, Emerald Insight, Vol. 43 (4): 673 – 688.
- Hoechsman, Michael. (2005). Meanings of literacy. Montreal: McGill University.
- Martono, Nanang. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prasetyo, D., Rosyidi, F. R., Rohmadi, R., Auliyani, U., & Handayani, S. (2018). Keterampilan Informasi Mahasiswa Menurut Standar Literasi Informasi Association of & Reserch Libraries (ACRL). BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi, Vol. 39 (1), 37–49.
- Reitz, Joan M. (2004). Dictionary for library and information science. Connecticut: Libraries Unlimited.
- Simamora, Bilson. (2008). Panduan Riset Perilaku Konsumen. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Manajemen. Bandung: Alfabeta.

Tarrant, M., Dodgson, J. E., & Law, B. V. K. K. (2008). A curricular approach to improve the information literacy and academic writing skills of part-time post-registration nursing students in Hong Kong. *Nurse Education Today*, Vol. 28 (4): 458-468.

PEMBELAJARAN LIMIT FUNGSI DENGAN TAKSONOMI SOLO

Sri Asih Agustin

Program Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Untan, Pontianak

Email: sriasih.agustin97@gmail.com

Abstrak

This article is an exploration of the implementation of learning mathematics in limit function material and aims to describe learning limit functions with SOLO Taxonomy. The writing of this article is based on direct observation and interviews of several students. Based on the results of observations made in the environment where the author lives, there are still many students who find it difficult to solve questions related to the limit function material. This is because the level of understanding or ability each student has towards a different subject matter. The characteristics and understanding of different students in learning limit functions make the writer want to make an innovation in learning with SOLO Taxonomy. Learning limit function material based on SOLO Taxonomy begins by giving a tests regarding the limit function material to determine student levels based on SOLO Taxonomy, namely pre-structural, unistructural, multistructural, relational, and extended abstract levels. After determining the level of each student and studying it, in learning the content of the limit function material is explained. A question and answer session was held which then the teacher divided the students into groups. The division of these groups is based on the SOLO taxonomic level and is carried out through discussions through different LKPDs according to their level.

Kata kunci: function limit, solo taxonomy.

PENDAHULUAN.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru dan sumber belajar, pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Jika siswa memperoleh proses pembelajaran yang menarik, maka informasi terkait materi pelajaran yang diterima siswa akan lebih optimal, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dapat tercapai dengan maksimal.

Banyak masalah yang timbul dari suatu kegiatan yang merupakan evaluasi hasil yang mungkin perlu dibahas. Salah satu masalah yang selalu muncul ketika kita berbicara tentang proses belajar mengajar adalah kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar.

Pada Sekolah Menengah Atas siswa akan mendapatkan dan mempelajari materi turunan, pada pembelajaran siswa diharuskan untuk menelaah definisi turunan. Pemahaman tentang materi limit fungsi sangat dibutuhkan untuk memahami definisi turunan. Limit fungsi adalah salah satu materi aljabar yang masih dianggap sulit dan membingungkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di lingkungan tempat penulis tinggal, dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan limit fungsi ditemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan. Tidak hanya siswa, guru juga mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran materi limit fungsi. Ini karena tingkat pemahaman yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lain.

Tingkat pemahaman atau kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Adanya perbedaan tingkat pemahaman atau kemampuan siswa dipengaruhi oleh kurangnya motivasi siswa pada materi yang disampaikan, kurangnya usaha siswa untuk memahami materi tersebut, dan siswa mendapat kesulitan dalam belajar, yaitu ketika harus menguasai bagian-bagian yang sukar misalnya ketika ada konsep yang belum dapat dikuasai dari seluruh materi yang harus dipelajarinya, atau keliru dalam menggunakan prinsip yang berlaku pada materi yang sedang dipelajarinya. Adapun jenis kesulitan dalam mempelajari materi limit fungsi dimodifikasi dari jenis kesalahan dalam penelitian Salido, dkk (2017) dan jenis kesulitan menurut Wahyuni (2015) adalah kesulitan konsep, kesulitan prinsip, dan kesulitan prosedural. Kesulitan tersebut dapat terjadi salah satunya karena pada saat proses pembelajaran siswa merasa tidak tertarik dan tidak cocok dengan pembelajaran tersebut.

Karakteristik dan pemahaman siswa yang berbeda dalam pembelajaran limit fungsi membuat penulis ingin membuat suatu inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Taksonomi SOLO. Pada tahun 1982 Biggs dan Collis melakukan eksperimen yaitu dengan mengembangkan model taksonomi tujuan pembelajaran dan dikenal dengan taksonomi SOLO. Taksonomi SOLO merupakan suatu model taksonomi yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman siswa. Taksonomi SOLO memiliki klasifikasi yang terdiri dari lima level yaitu *prae-structural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational*, dan *extended abstract*. Dengan digunakannya Taksonomi SOLO dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan limit fungsi..

METODE

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru dan sumber belajar, pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Jika siswa memperoleh proses pembelajaran yang menarik, maka informasi terkait materi pelajaran yang diterima siswa akan lebih optimal, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dapat tercapai dengan maksimal.

Banyak masalah yang timbul dari suatu kegiatan yang merupakan evaluasi hasil yang mungkin perlu dibahas. Salah satu masalah yang selalu muncul ketika kita berbicara tentang proses belajar mengajar adalah kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar.

Pada Sekolah Menengah Atas siswa akan mendapatkan dan mempelajari materi turunan, pada pembelajaran siswa diharuskan untuk menelaah definisi turunan. Pemahaman tentang materi limit fungsi sangat dibutuhkan untuk memahami definisi turunan. Limit fungsi adalah salah satu materi aljabar yang masih dianggap sulit dan membingungkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di lingkungan tempat penulis tinggal, dalam menyelesaikan

masalah yang berkaitan dengan limit fungsi ditemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan. Tidak hanya siswa, guru juga mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran materi limit fungsi. Ini karena tingkat pemahaman yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lain.

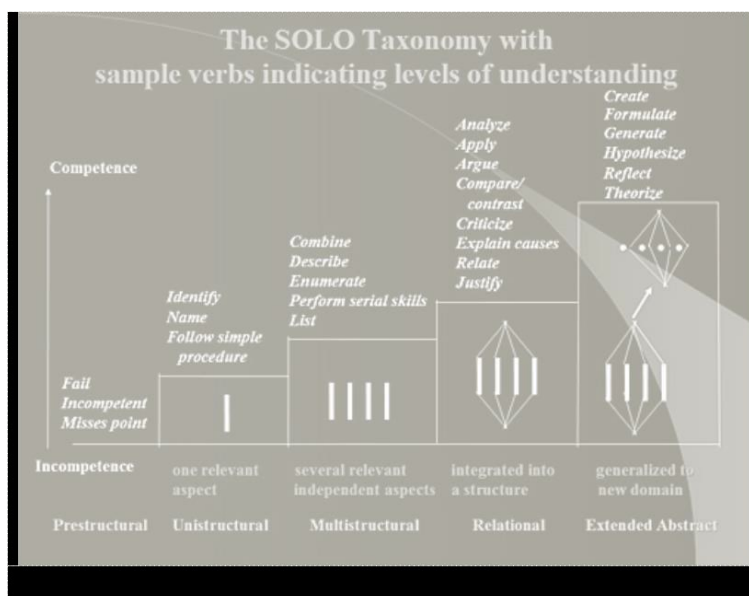
Tingkat pemahaman atau kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Adanya perbedaan tingkat pemahaman atau kemampuan siswa dipengaruhi oleh kurangnya motivasi siswa pada materi yang disampaikan, kurangnya usaha siswa untuk memahami materi tersebut, dan siswa mendapat kesulitan dalam belajar, yaitu ketika harus menguasai bagian-bagian yang sukar misalnya ketika ada konsep yang belum dapat dikuasai dari seluruh materi yang harus dipelajarinya, atau keliru dalam menggunakan prinsip yang berlaku pada materi yang sedang dipelajarinya. Adapun jenis kesulitan dalam mempelajari materi limit fungsi dimodifikasi dari jenis kesalahan dalam penelitian Salido, dkk (2017) dan jenis kesulitan menurut Wahyuni (2015) adalah kesulitan konsep, kesulitan prinsip, dan kesulitan prosedural. Kesulitan tersebut dapat terjadi salah satunya karena pada saat proses pembelajaran siswa merasa tidak tertarik dan tidak cocok dengan pembelajaran tersebut.

Karakteristik dan pemahaman siswa yang berbeda dalam pembelajaran limit fungsi membuat penulis ingin membuat suatu inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Taksonomi SOLO. Pada tahun 1982 Biggs dan Collis melakukan eksperimen yaitu dengan mengembangkan model taksonomi tujuan pembelajaran dan dikenal dengan taksonomi SOLO. Taksonomi SOLO merupakan suatu model taksonomi yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman siswa. Taksonomi SOLO memiliki klasifikasi yang terdiri dari lima level yaitu *prae-structural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational*, dan *extended abstract*. Dengan digunakannya Taksonomi SOLO dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan limit fungsi..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Collis (1982) penerapan taksonomi SOLO untuk mengetahui kualitas atau kemampuan matematika siswa sangat tepat, karena taksonomi SOLO merupakan alat yang mudah dan sederhana untuk menentukan level respon siswa terhadap suatu permasalahan. Collis juga berpendapat bahwa pendekatan model respon dari taksonomi SOLO sangat berguna bagi pendidik dan peneliti untuk mendeskripsikan level pemahaman siswa yang berkaitan dengan soal-soal yang harus diselesaikan. Sehingga Taksonomi SOLO menjadi alasan NCTM (2000) mengemukakan “*student’s responses reflected different levels of understanding*”

Dalam pembelajaran matematika, siswa akan diberikan tes mengenai materi limit fungsi. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk melihat kemampuan pemahaman siswa berdasarkan Taksonomi SOLO. Setelah diberikan tes, selanjutnya menganalisis jawaban siswa untuk membagi level siswa apakah termasuk level *pre-structural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational*, dan *extended abstract*.



Gambar 1. Taksonomi SOLO

Berdasarkan Taksonomi SOLO di atas, dapat diterima untuk mengukur kompleksitas siswa pada pengetahuan suatu konsep dengan menggunakan Taksonomi SOLO. Ada lima level atau lima tingkatan kinerja berpikir dalam Taksonomi SOLO sebagai berikut:

Dari gambar 1 dan level 1 (Rita Desfitri, 2016) menunjukkan kelima level dari taksonomi SOLO. Dalam buku SOLO Taxonomy (Biggs dan Collis 1982), level pra-structural adalah suatu level siswa yang hanya memiliki sedikit sekali informasi, sehingga tidak menjadikannya sebuah konsep dan tidak bermakna apapun. Dalam tingkat ini siswa belum mampu mengorganisasikan konsepsi awal sehingga respon siswa terhadap tugas tidak konsisten dan cenderung subjektif. Level pra-structural ciri-cirinya adalah menolak untuk memberi jawaban atau jika menjawab secara cepat atas dasar pengamatan dan emosi tanpa dasar dan alasan yang logis atau mengulang pertanyaan. Siswa pra-struktural tidak melakukan respon yang sesuai beberapa pertanyaan yang diberikan. Dia tidak mampu memahami pertanyaan dan soal-soal yang diberikan. Dia mengabaikan pernyataan-pernyataan atau informasi-informasi yang diberikan, atau bila memberikan respon maka respon tersebut tidak relevan dengan informasi-informasi yang diberikan.

Pada level Unistructural sudah terlihat adanya koneksi yang jelas dan sederhana antara satu konsep dengan konsep lainnya tetapi inti konsep tersebut secara luas belum dipahami. Beberapa kata kerja yang dapat mengindikasikan aktivitas pada level ini adalah mengidentifikasi, mengingat dan melakukan prosedur sederhana. Level unistructural ciri-cirinya adalah siswa dapat menyimpulkan tetapi hanya ada satu data yang sesuai secara konkrit atau menjawab secara singkat, hanya langsung memberikan jawaban tanpa memberikan proses penyelesaian yang rasional, siswa melakukan percobaan menjawab pertanyaan secara terbatas dengan cara memilih sedikit informasi yang ada.

Level multistructural ciri-cirinya adalah siswa sudah dapat menyimpulkan lebih dari satu data. Sudah mampu menjawab pertanyaan dengan benar atau salah yang disertai dengan proses atau langkah penyelesaian tetapi masih belum rasional. Pada level ini siswa sudah mempunyai kemampuan merespon suatu pertanyaan atau masalah dengan beberapa strategi yang terpisah. Sudah banyak respon yang dilakukan tetapi respon-respon tersebut belum tepat. Respons yang dibuat siswa pada level ini didasarkan pada hal-hal yang konkret tanpa memikirkan bagaimana interelasinya.

Level relational ciri-cirinya adalah siswa mampu berpikir secara induktif, sudah mampu membuat kesimpulan berdasarkan data atau konsep yang sesuai. Pemahaman siswa terhadap beberapa masalah koheren secara konseptual. Siswa mampu menerapkan konsep untuk masalah yang sudah dikenali dan situasional. Siswa mampu menghubungkan konsep-konsep menjadi utuh. Siswa yang sudah memiliki beberapa kemampuan tersebut dapat dikategorikan pada level relational. Siswa sudah mampu menjawab dengan cara pengerjaan yang rasional tetapi masih keliru dalam menyimpulkan jawaban akhir.

Pada level Extended Abstract siswa sudah mampu menggunakan beberapa data serta informasi kemudian mengaplikasikan konsep yang dimiliki secara rasional dan sudah mampu memberikan respon yang tepat lalu mengoneksikan dengan respon yang lain sehingga dapat menyimpulkan jawaban akhir dengan tepat. Siswa juga sudah mampu berpikir secara konseptual dan dapat melakukan abstraksi pada suatu domain/area pengetahuan dan pengalaman lain.

Setelah diberikan tes, selanjutnya menganalisis jawaban siswa untuk membagi level siswa apakah termasuk level pra-structural, unistructural, multistructural, relational, dan extended abstract. Setelah menentukan level masing-masing siswa dan mempelajarinya, dalam pembelajaran guru memaparkan isi materi limit fungsi. Diadakan sesi tanya jawab, jika siswa sulit untuk bertanya guru melakukan usaha mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan. Setelah sesi tanya jawab, selanjutnya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok ini berdasarkan level taksonomi SOLO.

Selanjutnya disiapkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbeda sesuai dengan level siswa. Dilakukan diskusi, siswa mempelajari LKPD dan menyelesaikan soal-soal pada materi limit fungsi. Dalam sesi diskusi, guru membimbing siswa dalam mempelajari dan menyelesaikan soal-soal dalam LKPD. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kelompok level Taksonomi SOLO yang lain diharuskan untuk melakukan tanya jawab. Setelah selesai sesi diskusi, guru mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan permasalahan, pembelajaran materi limit fungsi berdasarkan Taksonomi SOLO dimulai dengan memberikan tes untuk menentukan level siswa berdasarkan Taksonomi SOLO yang selanjutnya dilakukan diskusi melalui LKPD yang berbeda sesuai tingkat levelnya.

DARTAR RUJUKAN.

- Biggs J. and Collis, K.F. 1982. Evaluating the Quality of Learning. The SOLO Taxonomy. New York: Academic Press.
- Biggs & Collis. 1989. Towards a Model of School-Based Curriculum Development and Assesment Using The SOLO Taxonomy. Australian Journal of Eucation, 33(2):151-163.
- Desfitri, Rita. 2016. In-Service Teacher's Understanding on the Concept of Limit and Derivaties and the Way They Deliver the Concepts to Their High School Students, Journal of Physics: Conference Series, 4-5, DOI: 10.1088/1742 6596/693/1/01/2016 (Retrieved Oktober 13, 2020).
- NCTM. 2000. Principles and Standards for School Mathematics. USA: The National Council of Teachers Mathematics, Inc.
- Salido, A., Misu, L., & Salam, M. (2017). Analisis Kesalahan Siswa dalam menyelesaikan Soal-Soal Matematika Materi Pokok Limit Fungsi pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 5 Kendari. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika 2(1), 1-13.
- Suardi, M. 2018. Belajar dan Pembelajaran (p. 7). Yogyakarta: Deepublish.



ISBN 978-623-92630-1-0

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter.

Wahyuni, R. S. (2015). Analisis Kesalahan dan Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Padang. Abstract of Undergraduate, Faculty of Education, Bung Hatta University, 6(1),1-8.

**PARADIGMA LAYANAN TENAGA ADMINISTRASI DALAM
MENDUKUNG PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SMK NEGERI 2
BUNGURAN TIMUR NATUNA**

Subbihi

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan FKIP UNTAN Pontianak

Email: subbihi@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Paradigma Pelayanan yang dimiliki oleh Staf Tata Usaha SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat tenaga administrasi dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah kepala staf administrasi dan staf administrasi sekolah. Data diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi. Semua data dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Hasil penelitian: (1) Upaya Paradigma Pelayanan Kepegawaian Pelayanan Dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMK Negeri 2 Bunguran Timur yaitu tenaga administrasi sekolah yang melibatkan guru dan pegawai mengadakan rapat bersama guna menyampaikan laporan pelayanan sekolah. Upaya ini dilakukan sesuai dengan aspek kebutuhan sekolah. (2) Faktor pendukung paradigma pelayanan tenaga administrasi dalam menunjang pembelajaran abad 21 di sekolah adalah tenaga administrasi dilengkapi dengan komputernya sendiri, kemudian terkait dengan fasilitas lainnya, kepala sekolah selalu berupaya untuk memenuhi kebutuhan sekolah. Kendala yang dihadapi oleh staf administrasi sekolah dalam mendukung pembelajaran abad 21 di sekolah adalah kurangnya tenaga dan tenaga administrasi yang terampil.

Kata kunci: Paradigma; Layanan Tenaga Administrasi.

PENDAHULUAN.

Paradigma di definisikan sebagai pandangan dunia, pandangan umum, atau cara menggambarkan kompleksitas dunia nyata, Patton dalam Nugroho (2018). Sedangkan Kuhn dalam Afiq Fikri Almas (2018). merumuskan paradigma yaitu kerangka teoritis, atau cara memandang dan memahami alam, yang selama ini digunakan oleh komunitas ilmiah sebagai pandangan dunia. Selanjutnya, Tenaga Administrasi sebagai mana Zulkarnain & Sumarsono (2018), membuat definisi bahwa tenaga administrasi sekolah yaitu tenaga kependidikan yang bertugas memberikan dukungan layanan administrasi untuk pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Mereka adalah tenaga non pengajar yang lazim disebut tenaga administrasi (TU).

Beralih ke Administrasi, dimana Surya Dharma (2008 hal. 4) memberi Pengertian Administrasi sebagai suatu proses kegiatan yang diawali dari perencanaan, mengorganisir (pengorganisasian), pengarahan / kepemimpinan dan pengawasan / pengendalian. Semua proses pada komponen tersebut merupakan suatu sistem yang terintegrasi, yaitu saling terkait secara utuh.

Berikut ini kita masuk pada Pembelajaran. Mengutip Harian I Gede Astawan (Bernas, 08 Agustus 2016) Pembelajaran merupakan proses memfasilitasi siswa untuk belajar. Antara belajar dan proses belajar (Pembelajaran) merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.

Langkah atau Strategi pencapaian tujuan Pendidikan Nasional pada abad 21 dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia yang beraneka ragam, geo-demografis, budaya,

serta memperhatikan tantangan global dan lokal mengenai budaya - karakter bangsa, serta sebagai potensinya, yang merupakan turut tanggung jawab pemangku kepentingan terkait dalam menentukan kebijakan dan kemauan politik menghadapi tantangan perubahan termasuk didalamnya adalah perubahan paradigma.

Supriadi (2015) menyampaikan langkah atau strategi pendidikan dalam operasional untuk mencapai tujuan perlu melakukan berikut:

- 1) Tumbuhnya komitmen, meningkatkan pemberdayaan para pemangku kepentingan, baik pemerintah pusat hingga daerah beserta jajarannya serta lembaga legislatif pusat dan daerah melalui tugas dan fungsi terkait.
- 2) Bertambahnya keterlibatan sektor informal dan lembaga swadaya masyarakat terutama dalam pendidikan nonformal dan informal sesuai dengan paradigma baru
- 3) Membina dan meningkatkan kreativitas inovatif masyarakat dalam mengembangkan dan menerapkan paradigma yang sesuai dengan budaya lokal.
- 4) Timbulnya dan adanya peningkatan sumber daya manusia di bidang pendidikan yang mengacu pada penerapan paradigma.
- 5) Terjadinya peningkatan yang merata terhadap eksistensi pendidikan formal, serat non formal sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan potensi pengembangan daerah masing-masing.

Mewujudkan Pembelajaran Abad 21 tentunya membutuhkan iklim sekolah sebagai pendukung. berhasilnya sekolah dalam merealisasikan tujuannya sangat dipengaruhi oleh iklim sekolah itu sendiri. Dalam unsur iklim sekolah itu antara lain terselenggaranya penyelenggaraan sekolah yang efektif. Karakteristik abad 21 sebagai era informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi tentunya akan berdampak pada perubahan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh tenaga pendidik di setiap sekolah, demikian pula paradigma tenaga administrasi sekolah pada abad 21. Pembelajaran di sekolah merupakan hal yang penting untuk dikaji secara mendalam.

Peneliti sebelumnya tentang administrasi sekolah antara lain: di kutip dari Umi Fitriani (2015) ditemukan kendala kurang kompetennya Tenaga administrasi dan sempitnya ruangan . Pada penelitian Wiyanta (2016) menyimpulkan masih ditemukan kendala bagi Tenaga Administrasi dalam proses layanan yang dilakukan pada satuan tugasnya. Dari hasil penelitian sebelumnya yang menekankan perhatian pada kinerja aparatur administrasi sekolah masih menghadapi kendala dalam menjalankan tugasnya, oleh karena itu aparatur administrasi sekolah merupakan hal yang penting dan perlu dibenahi dalam Pembelajaran Abad 21 di sekolah.

Pasal 39 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan peran tenaga kependidikan yaitu “ Tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pembinaan, supervisi, dan pelayanan teknis untuk mendukung proses pendidikan di satuan pendidikan”. Aturan organik dari amah Pasal 39 ayat 1 adalah Permendiknas Nomor 24 Tahun 2008 yang mengatur standar tenaga administrasi sekolah. Isinya tentang kualifikasi dan kompetensi minimal yang harus dipenuhi oleh seorang tenaga administrasi sekolah.

SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna, diperoleh data SK. Kepengurusan pada 18 Maret 2019 dan data jumlah tenaga administrasi yang berjumlah 5 orang, jumlah ini tentunya kurang jika dilihat dari data Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2008 tentang Standar Kinerja Tenaga Administrasi Sekolah / Madrasah sebanyak 10 orang.

Berdasarkan observasi awal, penulis menemukan bahwa tenaga administrasi sekolah belum maksimal dalam menjalankan tugasnya dengan bukti sebagai berikut: dimana pekerjaan mereka sifatnya sangat teknis dimana masih di jumpai pekerjaannya belum tertata secara baik (menumpuk) di samping itu pekerjaan lain telah datang dan menuntut harus segera diselesaikan.

Dengan demikian Penelitian ini memiliki tujuan memberi gambaran (mendiskripsikan) paradigma yang dimiliki oleh tenaga administrasi SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna dalam Pelayanan Pembelajaran Abad 21, serta faktor pendukung dan penghambat Paradigma Tenaga Administrasi dalam Pelayanan Pembelajaran Abad 21 di sekolah.

METODE

Metode Penelitian merupakan unsur penting supaya tingkat ilmiahnya sebuah tulisan. Dalam hal ini mengutip dari Sugiyono (2016: hlm; 1) dimana metode penelitian adalah cara ilmiah, agar memperoleh kondisi nyata dilapangan(data) dengan tujuan maupun kegunaan dari penelitian tersebut. Lebih lanjut Sugiyono (2018: halaman; 1) Ada dua pengertian dalam metode kualitatif, yaitu metode kualitatif yang didasarkan pada filsafat positivisme dan metode penelitian postpositivisme atau filsafat interpretatif. Peneliti dalam hal ini menggunakan (deskriptif kualitatif) sebagai pendekatan dan menggunakan (studi kasus) sebagai jenis penelitian. Menurut Creswell dalam bukunya *Research Design* (2010: 5) dalam repository.unpas.ac.id menyatakan bahwa metode kualitatif adalah metode untuk menggali dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Studi kasus yang diambil adalah tentang Paradigma Tenaga Administrasi dalam Pelayanan Pembelajaran Abad 21 di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna yang beralamat di Jalan Tegul khusu Batu Naga Sungai Ulu Bunguran Timur yang telah dilaksanakan dari bulan Februari 2020 sampai dengan Juni 2020. Selanjutnya mengenai Pemilihan sumber data berupa subyek atau sampel manusia, penulis melakukan Purposive (teknik pengambilan sampel non random dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan menentukan karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat untuk menjawab masalah penelitian.) dijelaskan oleh Lincoln & Guba dalam Moleong, (2010) seperti dikutip oleh Muhamad Fendrik (2014) bahwa peneliti berangkat dari asumsi konteksnya sendiri, dan bahwa peneliti mempunyai hubungan yang cukup erat dengan faktor kontekstual yang ada.

Subjek penelitian berdasarkan prosedur pengambilan sampel adalah kepala administrasi sekolah yang berjumlah 1 orang, dan staf administrasi 4 orang. Dalam hal ini kepala tata usaha ditetapkan sebagai informan kunci. Penulis telah menyusun serangkaian tahapan, mulai dari: Perama yaitu Persiapan awal (melakukan Tahap persiapan penelitian, yaitu menelusuri sejumlah literatur yang relevan, mengeksplorasi lokasi penelitian, mengidentifikasi data awal yang dibutuhkan, menyusun dan pembuatan proposal. kedua adalah kegiatan di lokasi (pelaksanaan) yaitu melakukan rangkaian penelitian secara langsung di subyek penelitian, mengolah data yang terkumpul, menganalisis dan menginterpretasikannya dalam pembahasan penelitian, dilanjutkan dengan penyusunan laporan awal. Ketiga yaitu Pembuatan laporan (penelitian akhir, seminar hasil penelitian, pembuatan rangkaian penyempurnaan dan penyusunan laporan akhir).

Untuk memperoleh data maka sesuai kaidah penelitian yang dilakukan diperoleh melalui (1) teknik pengamatan (observasi), (2) teknik tanya jawab (wawancara), serta teknik pengumpulan bukti fisik dokumen (dokumentasi). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat langsung kinerja staf administrasi sekolah di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang paradigma layanan tenaga administrasi sekolah. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang profil sekolah dan dokumen yang diperlukan. Langkah analisis data adalah menganalisis, mereduksi data atau menganalisis data yang dilakukan dengan memilih hal-hal utama, memfokuskan pada hal-hal penting, dan mencari tema dan pola. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyeksi penelitian. selanjutnya Sugiyono (2017) menerangkan menyajikan data, dan memverifikasi data untuk menarik kesimpulan. Berkaitan

dengan teknik uji validitas data penulis dilakukan dengan: wawancara mendalam, triangulasi, dan member check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paradigma Layanan Tenaga Administrasi dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMKN2 Bunguran Timur Natuna

Administrasi bidang siswa yang dilakukan oleh staf administrasi sekolah di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna yaitu memproses siswa yang keluar masuk siswa mulai dari pendaftaran, pencatatan calon siswa baru, pembagian siswa dalam kelas, pencatatan buku induk sekolah. Administrasi SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna juga belum sepenuhnya terlaksana, yang belum dilakukan adalah pembuatan data statistik siswa karena belum ada tenaga administrasi di bidang kesiswaan yang dapat membuatnya.

Pelaksanaan administrasi kepegawaian yaitu pencatatan data pendidik dan kepegawaian untuk pembelajaran sekolah pada buku induk pegawai sekolah. Administrasi ketenagakerjaan SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna belum sepenuhnya terlaksana yang belum dilakukan yaitu pengolahan jenjang, mutasi, dan promosi pegawai. Karena staf administrasi kepegawaian tidak dapat membantu dalam mengolah jabatan kepegawaian dalam job description, hal tersebut tergambar lengkap melalui Surat Pembagian Tugas.

Pelaksanaan administrasi keuangan yaitu mengelola keuangan sekolah dari menabung dan mengeluarkan biaya sekolah. Penatausahaan keuangan sekolah yang dilakukan oleh tenaga administrasi di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna sudah banyak dilakukan, mulai dari penyusunan anggaran, pembukuan dari pemasukan dan pengeluaran uang.

Melaksanakan penatausahaan sarana dan prasarana yaitu melaksanakan kegiatan penerimaan / pengeluaran, pencatatan, pemeliharaan, dan inventarisasi harta benda sekolah. Penatausahaan sarana dan prasarana sekolah yang dilakukan oleh tenaga administrasi di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna belum sepenuhnya terlaksana, uraian tugas sudah tergambar lengkap melalui Surat Pembagian Tugas.

Penyelenggaraan sekolah dan hubungan masyarakat di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna meliputi pelaksanaan kegiatan yang berhubungan dengan orang tua, wali kelas, dan lingkungan. Kinerja humas dan pengelola sekolah meliputi kegiatan pembuatan dan peredaran surat kepada pihak di luar sekolah dan pihak yang berkepentingan seperti Kantor Pembelajaran dan wali siswa.

Penatausahaan korespondensi dan arsip oleh staf administrasi sekolah di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna meliputi kegiatan surat masuk dan keluar, penyerahan undangan atau surat edaran kepada guru dan karyawan, pengisian kartu disposisi dan penyerahan kepada kepala sekolah, serta pengesahan.

Upaya Paradigma Layanan Tenaga Administrasi dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMKN2 Bunguran Timur Natuna

Upaya aparatur tenaga administrasi demi terwujudnya pembelajaran Abad 21 dalam pelayanan sekolah yaitu dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, Pembelajaran Abad 21, pelayanan sekolah dimulai dari sekolah itu sendiri, untuk itu sekolah harus mempunyai tahapan dimana tahapan tersebut merupakan proses untuk mewujudkan pembelajaran layanan sekolah Abad 21. Proses manajemen sangat diperlukan karena sesuai aturan (standar Kompetensi) dan keterampilan administrasi lainnya. Tenaga administrasi dalam proses layanannya tidak terlepas dalam menunjang pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran abad 21. Terciptanya pembelajaran Abad 21 di sekolah yang baik diperlukan peran tenaga administrasi, dalam hal ini kepuasan yang dirasakan pelanggan dapat menjadi penilaian terhadap Pembelajaran Abad 21 di sekolah.

Faktor Pendukung dan Penghambat Paradigma Layanan Tenaga Administrasi dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMKN2 Bunguran Timur Natuna

Dari wawancara yang dilakukan pada kepala staf tata usaha beserta jajarannya terungkap bahwa, untuk menunjang kelancaran kegiatan tenaga tata usaha dalam mewujudkan pembelajaran abad 21, pelayanan kepala sekolah secara bertahap memenuhi kebutuhan tenaga administrasi. , kemudian didukung oleh tenaga administrasi yang masing-masing sudah memiliki komputer. Selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat yaitu tidak adanya tenaga administrasi yang berstatus PNS dan juga kurangnya pelatihan atau pelatihan tenaga administrasi.

Menurut Bafadal dalam Safira Amalia Razak (2019) perencanaan merupakan suatu proses memikirkan dan menentukan kegiatan atau program yang akan dilakukan kedepannya untuk mewujudkan tujuan tertentu. Perencanaan tenaga administrasi di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna selalu mengedepankan perencanaan dan melihat kebutuhan yang ada. Baik kebutuhan pelanggan / siswa maupun pembelajaran dan juga melakukan pengecekan atau pengecekan terhadap proses pelayanan yang lalu, dan menambahkannya sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Dalam melakukan rencana untuk pelayanan perlu memperhatikan beberapa aspek, Bafadal dalam Muspawi (2020) mengatakan: apa yang harus dilakukan, apa yang harus dilakukan, kapan melakukannya, di mana melakukannya, bagaimana melakukannya, serta apa yang dibutuhkan agar tercipta maksimal. Melakukan rencana untuk pelayanan oleh tenaga administrasi di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna dapat dianalisis oleh peneliti bahwa, perencanaan tenaga administrasi yang dilaksanakan dilakukan secara musyawarah dan dikoordinasikan oleh pengelola tenaga administrasi yaitu Kepala Bagian Tata Usaha bersama guru dan pihak sekolah. staf dalam agenda rapat tahunan. Sebelum perencanaan dilakukan service check agar perencanaan pelayanan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Mewujudkan pelayanan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dalam penyusunan program dan anggaran sekolah.

Proses yang dilakukan dalam Perencanaan Mewujudkan pelayanan yang dilakukan oleh pengurus staf dengan menganalisis kebutuhan pelanggan dan pembelajaran pada setiap akhir semester. Setelah itu manajer staf tata usaha bertanggung jawab untuk melakukan penyampaian data kebutuhan pelanggan dan selalu melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, kemudian pengelola dan kepala sekolah mengidentifikasi layanan yang dibutuhkan.

Layanan yang dilakukan pada SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna yaitu dengan cara: data kebutuhan pelanggan disetujui oleh kepala sekolah, kemudian dilakukan rapat pemilihan pengembangan pelayanan. Setelah disetujui, manajer melaksanakan pengembangan layanan yang direncanakan. Pelaporan pelayanan adalah pengecekan pelayanan yang telah diberikan, jika ada yang tidak sesuai maka pelayanan akan diperbaiki. Kemudian bila pelayannya sesuai, manajer administrasi melapor kepada kepala sekolah. Melihat dari datayang terkumpul tersebut maka aspek perencanaan pelayanan yang dilakukan oleh tenaga administrasi di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna secara umum sudah dapat dikatakan sesuai dengan rencana, mulai dari musyawarah untuk menentukan pelayanan, perbaikan atau pemutakhiran, pengecekan pelayanan hingga pengembangan. pelayanan, serta melakukan perbaikan pelayanan secara langsung jika proses pelayanan berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Namun secara khusus, masih adanya kendala dalam perencanaan pelayanan, seperti pengembangan pelayanan terkait sarana maupun diluar sarana sekolah yang tidak dapat direalisasikan secara langsung yang disebabkan oleh minimnya dana dan menunggu bantuan khususnya bantuan dari pemda setempat.

Selain itu, terkait ketersediaan infrastruktur, sekolah berupaya mewujudkan kualitas layanan pembelajaran bagi siswanya. Hal ini terlihat dari upaya sekolah dalam menyediakan

infrastruktur yang sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan distribusi yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna Kegiatan distribusi berjalan dengan baik.

Pelaksanaan tugas tenaga administrasi tentu mengarah pada tujuan. Sergioivanni dan Carver dalam Burhanuddin yang dikutip oleh Qurtubi (2019: p.43) menyatakan empat tujuan administratif, yaitu: efektivitas produksi, efisiensi, kemampuan beradaptasi, dan kepuasan kerja.

Kegiatan evaluasi pelayanan aparatur sekolah dengan memantau atau melihat langsung proses pelayanan. Jika tidak memenuhi syarat tertentu, maka servis akan diperbaiki. Evaluasi dilakukan minimal dua kali setiap enam bulan (satu semester), dengan melibatkan guru dan staf untuk melaporkan layanan yang perlu diperbaiki atau dimutakhirkan. Kegiatan evaluasi dengan melakukan monitoring secara langsung, jika pelayanan masih layak dan baik maka akan dilakukan pemeliharaan dan perbaikan, namun jika ada keluhan tentang pelayanan maka akan dilakukan perubahan dan perbaikan. Ubah dan Sadari adalah kegiatan mengubah dan menambah atau mengurangi berdasarkan pedoman yang berlaku. Perubahan dan perwujudan dilakukan agar kualitas atau pembelajaran layanan Abad 21 tetap terjaga.

Menurut Mutohar dalam Muhammad Kriatiawan, dkk (2017: p.104) karakteristik pengelolaan sekolah dapat dilihat dari bagaimana sekolah dapat mengoptimalkan kinerja organisasi sekolah, proses pembelajaran, pengelolaan sumber daya dan administrasi. Pemberian pelatihan kepada tenaga administrasi sangat penting, dengan harapan tenaga administrasi dapat memenuhi kompetensinya, seperti yang dikatakan Syaefudin dalam Qurtubi: kompetensi tenaga administrasi sekolah adalah kemampuan melaksanakan tugas, peran dan kemampuan mengintegrasikan berbasis ilmu pengetahuan. tentang pengalaman dan pembelajaran. yang dilaksanakan dalam pelaksanaan pekerjaannya dibutuhkan keterampilan teknis operasional atau teknis administrasi di sekolah.

Upaya aparatur tenaga administrasi dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21 dalam pelayanan sekolah di SMK Negeri 2 Bunguran Timur Natuna masih mengalami beberapa kendala yaitu: (1) Sumber daya manusia aparatur yang masih kurang, terutama yang berstatus PNS. (2) Kurangnya pelatihan atau pelatihan bagi tenaga administrasi sehingga pengelolaan sistem TI tidak dapat optimal. Strategi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah staf administrasi mau tidak mau merangkap jabatan untuk mengisi lowongan yang ada, strategi selanjutnya adalah tenaga administrasi berpengalaman memberikan arahan, dan diharapkan sesama staf administrasi saling berbagi dan mau belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Paradigma Pelayanan Kepegawaian Dalam Mendukung Pembelajaran Abad 21 di SMKN2 Bunguran Timur Natuna melalui tiga tahapan yaitu: perencanaan kerja, pelaksanaan tugas rutin, dan evaluasi kegiatan. Sedangkan faktor pendukungnya adalah adanya sarana dan prasarana yang sangat membantu Dinas Tenaga Kerja dalam Menunjang Pembelajaran Abad 21. Faktor penghambat yang dihadapi adalah belum adanya tenaga administrasi yang berstatus PNS, rangkap jabatan karena tenaga penanggung jawab masih kurang. Minimnya pelatihan atau pendidikan dan pelatihan bagi tenaga administrasi menyebabkan Paradigma Layanan berbasis Teknik Informatika belum memadai.

Saran bagi sekolah agar selalu berusaha terus mencari dan mengembangkan strategi program yang ada, perlu ada penambahan jumlah tenaga administrasi agar pelayanan lebih optimal, dan pelayanan bisa lebih cepat sesuai tuntutan 21st Century Learning.

DARTAR RUJUKAN.

- Almas, A.f (2018) Kontribusi Paradigma Thomas S. Kuhn dalam Sains dan Pendidikan (Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dan Discovery Learning) Jurnal Volume. 3, No. 1, Yogyakarta.
<https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/at-tarbawi/article/download/1147/398>

- Astawan.I.G (2016), Pembelajaran dan Pembelajaran Abad 21, Bernas.
<https://www.bernas.id/19770-belajar-dan-pembelajaran-abad-21.html>
- Umi.F (2014) “Kinerja Tenaga Administrasi Sekolah di SMA Negeri 1 Kasihan dan SMA Muhammadiyah 1 Bantul. Karanganyar” Yogyakarta: UNY,
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jms/article/view/12403>
- Muspawati, M & Robiah, H. (2018). Mengoptimalkan Penggunaan Sarana dan Prasarana Pembelajaran di SMA Swasta Pelita Raya, Kota Jambi.
<http://dx.doi.org/10.17977/um025v4i32020p232>
- Permendiknas(No. 24 2008)” tentang Standar Tenaga Administrasi Sekolah / Madrasah”.
<https://www.slideshare.net/dedikuswandi/permen-24-th2008>
- UU No. 20 Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Administratif. Bandung: Alfabeta, percetakan 23.
- (2018). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta, Edisi ke-3
- Sukmadinata.N.S (2010) Metode Penelitian Pendidikan. Bandung, Rosda, edisi ke-6
- Saukah, A.dkk (2012) Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Malang, UM, Percetakan ke-3
- Supriadi. (2020) (Paradigma Pendidikan Indonesia Abad 21 (Analisis Paradigma Pendidikan Indonesia Abad 21). <http://teoribagus.com>
- Nazama (2012) Abad 21 Pembelajaran-Belajar-dan-upaya-meningkatkan.
<https://nazama.blogspot.com>
- Qurtubi, A (2019) Administrasi Pendidikan (Review Teori & Implementasi), Surabaya, Alamat link Publikasi Jakad Media:
<https://books.google.co.id/books?id=ie34DwAAQBAJ&lpg>.
- Kristiawan.M et al (2017) Manajemen Pendidikan, Yogyakarta, Budi Utama, Link:
<https://books.google.co.id/books?id=L94oDwAAQBAJ&lpg>.
- Razak S.A, (2019), Artikel, OSF, <https://osf.io/v7r85/download/?format=pdf>
- Fendrik, M, (2014) Analisis Kemampuan Koneksi Matematis dan Kebiasaan Pikiran Siswa Kelas V SD, http://repository.upi.edu/15348/2/T_PD_1200891_Chapter3.pdf
- Toyib, Y dan Nugroho, R (2018: p.4) Transformasi Kemitraan Pemerintah Swasta Indonesia, Jakarta, Gramedia: <https://books.google.co.id/books?id=bEBIDwAAQBAJ&pg>.
- Dharma, S. (2008) Administrasi dan Manajemen Sekolah, Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Kualitas Guru dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Astawan.I.G (2016), Pembelajaran dan Pembelajaran Abad 21, Bernas.
<https://www.bernas.id/19770-belajar-dan-pembelajaran-abad-21.html>
- Wiyanta (2016) Peran Kepala Tata Usaha Dalam Mewujudkan Kinerja Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 1 Pleret Bantul Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id/23198/2/12490031>

ANALISIS PERAN RELAWAN ORGANISASI AKU BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK PEMULUNG DI TPAS BATU LAYANG

Tiara Fahmiyatul Ulmi¹, Imran², Iwan Ramadhan³

Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak^{1,2,3}

Email: tiarafahmiyatululmi21_tfu@student.untan.ac.id¹

Email: imran@fkip,untan.ac.id²

Email: iwan.ramadhan@untan.ac.id³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis peran relawan organisasi Aku Belajar (AB) sebagai seorang guru atau pendidik dalam meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Adapun peran relawan sebagai guru yang dimaksud ialah menjadi pembimbing, motivator dan fasilitator dalam meningkatkan minat belajar anak di TPAS Batu Layang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian menemukan bahwa peran relawan sebagai guru yaitu pembimbing, motivator dan fasilitator telah terlaksana dan dijalankan oleh para relawan AB melalui program volunteer Aku Belajar, Ruang Dimensi, Charity Day dan perpustakaan belajar sehingga meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Hal tersebut ditunjukkan anak-anak melalui sikap saat mengikuti proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh relawan AB, serta hasil dan prestasi yang diperoleh di sekolah mereka. Kemudian Partisipasi di tunjukkan dengan anak-anak mengikuti setiap arahan yang diberikan oleh para relawan. Kemandirian ditunjukkan ketika anak-anak mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka dapat mereka selesaikan dengan baik. dan antusias ini ditunjukkan anak-anak seperti mengajukan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari atau informasi baru yang diperoleh dari relawan AB.

Kata Kunci : Peran Relawan, Minat Belajar, Anak Pemulung

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Tahun 2014 Nomor 35 pasal 9 ayat 1 mengenai perlindungan anak sudah jelas “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat” dan pada pasal 1 ayat 12 mengatakan bahwa “ Hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, negara, pemerintah dan pemerintah daerah”

Namun, pada kenyataannya masih banyak permasalahan sosial yang terjadi dilingkup anak. Salah satunya yaitu permasalahan anak terlantar. Anak terlantar menurut UU 35 tahun 2014 pasal 1 ayat 6 anak terlantar merupakan “Anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya secara wajar, baik fisik, mental, spiritual, maupun sosial”, anak terlantar merupakan satu diantara permasalahan sosial anak yang hingga kini masih belum bisa terpecahkan. Dilansir dari detiknews.com tahun 2016 ada 4,1 juta anak terlantar, 35 ribu anak yang dieksloitasi, kemudian ada 18 ribu anak korban eksploitasi (fisik, sosial, dan seksual) yang dirilis oleh KPAI. Anak terlantar bukan hanya mereka yang tidak memiliki salah satu orang tua atau tidak memiliki keduanya, tetapi ketika tidak terpenuhinya hak-hak mereka tumbuh dan berkembang dengan cara yang wajar, untuk dapat mengenyam pendidikan serta memperoleh fasilitas pelayanan kesehatan yang layak disebabkan ketidakpahaman, kelalaian, ketidakmampuan serta kesengajaan orang tua. Kemiskinan ataupun kondisi tidak mampu memanglah bukan menjadi satu- satunya sebab anak diterlantarkan oleh orang tua, namun tidak dapat dipungkiri bahwa tekanan kemiskinan serta kerentanan ekonomi keluarga menyebabkan keterbatasan pemenuhan hak dan fasilitas untuk anak.

Hal ini memicu munculnya lembaga sosial masyarakat atau organisasi sosial yang memiliki kepeduli terhadap pemenuhan kebutuhan anak-anak yang termarginalkan, terutama kebutuhan dalam hal pendidikan. Karena melalui pendidikan setiap anak akan mempunyai kemampuan menggali dan mengembangkan potensi di dalam diri mereka sehingga mereka memiliki daya serta kemampuan untuk memperbaiki kehidupannya keluar dari lingkaran kemiskinan. Hal serupa dengan yang dikatakan oleh Jeffrey Sachs (dalam Utama, 2009: 4), dimana mekanisme dalam menyelesaikan permasalahan kemiskinan yaitu dengan “Pengembangan *human capital* terutama pada bidang pendidikan dan kesehatan”, sebab pengembangan kemampuan SDM melalui pendidikan merupakan satu diantara cara untuk dapat mengurangi tingkat kemiskinan yang terjadi pada suatu daerah. Hal ini yang menjadi dasar berdirinya Organisasi Aku Belajar (AB). AB berdiri pada tanggal 17 Januari 2013, hingga kini sekitar 40-50 orang anak pemulung yang telah dibina oleh di Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPAS) Batu Layang dengan jumlah pengurus 25 orang dan sudah ada 8 angkatan relawan.

Penelitian ini akan melihat Peran relawan AB sebagai seorang pengajar atau guru dalam meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Menurut Djamarah (2010: 34-38) “Guru berperan sebagai motivator, korektor, informator, inspirator, organisator, inisiator, fasilitator,

pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator”. Namun peneliti hanya fokus pada tiga peran relawan sebagai guru yaitu, sebagai pembimbing menurut Octavia (2019: 29-30): “Guru sebagai pembimbing dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan yang didasarkan pengetahuan dan pengalaman yang bertanggung jawab”. Motivator menurut Djamarah (2010: 36): “Guru sebagai motivator, hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar”. Dan fasilitator menurut Sanjaya (2011: 23) “Guru sebagai fasilitator berperan memberikan kemudahan melalui pelayanan kepada siswa dalam proses belajar mengajar”. Bukan hanya para relawan, tetapi juga berbagai program yang dibuat agar anak-anak tertarik untuk belajar seperti program *volunteer AB*, Ruang Dimensi, *Charity Day* dan perpustakaan Aku Belajar.

“Minat (*interest*) berarti kegairahan dan kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat muncul dengan sendirinya yang ditandai dengan adanya rasa senang dan suka terhadap sesuatu” (Muhubbin Syah, 2012: 152). Sedangkan belajar menurut Muhibbin Syah (2012: 68) adalah: “Tahap perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Jadi dapat dikatakan bahwa Minat belajar merupakan sebuah kecenderungan dan kegairahan atau dapat juga dikatakan sebagai sebuah dorongan yang terjadi di dalam diri individu terhadap suatu hal yang disenangi di luar dari dirinya tanpa ada suatu paksaan atau tekanan dari orang lain untuk dapat berubah, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan diri melalui suatu aktivitas tertentu. Untuk mengetahui minat belajar anak meningkat atau tidak, dapat dilihat dari empat indikator menurut Safari (dalam Syahputra, 2020: 19) yaitu: a) perasaan senang, b) ketertarikan siswa, c) perhatian siswa, dan d) keterlibatan siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada saat riset Rabu, 29 Juli 2020 dengan bapak Samsul selaku RT 05 TPAS Batu Layang, beliau mengatakan bahwa: “Anak-anak di sini, kesulitan dalam belajar, karena mereka harus membantu orang tua, kemudian mereka lelah, tidak sempat untuk belajar. Mereka tidak ada motivasi, atau minat dalam belajar”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini ialah Bagaimana Peran Relawan Organisasi Aku Belajar Sebagai Pembimbing, Motivator Dan Fasilitator dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Di TPAS Batu Layang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peran Relawan Organisasi Aku Belajar Sebagai Pembimbing, Motivator Dan Fasilitator dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Di TPAS Batu Layang. Peneliti berharap, penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan terutama dapat ditinjau dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif deskriptif. “Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana

peneliti menjadi instrumen kunci” (Sugiyono, 2017:16). Menurut Lexy J. Moleong (2017: 11) “Dalam metode deskriptif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal tersebut disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti”.

Peneliti menjadi instrumen dalam penelitian. Data yang menjadi sumber pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2017: 222) “Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melewati orang lain atau dari dokumen”. Dengan demikian sumber data primer dalam penelitian ini adalah sumber data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan informan. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Relawan Aku Belajar dan anak pemulung di TPAS Batu Layang. Sedangkan sumber data sekunder pada penelitian ini didapat melalui dokumen atau arsip milik Organisasi Aku Belajar. Data yang diambil yaitu data yang bersangkutan dengan kegiatan- kegiatan organisasi tersebut serta jurnal dan buku referensi yang dapat mendukung dalam penelitian ini.

Beberapa teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara dan dokumen. Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dengan melihat, dan mendengar secara langsung terhadap objek penelitian yaitu peran relawan organisasi Aku Belajar dalam meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Kemudian peneliti mewawancarai langsung serta terbuka atau secara lisan dengan sumber data, peneliti langsung melakukan wawancara kepada relawan dan anak-anak pemulung yang dibina. Dan dokumen yang dimaksud adalah dokumen-dokumen seperti foto atau video serta catatan-catatan yang diperlukan untuk memperoleh data penelitian pada peran relawan organisasi Aku Belajar dalam meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang.

Adapun alat-alat yang digunakan dalam memudahkan peneliti memperoleh data dan informasi sebagai berikut: pedoman observasi, pedoman wawancara, alat dokumentasi. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017: 369), mengatakan bahwa “aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan dengan cara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, hingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan dan memverifikasi data”.

Dalam penelitian ini, perpanjangan pengamatan dan triangulasi dipilih untuk menguji keabsahan suatu data penelitian, Sugiyono mengatakan bahwa “Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru” (Sugiyono, 2016: 23). Diperpanjangnya suatu pengamatan berarti peneliti memastikan lagi apakah data yang telah diperoleh selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Sedangkan yang kedua triangulasi, “Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan

sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan beberapa cara dan waktu” (Sugiyono, 2016: 372). Jadi, dengan dilakukannya triangulasi data oleh peneliti baik triangulasi teknik, sumber, data dan waktu maka penelitian ini akan lebih valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti yaitu yang pertama melakukan survei ke lokasi penelitian. Lokasi tersebut ialah di Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPAS) di Batu Layang. Lokasi penelitian ini terpilih sebagai lokasi tempat dilaksanakannya program *volunteer* Aku Belajar oleh NPO Aku Belajar. organisasi AB (Aku Belajar) berdiri di Pontianak pada tanggal 17 Januari 2013, hingga kini sekitar 40-50 orang anak pemulung yang telah dibina oleh organisasi Aku Belajar di Tempat Pembuangan Akhir Sampah (TPAS) Batu Layang dengan jumlah pengurus 25 orang dan sudah ada 8 angkatan relawan. Lokasi tersebut yang dipenuhi tumpukan sampah, pemukiman warga yang kumuh, serta bau yang tidak sedap menjadi ciri khas kawasan Tempat Akhir Pembuangan Sampah (TPAS). Saat peneliti mulai memasuki kawasan tersebut peneliti menemukan beberapa anak yang bermain di atas tumpukan sampah, dan yang lain membantu orang tua membersihkan botol plastik, serta ada juga beberapa anak yang berkumpul mengerjakan tugas, dan yang lainnya membaca buku di perpustakaan Aku Belajar. Ditemukan pula sebuah surau atau mushola dimana selain digunakan sebagai tempat ibadah ternyata surau ini juga dijadikan tempat belajar anak-anak pemulung oleh relawan AB pada saat melaksanakan program *volunteer* AB, walau tidak sering. Kemudian peneliti memilih dan menetapkan informan untuk di wawancarai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti, dan ditemukan bahwa relawan organisasi Aku Belajar telah melaksanakan peran guru sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator sehingga meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Beberapa informan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Daftar Informan

Nama	Usia	Keterangan
Aljuniarti Nuryani	21 tahun	Relawan AB ang.6
Putri Herlyanti	21 tahun	Relawan AB ang.7
Fahri	5 tahun	Paud
Amel	4 tahun	Paud
Nabil	10 tahun	SD
Wulan	12 tahun	SD
Laras	13 tahun	SMP
Fatur	15 tahun	SMP

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh

peneliti pada tanggal 29 Juli – 30 Agustus 2020, bahwa relawan organisasi Aku Belajar telah melaksanakan peran guru sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. Sebagai pembimbing dalam kegiatan belajar, Octavia (2019: 29-30) mengatakan bahwa: “Guru sebagai pembimbing dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan yang didasarkan pengetahuan dan pengalaman yang bertanggung jawab”. Hal tersebut dapat dilihat ketika relawan memberikan motivasi dan mengarahkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal pada saat kegiatan AB terutama pada proses pembelajaran, membantu dan memfasilitasi anak memilih dan menemukan sumber/bahan belajar pada saat kegiatan AB. selain itu relawan membantu mengatasi kesulitan belajar anak pada saat kegiatan AB dan membantu memecahkan masalah yang dihadapi anak yang menyebabkan kesulitan belajar pada saat kegiatan AB misalnya ketika anak-anak mendapat pekerjaan rumah dari sekolah, relawan AB membantu memberikan pemahaman mengenai tugas tersebut sehingga anak-anak dapat menyelesaikan dengan baik dan benar.

Selanjutnya relawan juga telah melaksanakan peran guru sebagai motivator, menurut Djamarah (2010: 36): “Guru sebagai motivator, hendaknya dapat mendorong peserta didik agar bergairah dan aktif belajar”. Hal tersebut dapat dilihat dari relawan yang menghubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan anak pada saat kegiatan AB, kemudian materi pelajaran disesuaikan dengan tingkat pengalaman dan kemampuan anak pada saat kegiatan AB, menggunakan bermacam-macam model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, demonstrasi, *games* dan sebagainya pada saat kegiatan AB, kegiatan AB yang dapat memotivasi anak yaitu ruang dimensi. Ruang dimensi ini dimana setiap bulan akan ada satu kali kelas yang diisi oleh tokoh pemberi inspirasi (ToPrin) untuk menyemangati anak-anak. ToPrin ini bisa berprofesi apa saja, penulis, pemadam kebakaran, dokter, musisi dan lainnya. Dari kegiatan ruang dimensi tersebut anak-anak belajar dan mengetahui serta termotivasi untuk meraih cita-cita. Ditambah lagi relawan yang terus memberikan pemahaman kepada anak-anak pemulung di TPAS Batu Layang jika ingin menjadi orang-orang tersebut (ToPrin) maka mereka harus rajin belajar.

Kemudian relawan juga telah melaksanakan perannya sebagai fasilitator menurut Sanjaya (2011: 23) “Sebagai fasilitator guru berperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran”. Hal ini terlihat dari relawan yang menyediakan seluruh perangkat pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai (seperti rencana pembelajaran) pada saat kegiatan AB, relawan juga menyediakan fasilitas pembelajaran berupa media pembelajaran, peralatan belajar, serta perpustakaan belajar pada saat kegiatan AB. Relawan juga bertindak sebagai mitra bukan atasan pada saat kegiatan AB, yang membuat anak-anak menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran. Relawan sebagai guru melaksanakan tugas dan fungsinya sesuai dengan yang ada di UU pada saat kegiatan AB seperti memberikan informasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Relawan tidak bertindak sewenang-wenang kepada anak pada saat kegiatan AB, misalnya dalam memberikan sanksi jika anak-anak melakukan kesalahan, relawan tidak langsung memberikan hukuman melainkan teguran terlebih dahulu, dan memberikan pemahaman kepada anak tentang kesalahannya kemudian baru diberi hukuman sesuai dengan pelanggaran.

Kemudian selain memfasilitasi anak-anak pemulung dalam hal akademik, relawan AB juga memfasilitasi anak-anak dalam hal non akademik terutama dalam mengembangkan minat dan bakat, yaitu melalui program *Charity Day*. Kegiatan ini adalah puncak dari satu semester mengajar dengan menargetkan anak-anak dan relawan bekerjasama membangun sebuah pertunjukan seni dan pameran dalam acara *Charity Day*. Dapat dikatakan bahwa para relawan yang menjalankan peran guru sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator, diikuti juga pelaksanaan program-program dengan baik, sehingga membuat anak-anak pemulung di TPAS Batu Layang berminat untuk belajar.

Minat belajar tersusun dari dua suku kata yaitu “minat” dan “belajar”. “Minat merupakan suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat ditimbulkan dengan sendirinya yang di tandai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu” (Muhibbin Syah, 2012: 152). Sedangkan belajar merupakan tahap perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Muhibbin Syah, 2012: 152). Jadi, Minat belajar ialah kecenderungan atau dorongan yang terjadi pada diri individu terhadap sesuatu yang dia sukai diluar dari dirinya tanpa ada suatu paksaan dari orang lain untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan diri melalui suatu aktivitas tertentu. Seperti relawan AB yang melaksanakan peran sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator agar meningkat minat belajar anak-anak pemulung di TPAS Batu Layang, selain mereka melaksanakan perannya, program-program yang dibuat juga mendorong anak-anak untuk tertarik belajar.

Peneliti menggunakan beberapa indikator untuk mengetahui minat belajar anak meningkat atau tidak dapat dilihat dari empat indikator menurut Safari (dalam Syahputra, 2020: 19) yaitu: a) perasaan senang, b) ketertarikan siswa, c) perhatian siswa, dan d) keterlibatan siswa. Hal tersebut dibuktikan sikap anak-anak saat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh relawan AB serta perubahan pola pikir anak-anak seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti hari Jumat, 31 Juli 2020, kepada salah satu pengurus AB yang pernah menjadi relawan AB angkatan 6, Aljuniarti (21Th) mengatakan bahwa: “Ketika pertama saya mengajar di sana, hal pertama yang saya tanyakan adalah mengenai cita-cita mereka, betapa terkejutnya saya dengan jawaban anak-anak di sana terutama yang sudah paham akan arti cita-cita, salah satunya mengatakan bahwa mereka setelah selesai sekolah ingin bekerja sebagai pembantu, ada juga yang ingin hanya membantu orang tua sebagai pemulung, TKI atau TKW dan ada juga yang tidak tahu ingin menjadi apa selanjutnya. Karena menurut mereka sekolah dan belajar pada akhirnya mereka akan bekerja seperti orang tua mereka. Minat mereka dalam

belajar yang rendah, tidak ada motivasi, sehingga kami sebagai relawan merasa punya tanggung jawab, untuk membantu mereka”. Namun, setelah beberapa bulan relawan mengajar disana ada anak-anak yang menyampaikan bahwa mereka ingin menjadi seorang guru seperti relawan AB, ada juga yang mau menjadi dokter, pemadam kebakaran dan lain-lain.

Kemudian hasil dan prestasi yang didapat di sekolah meningkat, dimana anak-anak yang sebelumnya tidak pernah masuk sepuluh besar di sekolahnya sekarang bisa masuk sepuluh besar, ada juga yang mengalami peningkatan nilai ulangan dan tugas harian mereka dari sebelumnya. Selanjutnya partisipasi, dan kemandirian serta antusias mereka saat mengikuti kegiatan belajar. Partisipasi di tunjukkan dengan anak-anak mengikuti setiap arahan yang diberikan oleh para relawan. Kemandirian ditunjukkan ketika anak-anak mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka dapat mereka selesaikan dengan baik. Antusias ini ditunjukkan anak-anak seperti memberikan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari atau informasi baru yang diperoleh dari relawan AB.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan yang di paparkan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa peran relawan sebagai guru yaitu sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator telah terlaksana dan dijalankan oleh para relawan AB melalui program *volunteer* Aku Belajar, Ruang Dimensi, *Charity Day* dan perpustakaan belajar sehingga meningkatkan minat belajar anak pemulung di TPAS Batu Layang. Hal ini ditunjukkan anak-anak melalui sikap saat mengikuti proses belajar yang dilaksanakan oleh relawan AB, hasil dan prestasi yang diperoleh di sekolah mereka. Kemudian partisipasi, kemandirian dan antusias mereka saat mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan oleh relawan AB. Partisipasi di tunjukkan dengan anak-anak mengikuti setiap arahan yang diberikan oleh para relawan. Kemandirian ditunjukkan ketika anak-anak mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka dapat mereka selesaikan dengan baik. Dan antusias ini ditunjukkan anak-anak seperti mengajukan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari atau informasi baru yang diperoleh dari relawan AB.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka peneliti menyarankan kepada relawan Aku Belajar lebih inovasi dan kreatif lagi dalam melaksanakan pembelajaran, baik dalam hal metode maupun model pembelajaran. Selain itu diharapkan bagi relawan juga mencatat perubahan-perubahan yang terjadi pada anak-anak pemulung, serta memberikan perhatian khusus kepada anak-anak pemulung yang membutuhkan lebih. selain itu kepada beberapa pihak lainnya, seperti pemerintah diharapkan lebih meningkatkan perhatian dalam bidang pendidikan terutama bagi anak-anak di kalangan bawah, tidak hanya dari segi materi, melainkan juga dari segi moril atau memberikan motivasi kepada anak-anak tersebut. Diharapkan juga perhatian dan kontrol orang tua dapat ditingkatkan kepada anak-anak supaya orang tua dapat melihat perubahan dan perkembangan yang dialami anak. Dan untuk anak-anak didik

yang notabene anak pemulung, tingkatkan terus minat belajar, motivasi, serta diharapkan memiliki kepribadian yang jujur dan mandiri bertanggung jawab, serta dapat dibanggakan oleh orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Detiknews.com. (2016, 29 Maret). *Mensos Khofifah: Ada 4,1 Juta Anak Terlantar Butuh Perlindungan*. Retrieved Desember, 20, 2019, from <https://news.detik.com/berita/d-3174621/mensos-khofifah-ada-41-juta-anak-terlantar-butuh-perlindungan>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- J. Moleong, Lexy. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Octavia, Shiphy Afiattresna. (2019). *Sikap Dan Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pemerintah Indonesia. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Lembar RI Tahun 2014 No. 35*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sajaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan cetakan ke-8*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta. Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Syahputra, Edy. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Ustama, Dicky Djatnika. (2009). Peranan Pendidikan Dalam Pengentasan Kemiskinan. *Ilmu Administrasi Dan Kebijakan Publik, Vol. 6, No. 1, 1- 12*.

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE
PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

Abdul Halim

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN

email : ahmadhalim898@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir seluruh bidang kehidupan bangsa, begitu juga dengan bidang pendidikan. Pandemi Covid-19 ini juga memaksa pendidik dan peserta didik untuk bertransformasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga pendidik dituntut untuk inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan media daring (online). Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran online dimasa pandemic Covid-19 penulisan artikel ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan teknik Studi literatur. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pada awalnya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka disekolah tapi kini dilakukan di rumah masing-masing secara online. Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran secara online. Teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan pesat, seperti halnya internet yang dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik melalui laman *e-learning*, rumah belajar, *google form*, *Zoom*, *Meet*, *Google Classroom*, *whatsApp Grup*, dan lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online di masa Covid-19 ini memberikan hal baru yang bisa memberikan berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan juga tingkat perkembangan peserta didik dalam menanggapi materi yang diberikan.

Abstract

The Covid-19 pandemic affects almost all areas of the nation's life, as does education. The Covid-19 pandemic also forced educators and students to transform into teaching and learning activities. So educators are required to be innovative in using learning media by utilizing online media. This research was conducted to find out the utilization of information technology in the online learning process during the Covid-19 pandemic writing this article using qualitative approach methods with literature study techniques. Covid-19 pandemic has a profound impact on education in Indonesia. The learning process that was originally done in school is now online learning done from home. The utilization of information technology was very helpful in the learning process during the Covi-19 Pandemic. Information technology is now growing rapidly, as is the internet that can connect educators with students through e-learning pages, home learning, google form, Zoom, Meet, Google Classroom, whatsApp Groups, and more. The results of this study show that the utilization of information technology in online learning in the covid-19 period raises new things that can affect the learning process as well as the level of development of students in responding to the materials submitted.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Pembelajaran Online, Covid-19

PENDAHULUAN

Dunia saat ini mengalami keresahan akibat dilanda suatu wabah yang dikenal dengan istilah Covid-19 (*Coronavirus Diseases-19*). Covid-19 merupakan suatu penyakit yang baru ditemukan dan baru teridentifikasi pada akhir tahun 2019. Covid-19 ini memberikan pengaruh diseluruh bidang kehidupan masyarakat, mulai dari pembatasan aktivitas pribadi, sampai aktivitas sosial berskala besar. Covid-19 memberikan keresahan pada dunia begitu pula dengan Indonesia. Munculnya Covid-19 telah membuat Negara melalui pemerintah untuk menerbitkan berbagai kebijakan guna untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 ini, seperti mengeluarkan aturan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di daerah yang sudah termasuk dalam *Red Zone*, *social distancing* maupun *physical distancing* untuk menghindari penyebaran virus yang bisa tersebar melalui kontak fisik. Penerbitan protokol kesehatan di seluruh Indonesia yang di pandu secara terpusat oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga merupakan langkah yang dilakukan pemerintah guna mencegah penularan virus Covid-19 ini.

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan bangsa, begitu pula dalam aspek pendidikan. Pandemi Covid-19 ini mengharuskan setiap jenjang pendidikan untuk bertransformasi dan beradaptasi baik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar maupun penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran tetap berlangsung sebagaimana mestinya. Pandemi Covid-19 ini memaksa pendidik dan peserta didik untuk tetap melakukan pembelajaran agar proses transfer ilmu tetap dapat terlaksana walaupun pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah melalui media daring (*online*). Pembelajaran secara *online* merupakan hal yang cukup sulit untuk diterapkan, hal ini dikarenakan ketidaksiapan semua elemen pendidikan dan tidak seragamnya proses pembelajaran dan kualitas capaian yang diinginkan.

Pada masa Pandemi Covid-19 ini, proses belajar mengajar harus tetap dilakukan meskipun peserta didik berada di rumah. Hal ini menuntut pendidik untuk inovatif dan variatif dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran agar transfer ilmu yang disampaikan kepada siswa dapat mereka pahami walaupun secara daring. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan keputusan terkait Pelaksanaan Kebijakan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid- 19 yang tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020. Menurut Bilfaqih & Qomarudin, (2015) mendefinisikan pembelajaran daring sebagai pembelajaran yang dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja serta diikuti secara gratis maupun berbayar yang bertujuan untuk menjangku kelompok kelas yang lebih luas.

Proses pembelajaran *online* belum dapat dilakukan secara maksimal dikarenakan berbagai faktor dan salah satunya karena ketidaksiapan pendidik dan peserta didik sehingga perlu penyesuaian terlebih dahulu. Kondisi ketidaksiapan inilah yang dapat mengakibatkan timbulnya kesenjangan pembelajaran yang lebih besar dari pada pembelajaran secara tatap muka. Hal ini menggambarkan bahwa banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran secara *online*. Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran *online* maka teknologi Informasi dapat menjadi solusi yang dapat dipilih. Berbagai macam teknologi informasi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mendukung terlaksananya pembelajaran *online* pada masa pandemi ini di antaranya adalah *e-learning*, rumah belajar, *google form*, *Zoom*, *Meet*, *Google Classroom*, *whatsApp Grup*, dan lainnya. Banyaknya teknologi informasi yang dapat menunjang pembelajaran secara *online* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan variasi pembelajaran seperti mengkombinasikan beberapa media pembelajaran *online* tersebut sehingga proses transfer ilmu akan semakin mudah untuk di serap oleh peserta didik.

Ada beberapa tujuan dari diberlakukannya pembelajaran online (daring) seperti yang dikonfirmasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2020 yaitu: 1) layanan pendidikan selama pandemi Covid-19 tetap harus dipenuhi sebagai pemenuhan hak-hak anak, 2) warga negara satuan pendidikan harus tetap dilindungi dari efek buruk pandemi Covid-19, 3) penyebaran dan penularan Covid-19 harus dicegah di tingkat satuan pendidikan, 4) dukungan psikososial harus dipenuhi warga satuan pendidikan yaitu pendidik, orang tua/wali dan peserta didik.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran secara online pada masa pandemic Covid-19. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik Studi Kepustakaan atau literatur. Studi Kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data melalui berbagai macam pustaka/sumber yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, dan lain-lain. Menurut ahli penelitian kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang diteliti (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia sedang dilanda oleh virus Covid-19 dan setiap negara berjuang melawan pandemi Covid-19 ini, karena hal ini sehingga mengharuskan lembaga pendidikan untuk cepat melakukan antisipasi (Snelling & Fingal, 2020). Virus Covid-19 ini memaksa lembaga pendidikan di dunia termasuk di Indonesia harus ditutup untuk sementara sesuai dengan intruksi dan aturan dari pemerintah Negara masing-masing. Penutupan lembaga pendidikan tentu akan berpengaruh terhadap sistem akademik, hal ini mengharuskan mereka menemukan alternatif baru untuk melaksanakan pembelajaran dan kelas virtual atau pembelajaran online (Aurora & Srinivasan, 2020). Proses pembelajaran selama masa Pandemi Covid-19 akan berlangsung sebagaimana mestinya dan keberlangsungan tersebut akan tergantung pada berbagai faktor seperti kesiapan guru, tingkat persiapan sekolah, dan kesiapan orang tua atau keluarga, serta kesiapan peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar harus tetap berlangsung meskipun dalam masa Pandemi Covid-19 ini. Ada 3 hal yang menjadi perhatian dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan bagian mendasar yang perlu dipersiapkan oleh pendidik khususnya agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang direncanakan. Arifin, (1991) mengemukakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan secara rasional tentang proses dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Pendidik sebagai subjek pendidikan yang akan melaksanakan proses pembelajaran dengan peserta didik perlu untuk membenah dan memperbaharui perangkat pembelajaran tatap muka yang sudah di buat sebelumnya menjadi pembelajaran daring (online). Hal ini berdasarkan pada Surat Keputusan Menteri Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang rancangan rencana pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dibuat oleh pendidik agar proses pembelajaran dapat terlaksana dalam suatu satuan pendidikan, proses pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan, interaktif dan dapat memberikan motivasi bagi peserta didik agar berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta

psikologis peserta didik (Dedi Mulyasana, 2012). Pada masa Covid-19 ini dimana pembelajaran dilaksanakan secara online, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Interaksi antara peserta didik dan pendidik, maupun antara peserta didik dengan yang lainnya tidak terjadi sebagaimana pada saat pembelajaran tatap muka, dan hal ini dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi keberlangsungan proses pembelajaran yang interaktif. Proses pembelajaran yang hanya melalui media online baik berupa *chatting* atau *video conference*, tidak akan se efektif pada saat pembelajaran tatap muka. Namun walaupun keadaanya demikian proses pembelajaran tetap harus dilaksanakan.

3. Evaluasi atau Penilaian Pembelajaran

Nana Sudjana, (2010) menyatakan bahwa Penilaian merupakan proses penentuan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian merupakan suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan memberikan penilaian maka pendidik dapat mengetahui pemahaman dan ketercapaian peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Belum seragamnya standar dan kualitas capaian yang di inginkan dalam proses pembelajaran menjadi salah satu problematika yang terjadi dalam dunia pendidikan Indonesia. Pembelajaran secara online sudah berusaha diterapkan oleh setiap jenjang pendidikan atau sekolah-sekolah yang ada. Penggunaan teknologi informasi dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Teknologi yang sudah berkembang dengan pesat dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk keberlangsungan proses pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19 ini. Adanya pandemi Covid-19 yang memaksa kita untuk melakukan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pembelajaran online telah membuat pendidik dan peserta didik kaget karena ketidaksiapan bersama, dimana system pembelajaran yang semula nya tatap muka harus diubah dengan pembelajaran secara daring (online).

Ada berbagai macam aplikasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan orang tua baik dari pemerintah maupun dari pihak swasta. Pemerintah juga telah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 9/2018 tentang Pemanfaatan Rumah Belajar. Sedangkan pihak swasta sudah memfasilitasi bimbingan belajar online seperti Zenius, ruang guru dan lainnya. Ketersediaan akses aplikasi media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Pembelajaran online menjadi sebuah tantangan bagi pendidik dan orang tua peserta didik, hal ini dikarenakan belum meratanya pengenalan dan pemanfaatan teknologi yang ada khususnya teknologi informasi guna untuk menunjang terlaksananya pembelajaran secara online. Pada masa pandemic Covid-19 ini tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi menjadi salah satu komponen penting untuk terlaksananya pembelajaran secara online. Pemanfaatan teknologi informasi yang sesuai akan dapat memudahkan proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik melalui kegiatan proses pembelajaran secara online. Walaupun tidak seefisien saat pembelajaran tatap muka, setidaknya proses pembelajaran akan tetap dapat terlaksana dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia.

Ada banyak sekali teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai pendukung terlaksananya pembelajaran online pada masa pandemic Covid-19 ini diantaranya adalah laman *e-learning*, rumah belajar, *google form*, *Zoom*, *Meet*, *Google Classroom*, *whatsApp Grup*, dan lainnya

1. *E-learning*. *E-Learning* menurut Hartanto, (2016) merupakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

- Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, permainan edukatif dan kuis.
2. *Google Form*. Merupakan layanan secara gratis, sangat mudah digunakan dan programnya cukup ringan, baik dalam pembuatan maupun pemakaiannya. Memiliki fitur yang mudah dan lengkap sehingga bisa langsung mengetahui respon yang sudah diisi oleh responden.
 3. *Zoom Cloud Meeting*. Merupakan aplikasi *meting* yang bebas dan tidak berbayar dengan fitur video, audio, dan bisa berbagi layar sampai 200 orang lebih. Aplikasi berbasis komunikasi dengan fitur video yang bisa dipakai untuk perangkat seluler, dekstop, bahkan telepon dan sistem ruang.
 4. *Google classroom* atau ruang kelas google menurut Yustianti dan Novita, (2019) merupakan media pembelajaran campuran yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas
 5. *WhatsApp*. Merupakan sebagian dari media komunikasi yang begitu populer yang dipakai saat ini, dimana *WhatsApp* dapat melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. Karena aplikasi ini terhubung dengan teman, keluarga kapanpun dan dimanapun. Menawarkan bertukar pesan, panggilan sederhana, aman, reliable, dan tersedia di seluruh dunia.

Pemanfaatan teknologi informasi khususnya media online seperti WhatsApp, Facebook, jaringan internet dan lainnya sudah cukup pesat berkembang di Indonesia bahkan sebelum adanya pandemi Covid-19 ini. Media social merupakan sebuah wadah bagi masyarakat untuk memudahkan komunikasi diantara penggunanya. Dengan adanya teknologi informasi pengguna akan tetap terhubung dengan pengguna yang lain dengan waktu yang singkat walaupun jaraknya jauh. Dari pengamatan dan hasil observasi online, terdapat beberapa tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara online. Diantara tantangan dan hambatan pembelajaran online yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik adalah:

a) sebelum Covid-19 ini belum pernah melaksanakan pembelajaran daring sehingga pembelajaran belum berjalan secara maksimal, b) tidak semua memiliki fasilitas laptop dan android, c) faktor ekonomi orang tua, d) signal yang tidak terjangkau, e) kuota yang tidak mencukupi, f) tidak semua perangkat mendukung aplikasi yang digunakan.

Pandemi Covid-19 memberikan berbagai dampak negatif dalam aspek kehidupan masyarakat. Pemerintah telah memberikan intruksi untuk mencegah penularan dari virus Covid-19 seperti penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) atau *Lockdown* dengan bermacam intruksi “*stay home, work from home, dan learn from home*”, sehingga menghambat segala aktivitas yang biasa dilakukan sehari-hari. Dilain sisi pandemi Covid-19 ini juga memberikan hal positif. Salah satu hal positif karena adanya pandemi Covid-19 dalam dunia pendidikan adalah sebagai pemicu percepatan proses transformasi digital dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Ada berbagai macam peluang dari pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19 ini, diantaranya: a) pembelajaran, evaluasi dan penilaian bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja sehingga akan lebih efektif dan fleksibel, b) hasil pembelajaran akan dapat diketahui langsung melalui rekapan dalam system sehingga akan lebih efisien, c) proses pembelajaran akan lebih fokus dikarenakan lingkungan yang kondusif sehingga akan menciptakan suasana yang rileks, d) memacu daya kreatif peserta didik yang cerdas, e) pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran kapan pun karena tidak adanya batasan waktu dalam berkomunikasi, f) peserta didik bebas berkreasi dan bertanya jawab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19 ini memberikan hal baru yang bisa memberikan berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan juga tingkat perkembangan peserta didik dalam menanggapi materi yang diberikan. Pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi informasi menimbulkan tantangan yang akan dihadapi, tetapi disamping itu terdapat juga peluang-peluang pemanfaatan teknologi informasi yang perlu dikembangkan oleh para pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran daring (online) yang variatif dan inovatif sehingga akan sangat bermanfaat dalam memajukan dunia pendidikan di era digital ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran online dengan pemanfaatan teknologi informasi akan menimbulkan berbagai kendala dan hambatan, tetapi hal ini juga merupakan suatu kemajuan khususnya pada pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran secara online dan hal ini patut untuk kita syukuri. Dengan adanya pandemi Covid-19 ini juga setiap elemen masyarakat mulai terbiasa untuk menggunakan teknologi informasi yang ada.

KESIMPULAN

Kesimpulan penulisan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran online di masa Covid-19 ini masih memerlukan pembenahan dalam segala hal baik secara teknis, media dan metode pembelajaran serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih adanya tantangan dan kekurangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran online. Pandemi Covid-19 ini memberikan dampak yang besar dalam aspek kehidupan masyarakat tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Namun, pandemi Covid-19 ini juga menjadi tantangan bagi setiap pendidik dan peserta didik agar tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara online.

Pada era revolusi industri 4.0 ini, teknologi informasi sudah semakin canggih dan banyak tersedia media-media pembelajaran yang berbasis online yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara online walaupun dengan kondisi yang sedang dilanda wabah virus Covid-19 ini.

Semoga penelitian ini bisa memberikan wawasan akan pentingnya pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi sehingga dapat menumbuhkan berbagai ide dan inovasi khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi yang ada guna terciptanya pembelajaran online secara efektif sesuai dengan yang diharapkan bersama. Semoga pandemi Covid-19 ini cepat berlalu dan semoga new normal pendidikan yang telah dimulai dapat diteruskan dan disempurnakan sehingga memenuhi konsep pendidikan yang lebih baik lagi untuk ke depannya. Semoga penelitian ini juga bisa memberikan referensi dan peluang bagi peneliti lain untuk dijadikan bahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, H.M. (1991). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aufia & Linta. (2020). *Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*. Journal of Education and Management Studies Vol. 3, No. 4, Agustus 2020 Hal. 47-52.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M.N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*.
- Dedi Mulyasana. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.

- Hartanto, W. (2016). *Penggunaan E-learning Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal UNEJ.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. 1-2.
- KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani. (2020). *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Studi Islam Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020, Terbitan Januari-Maret
- Ni Komang Suni Astini. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Volume 11 Nomor 2 Juli 2020, ISSN: 2087-0760
- Nana Sudjana. (2010). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Snelling, J., & Fingal, D. (2020). *10 Strategies for Online Learning During a Coronavirus Outbreak*. Deas. Content and Resources for Leading-Edge Educators.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INTERAKTIF *e-LEARNING* MASA PANDEMI COVID-19

Ajeng Purwanti

Guru Pada SMA Negeri 3 Sungai Kakap
Email: ajengpurwanti83@student.untan.ac.id

Abstract

Many changes have occurred due to technological advances in the world, especially in the field of education. These changes are mainly in the use of the internet. This is evident from the transformation of learning that was previously carried out conventionally changing to using up to date technology so that learning is more interactive and interesting. E-learning is a learning technology instrument that can be used to develop a broad education system. Especially during the Covid-19 pandemic like today, the use of the internet is very important because all learning activities that have been carried out in schools have been moved to their respective homes. However, not all students can take part in e-learning because of several factors that cannot be underestimated. This article aims to explain the effectiveness of e-learning interactive learning carried out during the Covid-19 pandemic as well as the appropriate steps to overcome problems that occur during learning.

Abstrak

Banyak perubahan yang terjadi karena kemajuan teknologi di dunia khususnya dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut terutama dalam penggunaan internet. Hal ini terbukti dari transformasi pembelajaran yang semula dilakukan secara konvensional berganti menggunakan teknologi yang *up to date* sehingga pembelajaran tersebut lebih interaktif dan menarik. *E-learning* merupakan salah satu instrumen teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pendidikan secara luas. Apalagi di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, penggunaan internet sangat penting perannya karena segala aktivitas pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah beralih ke rumah masing-masing. Namun tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran *e-learning* karena beberapa faktor yang tidak dapat diremehkan. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan mengenai efektivitas pembelajaran interaktif *e-learning* yang dilakukan selama pandemi Covid-19 serta langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran dengan *e-learning*.

Kata-kata kunci: Efektivitas, Pembelajaran interaktif, penggunaan internet, *e-learning*

PENDAHULUAN

Perubahan dunia semakin hari semakin pesat terutama perkembangan dan kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan tersebut mengharuskan semua sendi kehidupan dapat menyesuaikan diri agar tidak ketinggalan jaman. Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang mau tidak mau harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, sehingga diberlakukan program pembelajaran berbasis *e-learning*. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang

dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional.

Di kalangan para pendidik, pembelajaran *e-learning* bukan merupakan bentuk pembelajaran yang relatif baru walaupun selama ini proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan tatap muka di kelas antara guru dan peserta didik. Pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan upaya pemerintah memanfaatkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* berperan sebagai alat bantu bukan sebagai subyek utama dalam pembelajaran.

Apalagi di masa pandemi Covid-19 yang berlangsung panjang, tidak hanya menimpa di negara Indonesia, akan tetapi melanda seluruh dunia, sangat mempengaruhi setiap sisi kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, oleh pemerintah dialihkan kerumah masing-masing. Karena pemerintah mengambil kebijakan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah, guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Untuk itu dicari solusi terbaik agar pembelajaran di rumah dapat berjalan dengan lancar yaitu dengan menggunakan pembelajaran *e-learning*.

Dalam pembelajaran berbasis TIK, program *e-learning* berperan sebagai media penghubung untuk menyampaikan transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Dua unsur tersebut sangat penting untuk proses transfer ilmu pengetahuan yaitu unsur media dan pesan yang disampaikan melalui media tersebut. Unsur media menggambarkan TIK sebagai jaringan infrastruktur yang menghubungkan guru dengan siswa, sedangkan unsur pesan menggambarkan konten pembelajaran digital.

Pembelajaran *e-learning* tidak menghilangkan konteks awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di dalam ruang kelas melainkan melalui beberapa tahapan evolusi sesuai dengan kondisi sekolah.

Pada awal nya pembelajaran *e-learning* terasa begitu menyenangkan karena siswa tidak perlu ke sekolah untuk belajar secara tatap muka, namun dari rumah saja mereka dapat mengikuti pembelajaran dari rumah. Namun karena pandemi Covid-19 yang berlangsung lama, menimbulkan beberapa masalah yang dihadapi tidak hanya dari siswa tetapi juga dari guru mengenai kelancaran proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pandemi Covid-19, merupakan kata yang sudah tidak asing lagi di telinga kita, karena wabah ini tidak hanya menyerang negara kita, namun seluruh dunia. Tidak sedikit manusia yang menjadi korban dari wabah penyakit ini. Sehingga dengan adanya wabah Covid-19, sangat mempengaruhi setiap sendi kehidupan umat manusia, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Pembelajaran yang seharusnya dilakukan tatap muka secara langsung di sekolah antara guru dan siswa, sekarang harus dilakukan di rumah masing-masing. Untuk itu diperlukan fasilitas penghubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan penggunaan *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* sebenarnya bukan merupakan istilah yang baru dalam dunia pendidikan, karena sering juga dilakukan di sekolah-sekolah maupun di universitas. *E-learning* adalah sistem atau juga konsep pendidikan yang memanfaatkan suatu teknologi informasi dalam suatu proses belajar mengajar. *E-learning* adalah Pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran (Michael, 2013).

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik E-learning tersebut bersifat jaringan, yang membuatnya mampu untuk dapat memperbaiki dengan secara cepat, menyimpan atau juga memunculkan kembali, mendistribusikan, serta juga sharing pembelajaran juga informasi.

Pembelajaran *e-learning* memiliki kelebihan yaitu memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana, 2005). Setiap siswa dapat dengan mudah mengakses materi-materi pelajaran dari berbagai sumber dengan cepat dan dengan tampilan yang menarik, tanpa harus melakukan tatap muka. Karena dengan pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan dapat menyebabkan kebosanan bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan pembelajaran *e-learning* adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan model *e-learning* tersebut membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti komputer, monitor, keyboard, dan lain sebagainya).

Banyak faktor yang dihadapi tidak hanya dari siswa sebagai seorang pembelajar, tetapi juga dari guru sebagai pengajar, dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Sehingga faktor-faktor tersebut akan sangat menghambat efektifitas pembelajaran *e-learning* yang dilakukan. Adapun kendala-kendala yang dihadapi adalah:

Pertama, tidak semua siswa mempunyai fasilitas berupa komputer, laptop, maupun handphone di rumah masing-masing mengingat kondisi ekonomi orang tua siswa yang berbeda-beda, sehingga terkadang siswa harus menumpang ke tetangga hanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kedua, adalah kendala kuota internet yang terbatas. Pembelajaran yang dilakukan secara online, secara otomatis memerlukan kuota yang memadai agar dapat terus mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Masalah yang dihadapi adalah tidak hanya satu mata pelajaran yang harus menggunakan kuota internet, akan tetapi semua mata pelajaran yang mau tidak mau harus dilakukan secara online, sehingga semua siswa harus mempunyai cukup kuota internet agar dapat terus mengikuti pelajaran yang berlangsung. Masalah kuota internet, sebenarnya dari pemerintah sendiri sudah memberikan solusi, yaitu dengan memberikan sejumlah kuota kepada seluruh siswa maupun guru yang dilakukan dengan cara melampirkan nomor handphone di dapodik sekolah masing-masing. Seperti yang dibahas pada bagian pertama, tidak semua siswa mempunyai fasilitas handphone di rumah, karena faktor kondisi ekonomi orang tua masing-masing. Sehingga siswa yang tidak memiliki handphone akan sangat sulit mengikuti proses pembelajaran *e-learning*, yang nantinya akan berpengaruh kepada hasil belajar mereka.

Faktor ketiga adalah jaringan internet yang tidak semua tempat, tidak semua rumah lancar. Kalau di perkotaan mungkin bisa dikatakan jaringan internet sangat lancar, namun jika sudah masuk ke daerah-daerah pedalaman, yang susah di jangkau, kendala ini akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran *e-learning*. Keempat, tidak semua siswa mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer atau bahkan memahami penggunaan internet untuk mengikuti proses pembelajaran *e-learning*. Untuk itu mereka perlu bimbingan dari orang tua di rumah maupun tetangga, agar dapat membantu mereka dalam mengikuti pembelajaran *e-learning*. Kelima, tenggat waktu yang pendek dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran, membuat siswa menjadi terbebani, apalagi tugas yang diberikan tidak hanya dari satu guru mata pelajaran saja, tetapi semua mata pelajaran.

Berdasarkan kelima kendala yang dihadapi, sudah dapat dipastikan akan sangat mengganggu efektifitas pembelajaran *e-learning* yang dilakukan selama pandemi Covid-19, dimana keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi tersebut perlu dicari jalan penyelesaiannya agar siswa yang memang memiliki keterbatasan dapat tetap mengikuti pembelajaran, sehingga tidak berpengaruh pada hasil belajar mereka nantinya. Salah satu alternatif yang dilakukan adalah siswa yang tidak mempunyai kemampuan untuk mengikuti proses pembelajaran *e-learning*, dapat datang ke sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan untuk menerima materi pelajaran dan tugas dari guru.

Selain itu, guru juga dapat mendatangi rumah siswa yang memiliki keterbatasan fasilitas belajar berupa komputer, laptop maupun handphone, guna memberikan materi pelajaran secara langsung, agar siswa tersebut tidak akan ketinggalan pelajaran.

Pembelajaran interaktif *e-learning* sebenarnya dapat sangat membantu guru dan siswa untuk tetapi saling bertatap muka secara virtual, asalkan kendala-kendala yang dihadapi dapat diatasi.

KESIMPULAN

Dampak pandemi Covid-19 sangat terasa sekali bagi setiap manusia, tidak terkecuali semua warga sekolah, khususnya guru dan siswa. Selama ini proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tatap muka di sekolah, berubah menjadi pembelajaran online.

Penggunaan pembelajaran interaktif *e-learning* sebagai wadah untuk mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi selama masa pandemi Covid-19 diharapkan dapat menjadi fasilitator agar proses pembelajaran dapat tetap berjalan seperti biasa. Akan tetapi dengan kendala-kendala yang dihadapi membuat proses pembelajaran *e-learning* tidak lagi efektif, karena tidak semua siswa mempunyai fasilitas yang memadai untuk mengikuti pembelajaran interaktif *e-learning*.

Untuk kedepannya diharapkan bagi pihak sekolah khususnya guru yang melaksanakan pembelajaran secara online, dapat lebih bijak dan memahami serta menyikapi permasalahan yang dialami oleh siswa, sehingga mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh. Guru harus lebih bijak dalam bersikap apabila ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, karena mungkin siswa tersebut menghadapi kendala-kendala seperti yang sudah di bahas.

Semoga wabah pandemi Covid-19 ini dapat segera berakhir, dan kita semua dapat kembali beraktivitas seperti biasa, dengan *new normal* tetapi tetap melakukan protokol kesehatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. Indian Research Journal of Extension Education, 12(3), pp.132-135.
- Empy Effendi, Hartono Zuang .2005. E-learning Konsep dan Aplikasi. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Hakim, A.B., 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. I-STATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal), 2(1).
- Muhammad, S., 2014. Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang). SNASTIKOM 2014, 1.

Rohmah, L., 2016. Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam. An-Nur, 3(2).

Romisatriawahono. (2008). [online] Available FTP: <http://www.romisatriawahono.net/2008/01/23>. Tanggal akses: 6 Agustus 2016.

Waller, V. and Wilson, J. 2001. A definition for e-learning. TheODL QC Newsletter, pp. 1-2.

**DESKRIPSI KETERAMPILAN KERJA ILMIAH SISWA MELALUI PRAKTIKUM
PEMBUATAN TAPE
DI SMP NEGERI 8 PONTIANAK**

Dewi Susanti Erika , Masriani, Rahmat Rasmawan

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: erikadewisusanti06@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan pada gejala-gejala alam beserta hubungannya antar gejala tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada segi kognitif saja, melainkan juga meliputi sikap, proses, produk dan aplikasi yang harus dilakukan secara menyeluruh. Pembelajaran IPA memerlukan suatu keterampilan dalam mengkaitkan antar konsep dan penggalian bukti (Wahyuni, 2015). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak pada praktikum pembuatan tape. Bentuk penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian deskriptif dengan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak yang berjumlah 28 orang. Keterampilan kerja ilmiah siswa diukur menggunakan rubrik penilaian keterampilan kerja ilmiah. Hasil penelitian diperoleh bahwa keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB di SMP Negeri 8 Pontianak berada pada kategori terampil sebanyak 78,57%, kategori kurang terampil sebanyak 21,43%. Keterampilan kerja ilmiah siswa masuk ke dalam kategori terampil untuk indikator menuliskan alat dan bahan, serta kategori kurang terampil untuk indikator menuliskan hasil pengamatan dan kesimpulan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan kerja ilmiah dengan kategori terampil pada praktikum pembuatan tape.

Kata Kunci: *Keterampilan kerja ilmiah, pembuatan tape, praktikum*

PENDAHULUAN

Hakikat sains adalah landasan untuk berpijak dalam mempelajari IPA. Aspek hakikat sains mengandung tiga aspek yaitu sains sebagai produk, sains sebagai proses, dan sains sebagai sikap ilmiah (Tursinawati, 2016). Untuk mencapai hakikat sains secara utuh membutuhkan upaya dan kompetensi guru untuk memuat aspek hakikat sains dalam proses pembelajaran IPA. Apabila sikap ilmiah siswa dalam melaksanakan percobaan tidak dimilikinya, maka akan berdampak negatif kepada produk sains atau teknologi yang mereka hasilkan. Oleh sebab itu sikap ilmiah dalam melaksanakan percobaan pada proses pembelajaran menjadi syarat mutlak yang harus diketahui dan dimiliki oleh peserta didik kita (Tursinawati, 2016). Pembelajaran IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan pada gejala-gejala alam beserta hubungannya antar gejala tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada segi kognitif saja, melainkan juga meliputi sikap, proses, produk dan aplikasi yang harus dilakukan secara menyeluruh.

Pembelajaran IPA memerlukan suatu keterampilan dalam mengkaitkan antar konsep dan penggalan bukti (Wahyuni, 2015). Hal ini akan menimbulkan konsekuensi bagi pola pembelajaran khususnya bagaimana menjadikan siswa mampu menemukan pengetahuan melalui langkah-langkah kegiatan bekerja ilmiah.

Proses pembelajaran IPA merupakan suatu kegiatan yang meliputi observasi, membuat hipotesis, merencanakan dan melaksanakan eksperimen, evaluasi data pengukuran, dan sebagainya, sedangkan produk pembelajaran IPA merupakan hasil dari proses yang berbentuk fakta, konsep, prinsip, teori, hukum, dan sebagainya, sehingga untuk menguasai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak cukup hanya diperoleh dengan cara belajar dari buku atau sekedar mendengarkan penjelasan dari pihak lain, akan tetapi diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan adanya suatu kegiatan proses untuk menghasilkan produk tertentu (Wahyuni, 2015). Kerja ilmiah merupakan keterampilan dasar yang harus dikembangkan dan dilatih sebelum menggunakan metode ilmiah. Kerja ilmiah merupakan kemampuan yang mutlak dimiliki oleh siswa dalam proses pendidikan terutama pendidikan sains (Andriana, 2012).

Esensi dari penerapan kegiatan pembelajaran dengan metode ilmiah adalah mengajarkan pada siswa untuk memperoleh sendiri pengetahuan. Kemampuan dasar kerja ilmiah dapat dilakukan melalui pemberian pengalaman dalam bentuk kegiatan mandiri atau kelompok kecil. Salah satu kegiatan yang dapat mendorong agar keterampilan kerja ilmiah ini dapat terlihat yaitu dengan kegiatan praktikum (Puspitasari, et al., 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA SMPN 8 Pontianak, dikatakan bahwa pada bab materi dan perubahannya peserta didik kelas VII hanya diberikan konsep dan demonstrasi yang berkaitan dengan reaksi kimia. Untuk menguasai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak cukup hanya diperoleh dengan cara belajar dari buku atau sekedar mendengarkan penjelasan dari pihak lain, akan tetapi diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan adanya suatu kegiatan proses untuk menghasilkan produk tertentu (Wahyuni, 2015). Jika dikaitkan dengan kompetensi dasar yang telah dirumuskan pada kompetensi dasar 3.3 dan kompetensi dasar 4.3 peserta didik setelah menjelaskan konsep campuran dan zat tunggal (unsur dan senyawa), sifat fisika dan kimia, perubahan fisika dan kimia dalam kehidupan sehari-hari juga harus memenuhi kompetensi dasar 4.3 yaitu menyajikan hasil penyelidikan atau karya tentang sifat larutan, perubahan fisika dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran. Dari kompetensi dasar ketercapaian pembelajaran yang telah dituliskan, setelah peserta didik dijelaskan materi pembelajaran selanjutnya peserta didik dituntut untuk menyajikan hasil penyelidikan tentang sifat larutan, perubahan fisika dan perubahan kimia, atau pemisahan campuran. Penyajian hasil penyelidikan dapat dilakukan dalam sebuah percobaan/eksperimen yang di dalamnya mencakup keterampilan.

Secara langsung juga tidak ada penilaian terhadap keterampilan kerja ilmiah siswa. Penilaian dalam proses pembelajaran adalah komponen yang sangat penting karena penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian juga dapat memberikan umpan balik kepada guru agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian hasil belajar itulah siswa dapat memperoleh informasi tentang kelemahan dan kekuatan

dirinya. Tetapi masih banyak guru yang belum melakukan penilaian yang mencakup ketiga ranah secara menyeluruh. Sebagian besar guru hanya menitikberatkan penilaian pada ranah sikap dan pengetahuan saja, sedangkan pada ranah keterampilan hanya menilai berdasarkan hasilnya saja tanpa mengetahui proses dan penggunaan pedoman penilaian yang sesuai dengan standar penilaian pendidikan (Siswanto et al., 2016).

Kurangnya perhatian terhadap keterampilan kerja ilmiah siswa serta tidak tersedianya bahan-bahan penunjang praktikum seperti penuntun dan lembar kerja peserta didik menjadi alasan belum pernah dilakukan praktikum kerja ilmiah siswa di SMPN 8 Pontianak. Selain itu, tidak adanya pedoman penilaian atau instrumen untuk mengukur keterampilan kerja ilmiah siswa menjadi penyebab praktikum belum dilakukan. Berdasarkan penjelasan diatas, perlu untuk dilakukan penelitian deskripsi keterampilan kerja ilmiah siswa melalui praktikum pembuatan tape pada materi reaksi kimia sehingga guru dapat memperoleh informasi tentang keterampilan kerja ilmiah yang dimiliki siswa.

METODE

Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk penelitian deskriptif dengan metode studi kasus. Studi kasus merupakan sebuah metode penelitian untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan suatu kasus (Nana Syaodih, 2011). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak yang berjumlah 28 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yaitu Instrumen keterampilan kerja ilmiah. Instrumen yang dibuat dalam bentuk lembar kerja peserta didik dan indikator keterampilan kerja ilmiah yaitu: 1) melaksanakan percobaan dengan menuliskan alat dan bahan; 2) mengorganisasikan data dengan tabel berdasarkan hasil pengamatan sebelum dan sesudah percobaan; 3) merumuskan kesimpulan berkaitan dengan reaksi kimia. Pembuatan instrumen keterampilan kerja ilmiah berupa lembar kerja peserta didik ditempuh melalui beberapa cara, yaitu; 1) menyusun kisi-kis variabel penelitian; 2) membuat lembar kerja peserta didik; 3) menyusun pernyataan keterampilan kerja ilmiah berdasarkan kisi-kisi; 4) melakukan validitas instrumen.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi 4, yaitu tahap awal, persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir. 1. Tahap Awal a. Studi literatur untuk memperoleh informasi seputar penelitian yang akan dilakukan. b. Membuat pedoman wawancara kepada pendidik. c. Melakukan wawancara kepada pendidik kimia kelas VII IPA. a. Membuat penilaian keterampilan kerja ilmiah dalam bentuk lembar kerja peserta didik beserta kisi-kisinya. b. Merevisi instrumen berdasarkan hasil validasi. 2. Tahap Pelaksanaan a. Memberikan lembar kerja peserta didik kepada peserta didik. b. Mengumpulkan LKPD praktikum siswa pada praktikum pembuatan tape. 3. Tahap Akhir a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

1. Keterampilan Kerja Ilmiah Siswa pada Setiap Indikator

Teknik pengolahan data didasarkan pada data yang sudah dikumpulkan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Mengumpulkan lembar kerja peserta didik dari percobaan yang telah dilakukan.
- Mengoreksi dan memberi skor tiap jawaban, dimana skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.
- Menghitung skor total tiap-tiap item dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori dan Skor penilaian Keterampilan Kerja Ilmiah

Kategori	Pernyataan
Ya	1
Tidak	0

- Menghitung persentase keterampilan kerja ilmiah siswa pada setiap indikator yang diukur dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dengan : NP = nilai presentase yang dicari

R = skor perolehan siswa

SM = skor maksimal

(Purwanto, 2010)

- Mengkategorikan keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak pada setiap indikator yang diukur dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori keterampilan kerja ilmiah

Persentase	Kategori
76 - 100	Sangat Terampil
51 - 75	Terampil
26 - 50	Kurang Terampil
0 - 25	Tidak Terampil

(Suwandi, 2009)

- Keterampilan kerja ilmiah setiap siswa
 - Menghitung persentase skor keterampilan kerja ilmiah setiap Siswa dengan rumus perhitungan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Dengan : NP = nilai presentase yang dicari

R = skor perolehan siswa

SM = skor maksimal

(Purwanto, 2010)

- b. Menentukan kategori keterampilan kerja ilmiah setiap siswa berdasarkan persentase skor yang diperoleh dengan kriteria menurut Suwandi (2009).
- c. Menghitung persentase keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak pada setiap kategori dengan rumus:

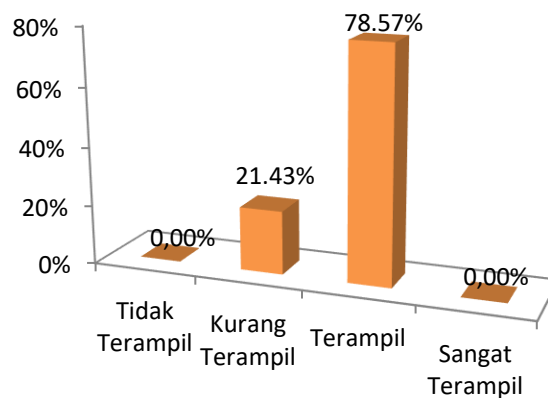
$$\text{Persentase Kategori} = \frac{\text{Jumlah masing – masing kategori}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Keterampilan kerja ilmiah keseluruhan siswa kelas viib smp negeri 8 pontianak

Penilaian keterampilan kerja ilmiah peserta didik dapat diketahui dari hasil penilaian lembar kerja peserta didik yang diberikan. Lembar keterampilan kerja ilmiah yang telah diisi oleh peserta didik dikoreksi dan diberi skor berdasarkan indikator keterampilan kerja ilmiah yang diamati.



Gambar 1. Persentase keterampilan kerja ilmiah siswa kelas viib smp negeri 8 pontianak

Keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak mayoritas berada pada kategori terampil yaitu sebanyak 78,57% dan tidak satupun siswa yang mencapai kategori sangat terampil.

2. Keterampilan Kerja Ilmiah Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak Berdasarkan Indikator

Deskripsi keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak pada praktikum pembuatan tape untuk setiap indikator adalah sebagai berikut:

- a. Menuliskan alat
Persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan alat, 78,58% siswa masuk ke dalam kategori sangat terampil dalam menuliskan alat.
- b. Menuliskan bahan

Persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan bahan, 78,57% siswa masuk ke dalam kategori sangat terampil dalam menuliskan bahan.

c. Menuliskan hasil pengamatan

Persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan hasil pengamatan, 100% siswa masuk ke dalam kategori tidak terampil dalam menuliskan hasil pengamatan.

d. Menuliskan kesimpulan

Persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan kesimpulan, 100% siswa masuk ke dalam kategori tidak terampil dalam menuliskan kesimpulan.

PEMBAHASAN

1. Keterampilan kerja ilmiah keseluruhan siswa kelas viib smp negeri 8 pontianak

Keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak pada praktikum pembuatan tape dapat dilihat pada Gambar 1. Keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak mayoritas berada pada kategori terampil yaitu sebanyak 78,57% dan tidak satupun siswa yang mencapai kategori sangat terampil. Setiap siswa pada dasarnya sudah memiliki keterampilan kerja ilmiah. Menurut Oemar Hamalik (2010) bahwa kemampuan-kemampuan fisik dan mental tersebut pada dasarnya telah dimiliki oleh siswa meskipun masih sederhana dan perlu dirangsang agar menunjukkan jati dirinya. Untuk melatih keterampilan kerja ilmiah siswa, guru perlu membimbing, mengarahkan, memfasilitasi, serta mencontohkan model keterampilan sains (Rustaman, 2011).

2. Keterampilan Kerja Ilmiah Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak Berdasarkan Indikator

a. Menuliskan alat

Pada indikator menuliskan alat, siswa diharapkan dapat menuliskan alat yang digunakan dalam praktikum pembuatan tape. Kemampuan masing-masing kelompok (1 sampai 5) dalam menuliskan alat pada LKPD mendapatkan persentase secara berturut-turut yaitu 100%, 80%, 80%, 60%, dan 80%. Kategori sangat terampil memperoleh skor 80-100 dengan menuliskan 4-5 jawaban yang sesuai dengan indikator. Kategori terampil memperoleh skor 60 dengan menuliskan 3 jawaban yang sesuai indikator. Masing-masing kelompok mendapatkan skor yang berbeda sesuai dengan jawaban yang diberikan dan kemampuan yang dimiliki dalam menuliskan alat-alat yang digunakan. Ada empat kelompok yang tidak menuliskan alat secara lengkap yaitu tidak menuliskan alat untuk menyimpan ragi dan alat untuk menyimpan tape. Hal ini berkaitan dengan ketelitian siswa dalam menulis dan mengecek kembali apa yang telah ditulis. Kemudian persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan alat didapat bahwa 78,58% siswa masuk ke dalam kategori sangat terampil dalam menuliskan alat. Berdasarkan hasil analisis jawaban siswa dengan kategori sangat terampil pada indikator menuliskan alat, didapatkan bahwa siswa bisa menuliskan alat yang digunakan dalam praktikum, namun masih ada yang kurang tepat dan lengkap.

b. Menuliskan bahan

Pada indikator menuliskan bahan, siswa diharapkan dapat menuliskan bahan yang digunakan dalam praktikum pembuatan tape. Kemampuan masing-masing kelompok (1 sampai 5) dalam menuliskan bahan pada LKPD mendapatkan persentase secara berturut-turut yaitu 100%, 100%, 66,67%, 100%, dan 100%. Kategori sangat terampil memperoleh skor 100% dengan menuliskan 3 jawaban yang sesuai dengan indikator. Kategori terampil memperoleh skor 66,67% dengan menuliskan 2 jawaban yang sesuai dengan indikator. Masing-masing kelompok mendapatkan skor yang berbeda sesuai dengan jawaban yang diberikan dan kemampuan yang dimiliki dalam menuliskan bahan yang digunakan. Kemudian persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan bahan didapat bahwa 78,57% siswa masuk ke dalam kategori sangat terampil dalam menuliskan bahan. Berdasarkan hasil analisis jawaban siswa dengan kategori sangat terampil pada indikator menuliskan bahan, didapatkan bahwa siswa bisa menuliskan bahan yang digunakan dalam praktikum, namun masih ada yang kurang lengkap. Ketercapaian pada indikator alat dan bahan karena persiapan alat dan bahan dalam pembuatan tape ini termasuk mudah dan sering digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan kerja ilmiah pada indikator alat dan bahan memiliki hubungan dengan keberhasilan praktikum. Alat dan bahan merupakan salah satu komponen yang harus dipersiapkan dengan baik. Alat dan bahan praktikum merupakan komponen utama yang sangat menunjang berjalannya kegiatan praktikum. Tanpa alat dan bahan, kegiatan praktikum sangat sulit dijalankan (Wibowo, 2015).

c. Menuliskan hasil pengamatan

Pada indikator menuliskan hasil pengamatan, siswa diharapkan dapat menuliskan hasil pengamatan sebelum dan sesudah sesuai dengan prosedur kerja. Kemampuan masing-masing kelompok (1 sampai 5) dalam menuliskan hasil pengamatan pada LKPD mendapatkan persentase secara berturut-turut yaitu 0,33%, 0%, 0,33%, 0,33%, dan 0,33%. Kategori tidak terampil memperoleh skor 0 - 0,33% dengan tidak ada jawaban yang sesuai dan hanya 1 jawaban yang sesuai indikator. Rata-rata pada masing-masing kelompok hanya mendapatkan skor 1. Rendahnya ketercapaian pada indikator ini karena ketidaksesuaian hasil pengamatan dengan yang ditulis. Kemudian persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan hasil pengamatan didapat bahwa 100% siswa masuk ke dalam kategori tidak terampil dalam menuliskan hasil pengamatan. Berdasarkan hasil persentase masing-masing kelompok masih bingung dalam menuliskan hasil pengamatan walaupun terdapat arahan pada LKPD. Hal ini perlu adanya latihan serta bimbingan kepada siswa agar indikator keterampilan kerja ilmiah dapat tercapai. Untuk melatih keterampilan kerja ilmiah siswa, guru perlu membimbing, mengarahkan, memfasilitasi, serta mencontohkan model keterampilan sains (Rustaman, 2011). Aspek yang diukur dalam unjuk kerja yaitu kemampuan menganalisis sampai selesai, yakni bagaimana peserta didik mampu melakukan analisis dari awal sampai selesai secara baik (Kunandar, 2015).

d. Menuliskan kesimpulan

Pada indikator menuliskan kesimpulan, siswa diharapkan dapat menuliskan kesimpulan tentang ciri-ciri reaksi kimia dalam fermentasi tape. Kategori tidak terampil memperoleh skor 0,00% dengan tidak ada jawaban yang sesuai indikator. Rata-rata pada masing-masing kelompok hanya mendapatkan skor 0. Rendahnya ketercapaian pada indikator ini karena kesimpulan yang

ditulis tidak berkaitan dengan ciri-ciri reaksi kimia atau tidak sesuai dengan tujuan yang telah dibuat. Kemudian persentase siswa dalam masing-masing kategori keterampilan kerja ilmiah indikator menuliskan kesimpulan didapat bahwa 100% siswa masuk ke dalam kategori tidak terampil dalam menuliskan kesimpulan. Kesimpulan dalam setiap kegiatan selalu berkaitan dengan tujuan secara khusus yang telah ditetapkan, namun jika peserta didik tidak dilatih/dibimbing untuk mengaitkan serta menghubungkan kedua hal tersebut maka akan sulit dalam memberikan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aji & Hudha. (2016) pemberian bimbingan dalam membuat kesimpulan sangat membantu siswa karena akan membuat siswa memiliki konsepsi yang benar. Kemudian diperkuat oleh pendapat Wasilah (2012) kemampuan siswa menyimpulkan kegiatan praktikum sangat bergantung pada tingkat pemahaman siswa terhadap tujuan kegiatan. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban siswa yang tidak berhubungan dengan tujuan percobaan. Sehingga indikator menyimpulkan memperoleh persentase terendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan persentase keterampilan kerja ilmiah siswa kelas VIIB SMP Negeri 8 Pontianak sebesar 78,57% yang dikategorikan terampil dan 21,43% dikategorikan kurang terampil.

Diharapkan ketersediaan alat-alat praktikum di sekolah agar dapat menunjang pelaksanaan praktikum untuk mencapai kompetensi dasar dan membantu peserta didik dalam melakukan pembuktian teori. Kemudian penelitian keterampilan kerja ilmiah selanjutnya dapat menilai semua indikator keterampilan kerja ilmiah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S.D & Hudha, M.N .(2016). Kerja Ilmiah Siswa Smp Dan Sma Melalui *Authentic Problem Based Learning* (APBL). (*Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*),5(1), 839.
<https://core.ac.uk/download/pdf/231313941.pdf>
- Suwandi dan Basrowi. (2009). Memahami Penelitian Kualitatif. Rineka. Cipta,Jakarta.
- Andriana, E. (2012). Analisis Kemampuan Kerja Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Pendidikan IPA di SD. (*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*).
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/697>
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Poe (Prediction, Observation And Explanation) Disertai Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Kerja Ilmiah Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa-Fisika Di Smp. (*Jurnal Pembelajaran Fisika*), 4(3), 212. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2639>
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rustaman, N.Y. (2011). Pendidikan dan Penelitian Sains dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi untuk Pembangunan Karakter.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/748>.

- Siswanto, J.dkk. (2016). Instrumen Penilaian Keterampilan Kerja Ilmiah pada Pembelajaran Fisika Berbasis Inquiry. (*Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*), 7(2), 110. <https://www.researchgate.net/publication/320468313>
- Tursinawati. (2016). Penguasaan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. (*Jurnal Pesona Dasar*), 2(4),72. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/download/7534/6201>
- Wibowo,S.W. (2015). *Persiapan Alat dan Bahan Praktikum IPA*. Makalah disajikan dalam Kegiatan Manajemen dan Pengelolaan Lab Sains. Prodi Pendidikan IPA FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyuni, (2015). Pengembangan Petunjuk Praktikum Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. (*Jurnal Pengajaran MIPA*), 20(2), 196. DOI: <http://dx.doi.org/10.18269/jpmipa.v20i2.585>
- Wasilah. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum Ipa Melalui Penggunaan Media Kartu. (*Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*). 1(1): 82. <https://media.neliti.com/media/publications/120131-ID-peningkatan-kemampuan-menyimpulkan-hasil.pdf>

MENJEMBATANI KETERAMPILAN ABAD 21 MENGGUNAKAN *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA SOSIAL

¹Dina Nurfitriani ²Jesica ³Rofiana Kusuma Pinawadhani ⁴Afandi

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: dinanurfitriani@student.untan.ac.id
jesisca@student.untan.ac.id
rofiana@student.untan.ac.id

Abstract

This article aims to present the results of an analysis of several literatures such as journals, books and relevant sources related to Blended Learning with the help of the use of social media in learning. The 21st century is marked by the development of increasingly sophisticated technology and life as if there are no boundaries. The technology-based 21st century makes everyone have to be able to balance themselves with the knowledge they must have. The skills referred to are 4C skills that are critical thinking, communication, collaboration, and creativity. Social media is not only used to show the existence of its users, but not a few who make social media a place to stream creativity so that it can have a positive impact on themselves and others. In learning, social media can be used for learning resources and media. The Blended Learning model can be collaborated with existing social media. Blended Learning is a combination of offline learning methods with online learning methods that can be used by anyone, anywhere, and anytime, so it is very suitable to be applied at this time.

Abstrak:

Artikel ini bertujuan untuk menyajikan hasil analisis dari beberapa literatur seperti jurnal, buku dan sumber relevan yang berkaitan dengan *Blended Learning* dengan bantuan penggunaan media sosial dalam pembelajaran. Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan kehidupan yang seolah-olah tak ada lagi batasan. Abad 21 yang berbasis teknologi membuat setiap orang harus mampu menyeimbangkan dirinya dengan tuntutan keterampilan yang harus dimiliki. Keterampilan-keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan 4C yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan kreativitas (*creativity*). Media sosial tidak hanya sekedar digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri penggunaannya, namun tak sedikit yang menjadikan media sosial sebagai tempat menyalurkan kreativitas sehingga dapat berdampak positif bagi dirinya dan orang lain. Dalam pembelajaran, media sosial dapat digunakan untuk sumber dan media belajar. Model pembelajaran *Blended Learning* dapat dikolaborasikan dengan media sosial yang ada. *Blended Learning* merupakan penggabungan dari metode belajar *offline* dengan metode pembelajaran *online* yang dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*), dan kapan saja (*anytime*) sehingga sangat cocok diterapkan pada era saat ini.

Kata-kata kunci: *Blended Learning*, Media Sosial, Abad 21

PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi semakin canggih dan kehidupan seolah-olah tak ada lagi batasan yang menyebabkan kehidupan semakin modern sehingga mendorong manusia untuk selalu *survive* di kehidupan serba digital. Abad 21 merupakan abad yang penuh dengan seleksi karena adanya tuntutan kehidupan baru yang mengedepankan pemikiran terbuka, kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, serta inovatif. Dalam pendidikan, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk selalu bergerak membimbing generasi muda menjadi sumber daya manusia yang berguna.

Dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia pendidikan, telah terbukti semakin menyempit dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang telah menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan oleh manusia (BSNP dalam Nyoto, 2016: 264). Para peserta didik tidak hanya dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, namun keterampilan komunikasi serta penggunaan teknologi dan informasi juga tak kalah pentingnya. Maka dari itu, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mengimbangi tuntutan di era sekarang. Saat ini, peningkatan penggunaan teknologi dan informasi berupa media sosial begitu pesat. Jaringan internet dan berbagai media sosial dengan cepat membawa informasi yang ada di segala penjuru dunia. Namun tak semua informasi yang diberikan itu benar, tak jarang informasi yang disampaikan tidak diketahui kebenarannya secara pasti. Pengguna media sosial tidak hanya di kalangan remaja dan orang dewasa, anak-anakpun menggunakan media sosial tersebut mulai dari *YouTube, WhatsApp, Facebook, Twitter*, dan *Instagram*.

Pentingnya penggunaan media sosial dengan bijak menjadi daya tarik sendiri di era sekarang. Pasalnya, seringkali media sosial tidak hanya digunakan untuk menyebarkan berita bohong atau sekedar menunjukkan eksistensi semata, namun juga digunakan untuk penipuan, bahkan ujaran kebencian yang dilontarkan di kolom komentar akun media sosial masing-masing. Tapi tak sedikit pula, media sosial digunakan sebagai penyalur kreativitas seseorang sehingga hal ini dapat berdampak positif untuk dirinya dan orang lain. Dalam pembelajaran, media sosial ini bisa saja digunakan sebagai media dan sumber belajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan bagi peserta didik maupun khalayak umum.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah menyajikan hasil analisis dari sejumlah literatur yang berkaitan dengan peranan penggunaan media sosial dalam pembelajaran di era abad 21 saat ini yang berkaitan dengan *Blended Learning* dengan bantuan penggunaan media sosial dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

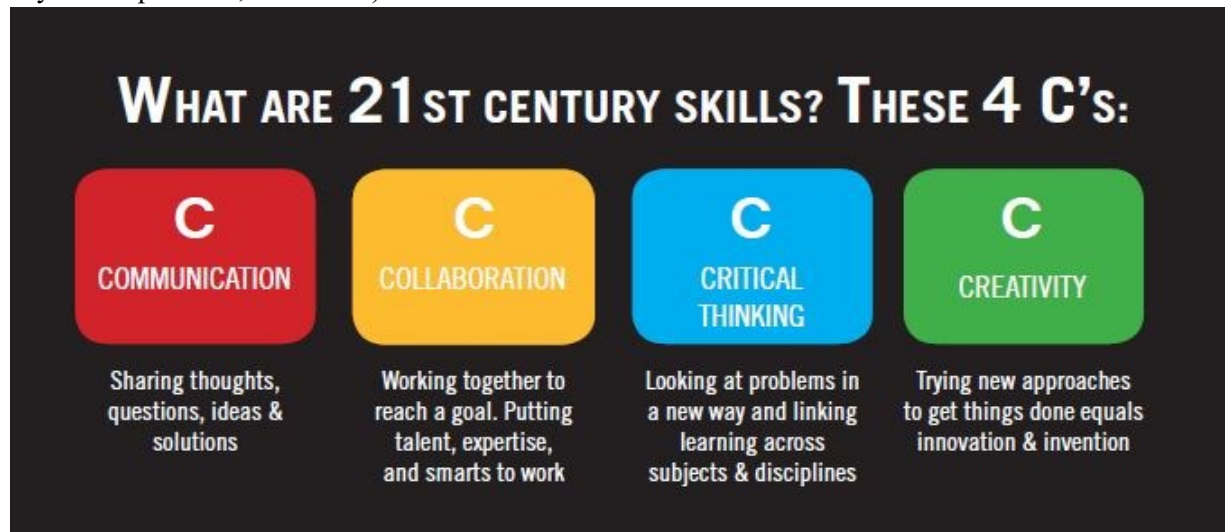
1. Pendidikan di Abad 21

Abad 21 yang berbasis teknologi membuat setiap orang harus mampu menyeimbangkan dirinya dengan beberapa keterampilan abad 21. Keterampilan tersebut dikenal sebagai 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration*, dan *Creativity*). Pada bidang pendidikan, 4C ini tak hanya dikuasai oleh pendidik namun siswa juga harus memiliki keterampilan tersebut agar mampu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas di masa yang akan datang.

Pada era globalisasi di abad 21 agar bisa berperan secara bermakna, setiap warga negara dituntut memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Hal ini menjadi tuntutan peran pendidik untuk mengembangkan keterampilan *hard skill* maupun *soft skill*

pada peserta didik dalam pembelajaran di sekolah sehingga siap saat menghadapi dunia pekerjaan untuk berkompetisi dengan negara-negara lainnya (Frasandy dan Septikasari, 2018).

Beberapa pakar mengatakan bahwa penguasaan keterampilan abad 21 sangat penting sebagai sarana kesuksesan di dunia ini yang telah berkembang dengan cepat dan dinamis. Indikator pencapaian keterampilan abad 21 berdasarkan kemampuan berkomunikasi, cepat beradaptasi, berinovasi, dan dapat menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan dan menanggapi suatu tuntutan, serta memperluas kekuatan teknologi untuk menciptakan pengetahuan baru (Frasandy dan Septikasari, 2018: 108).



Gambar 1. Keterampilan 4C

Sumber: Patty, 2018.

2. *Blended Learning*

Blended Learning dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi *blended* yaitu mengombinasikan dan *learning* sebagai pembelajaran. *Blended Learning* adalah kombinasi antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan *e-learning* yang siapapun, kapanpun, dan dimanapun dapat menggunakannya (Rachman dkk, 2019: 147).

Melalui model pembelajaran *Blended Learning* guru menyiapkan siswa mengikuti perkembangan abad 21 yang membiasakan siswa menggunakan dapat menggunakan teknologi. Kegiatan pembelajaran di kelas maupun *online* akan menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan menerapkan *Blended Learning* (Toenlioe, 2018).

Di era pendidikan abad 21 sekarang, *Blended Learning* dirasa cocok untuk diterapkan karena penggunaan jejaring akses internet semakin pesat yang dapat memudahkan proses pembelajaran dari jarak jauh dan membantu guru dan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Kelebihan model *Blended Learning* menurut Usman (2018) kelebihan yaitu: 1) Menyampaikan materi pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. 2) Kelebihan pembelajaran secara *online* yang mandiri dan secara *offline* yang konvensional saling melengkapi. 3) Meningkatkan aksesibilitas. 4) Pembelajaran lebih efektif dan efisien. 5) Kegiatan belajar menjadi luwes dan tidak kaku. Salah satu kelemahan yang jelas bagian *e-learning* dari model *Blended Learning* adalah

kurangnya interaksi pribadi antara siswa dan guru. Meskipun *e-learning* adalah pendekatan yang mapan dan efektif, namun tidak boleh menggantikan pembelajaran tradisional, itulah sebabnya pembelajaran campuran seperti *Blended Learning* memiliki pendekatan yang lebih baik daripada murni pengajaran dilakukan berbasis *web* (Abos dkk, 2013).

Menurut Carmen dalam Usman (2018) mengatakan lima kunci merancang *Blended Learning*, yaitu:

1. *Live Event*

Kegiatan belajar langsung secara terpadu (*instructor-led instruction*) pada waktu dan tempat yang sama atau waktu sama tapi tempat berbeda.

2. *Self-Paced Learning*

Kombinasi pembelajaran mandiri dan konvensional (*self-paced learning*) dapat membantu peserta didik melaksanakan pembelajaran tanpa terikat waktu dan tempat dengan menggunakan berbagai media yang dirancang untuk belajar mandiri baik.

3. *Collaboration*

Kombinasi kolaborasi pengajar dan antar peserta didik yang mana rancangan *Blended Learning* harus mengabungkan kolaborasi antara peserta didik dan pengajar serta kolaborasi antar peserta didik melalui media berkomunikasi yang mendukung seperti forum untuk berdiskusi, *chatroom*, *email*, laman *website*, dan ponsel sehingga dapat membangun pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

4. *Assessment*

Dalam proses pembelajaran perlu untuk mengukur hasil belajar (teknik *assessment*). Rancangan *Blended Learning* harus dapat menggabungkan kombinasi *assessment*, baik bersifat tes, bersifat non-tes, hingga tes yang bersifat otentik. Perlu dipertimbangkan antara *assessment online* dan *assessment offline* agar peserta didik dapat mudah dan fleksibel saat belajar mengikuti dan melakukan *assessment*.

5. *Performance Support Materials*

Bahan belajar dibuat berbentuk digital dan peserta didik mengaksesnya secara *offline* atau secara *online*. Perlu dipastikan sistem pada aplikasi tersebut telah terinstal dengan baik.

3. Media Sosial dalam Pembelajaran

Eksistensi media sosial di era sekarang membuat hampir setiap orang memiliki akun media sosial mulai dari *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan media sosial lainnya. Hal ini tentunya tak lepas dari fitur yang disajikan dan penggunaan yang *user friendly* sehingga membuat penggunaanya merasa nyaman. Media sosial dapat dijadikan sebagai media dan sumber pembelajaran. Selain dikarenakan media sosial dapat memudahkan komunikasi dan informasi antar peserta didik maupun pendidik, media sosial diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan sumber belajar yang menarik sehingga siswa dapat mengembangkan beragam keterampilan yang dimilikinya.

Media pembelajaran merupakan sarana menyalurkan pesan dan informasi dari pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dan dibuat dengan baik membantu peserta didik memahami suatu materi belajar (Mushon, 2010). Pendidikan di abad 21 mengalami begitu banyak perkembangan pada sistemnya, media pembelajaran dituntut dapat mengikuti dan menyesuaikan perkembangan pendidikannya. Sudah menjadi keharusan para pendidik dan peserta didik memiliki keterampilan menggunakan teknologi yang akan terapkan pada media dan sumber belajar dalam proses

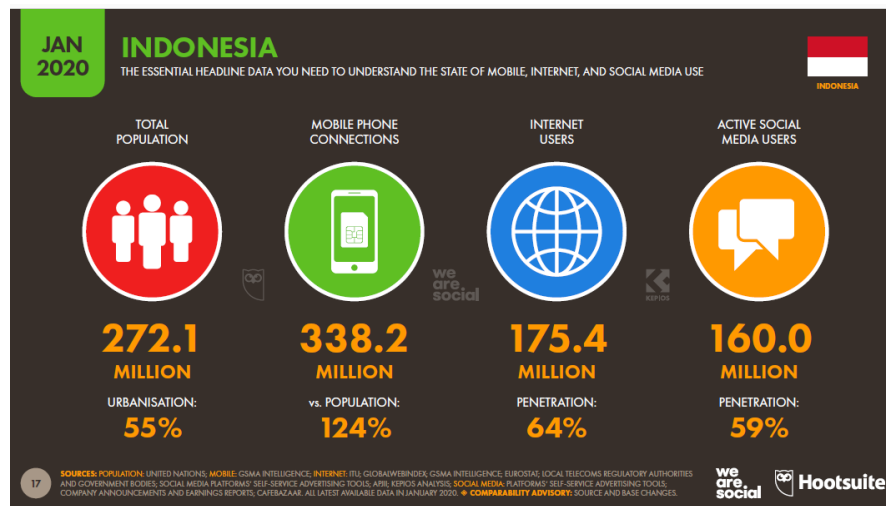
pembelajaran di kelas. Menurut *Association for Education and Communication Technology* sumber belajar merupakan sumber berupa data-data, orang, atau sarana yang digunakan untuk belajar dan mempermudah siswa memahami dan mencapai tujuan kompetensi pembelajaran (Duludu, 2017). Menurut Yunanto (dalam Khanifah dkk, 2012) sumber belajar merupakan suatu bahan yang dapat mencakup media belajar, alat permainan, dan alat peraga yang dapat memberi informasi dan keterampilan kepada siswa untuk mendampingi siswa belajar.

Sumber belajar merupakan suatu data, orang, dan sarana tertentu yang digunakan sebagai sumber belajar berdasarkan kebutuhan pembelajaran dalam mempermudah siswa memahami pembelajaran untuk mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Sumber belajar ini mencakup media belajar dan alat peraga, penggunaan sumber belajar ini dapat dilakukan baik secara terpisah maupun kombinasi dari berbagai sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

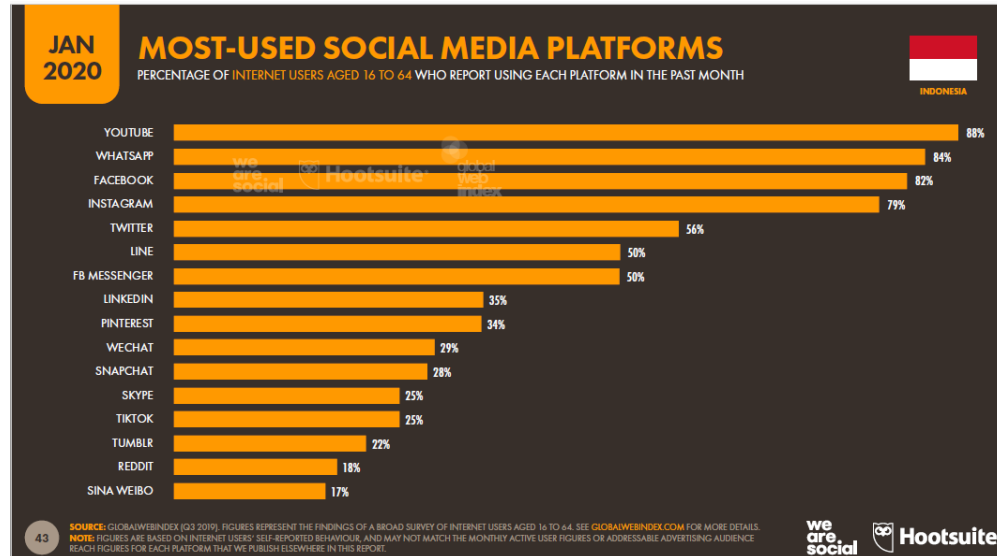
Menurut Rohani (dalam Nur, 2012) jenis sumber belajar meliputi: 1) Sumber cetak seperti buku, ensiklopedia, majalah, koran, poster; 2) Sumber non cetak seperti video, film, patung atau model, kaset audio; 3) Sumber berupa fasilitas seperti perpustakaan, auditorium, ruang belajar, lapangan olahraga; 4) Sumber berupa kegiatan seperti diskusi atau kerja kelompok, wawancara narasumber, praktikum, simulasi ; 5) Sumber lingkungan seperti kebun dan taman.

Media sosial banyak digunakan dari berbagai kalangan usia. Akses informasi mudah didapatkan dan penggunaan yang sederhana membuat media sosial menjadi daya tarik tersendiri. Dapat dikatakan hampir setiap orang memiliki akun media sosial. Tentu saja penggunaan media sosial perlu dilakukan dengan bijak agar fungsi dari media sosial itu tetap pada konteksnya sehingga dapat berdampak positif baik dari pemilik akunnya atau orang lain.

Menurut Azmi dkk (2018) *e-learning* adalah konsep pendidikan yang menggunakan teknologi informasi. Media sosial dapat berperan dalam mendukung *e-learning*, hal ini dikarenakan fitur-fitur yang ada pada media sosial dapat digunakan dalam pembelajaran secara *online*.



Gambar 2. Data Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia pada Januari 2020
Sumber: Kemp, 2020



Gambar 3. Platform Media Sosial Paling Aktif Digunakan di Indonesia pada Januari 2020

Sumber: Kemp, 2020

3.1. *YouTube*

Media belajar berbasis *YouTube* dapat digunakan seperti media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *YouTube* saat ini sedang *booming* dengan disertai peningkatan yang pesat dikarenakan video blog pembelajaran dikemas dan dioperasikan melalui *channel YouTube* (Yudhi dan Priana dalam Iqbal dkk, 2019). *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena sebagian besar masyarakat menggunakan situs ini untuk mencari berbagai konten didalamnya, sehingga apabila dimanfaatkan sebagai media, *YouTube* dapat menjadi terobosan dalam dunia pendidikan.

3.2. *WhatsApp*

Menurut Kamil dan Nuryadin (2019), media pembelajaran berbasis internet atau *android* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media online yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik. *WhatsApp Group* dapat menjadi pembelajaran berbasis online yang menjadi salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik sebagai pengalaman belajar untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

3.3. *Facebook*

Model *Blended Learning* dapat menggunakan bantuan dari media sosial *Facebook* atau MBL-fb. Menurut Asmendra dan Sari (2018) menyatakan MBL-fb adalah model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan tatap muka dalam pembelajaran di kelas (*face to face*) dan kegiatan belajar secara *online (e-learning)* yang menggunakan bantuan media sosial *Facebook*.

3.4. *Instagram*

Instagram adalah aplikasi media sosial yang diminati khalayak umum karena pengoperasiannya yang *user friendly* dan mudah diakses. *Instagram* digunakan untuk membagikan cerita dan foto. Aplikasi *Instagram* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan kelas lebih interaktif karena terdapat fitur live yang memudahkan guru dan siswa untuk berinteraksi (Aziz dkk, 2020: 42). *Instagram* sudah menjadi aplikasi media sosial yang diminati oleh semua kalangan usia.

Fitur yang disajikan oleh aplikasi Instagram menarik, dan juga dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar.

3.5. *Twitter*

Aplikasi *Twitter* adalah aplikasi dengan jaringan sosial tempat anggota komunitas berbagi aktivitas mereka saat ini dengan menjawab pertanyaan "Apa yang Anda lakukan?" (Salam dkk, 2015). Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Twitter* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar dalam pembelajaran.

4. **Mengintegrasikan *Blended Learning* Menggunakan Media Sosial**

Dalam pembelajaran *Blended Learning* dapat diterapkan dengan menggunakan media sosial dikarenakan fitur-fitur yang tersedia pada media sosial dapat mendukung pembelajaran secara *online*. Adapun fitur-fitur tersebut yaitu:

4.1. *Upload Video*

Fitur mengunggah video (*upload video*) dapat dilakukan oleh setiap pengguna dengan batasan durasi tertentu atau pada beberapa media sosial tidak memberi batasan durasi video yang diunggah, video yang diunggah juga dapat dilihat dan diakses oleh semua orang. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mengunggah video yang berisi materi pembelajaran seperti sumber belajar yang mendukung dan membantu pemahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran. Video yang diunggah juga dapat berupa video singkat, film, dan dokumenter. Guru dapat mengunggah video dirinya saat menjelaskan materi pembelajaran agar dapat diakses oleh peserta didiknya. Pada fitur menu di awal saat mengunggah video pengguna akan diberikan menu untuk mengedit videonya seperti memotong video dan memberikan filter warna. Fitur mengunggah video (*upload video*) dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran model *Blended Learning*.

4.2. *Upload Foto*

Fitur mengunggah foto (*upload photo*) dapat dilakukan oleh setiap pengguna dengan batasan ukuran dimensi foto tertentu dan batasan jumlah foto yang diunggah berbeda pada masing-masing media sosial. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mengunggah foto yang berisikan informasi pembelajaran seperti sumber belajar yang mendukung dan membantu pemahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran yang dapat berupa poster, *leaflet*, komik, dan brosur. Guru dapat menggunakan fitur ini untuk mengunggah foto informasi membahas suatu topik tertentu. Foto tersebut disusun rapi, unik, dan berwarna agar peserta didik tertarik untuk membaca informasi yang terlampirkan pada foto tersebut. Pada saat mengunggah foto terdapat menu yang dapat digunakan untuk mengedit seperti menu memotong foto (*crop*), fitur kolase foto, menu pengaturan kualitas video, serta memberikan filter warna pada foto. Fitur mengunggah foto (*upload photo*) dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran model *Blended Learning*.

4.3. *Video Live Streaming*

Fitur ini memungkinkan guru untuk berbagi siaran langsung melalui internet. *Video Live streaming* bersifat interaktif sehingga guru dan siswa bisa langsung meninggalkan komentar serta reaksi selama video pembelajaran tersebut berlangsung. Fitur ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan notifikasi setiap kali guru melakukan *live streaming*. Setelah *live streaming* selesai video juga akan langsung tersimpan pada media sosial tersebut sehingga memungkinkan siswa untuk menonton kembali tayangan tersebut. Fitur *live streaming* memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung, bahkan guru dapat memilih salah satu siswa untuk menyampaikan pendapatnya atau pun bertanya kepada guru tersebut tentang materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

4.4. *Download*

Fitur mengunduh (*download*) digunakan untuk menonton videonya secara *offline*. Fitur ini memungkinkan peserta didik untuk mempelajari hasil pencariannya berulang kali tanpa menggunakan kuota internet ekstra untuk menonton video tersebut. Fitur *download* yang tersedia pada media sosial *YouTube* memungkinkan siswa untuk memperoleh video pembelajaran dengan menekan tombol *download* pada video yang ingin di pelajari oleh siswa.

4.5. Fitur *Chat* dan *Chat Group*

Fitur *Direct Message (DM)* pada *Instagram*, fitur *chat* pada *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp* dapat digunakan untuk berkirim pesan antara peserta didik dan guru. Fitur *Chat Group* pada *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, dan *Instagram* ini memungkinkan guru untuk membagikan *file* pembelajaran, video pembelajaran, dan guru juga dapat memvariasikan pembelajaran dengan cara mengirim *voice note* penjelasan materi yang diajarkan sehingga dapat mendukung pembelajaran model *Blended Learning*.

4.6. Fitur Memberikan Komentar

Fitur Komentar (*Comment*) yang dapat diberikan pada setiap unggahannya agar semua orang dapat menyampaikan pendapat, kritik, saran, dan masukan. Fitur komentar pada media sosial memudahkan guru berinteraksi dengan peserta didik saat menyampaikan pendapat, kritik, saran, dan masukan mereka kepada guru. Fitur ini juga dapat digunakan pada saat guru memulai *video streaming* pembelajaran, yang mana peserta didik dapat bertukar pendapat dan melontarkan pertanyaan waktu guru melangsungkan *video streaming* tersebut. Bahkan ketika peserta didik mengunggah tugasnya melalui media sosial peserta didik lainnya juga dapat saling mengomentari hasil tugas mereka masing-masing. Fitur memberikan komentar ini mendukung terjadinya interaksi pada proses pembelajaran yang dengan model *Blended Learning*.

4.7. Fitur Suka atau Favorit

Fitur suka (*Like*) atau Favorit (*Favorite*) dapat diberikan pada setiap unggahan penggunaannya. Fitur suka atau favorit ini dapat digunakan oleh guru untuk mengecek peserta didiknya apakah mereka sudah melihat unggahan yang diunggah gurunya atau unggahan yang harus mereka lihat. Fitur ini juga dijadikan sebagai fitur absensi kehadiran pada saat peserta didik melihat unggahan foto, video, dan bahkan pada saat guru memulai *video streaming* pembelajaran. Fitur suka (*Like*) atau Favorit (*Favorite*) ini mendukung terjadinya interaksi dengan menggunakan model *Blended Learning*.

4.8. Fitur Tambahan

Ada beberapa fitur tambahan yang menjadi keunggulan tersendiri dari masing-masing media sosial. Adapun fitur-fitur tersebut yaitu fitur pertanyaan pada *Instagram* dapat digunakan sebagai tempat bertanya siswa dan bisa juga digunakan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Fitur kuis pada *Instagram* dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Fitur acara yang bergambar kalender pada *Facebook* dapat digunakan untuk membuat jadwal kegiatan pelajaran, evaluasi, dan ujian secara *online*. Fitur ini memberikan manfaat kepada siswa untuk melihat jadwal belajarnya (Mangkulo dalam Wulandari, 2018).

KESIMPULAN

N

Model pembelajaran *Blended Learning* cocok diterapkan di era abad 21 yang serba menggunakan teknologi, peserta didik dituntut memiliki keterampilan 4C di abad 21. *Blended Learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran pembelajaran tidak langsung (*offline*) dengan pembelajaran tidak langsung (*online*). *Blended Learning* secara *online* dapat dibantu dengan berbagai media sosial *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Media sosial dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Penerapan penggunaan

media sosial dalam pembelajaran *Blended Learning* disesuaikan dengan fitur-fitur yang tersedia pada tiap media sosial. Fitur-fitur pada media sosial dapat mendukung proses pembelajaran untuk setiap keunggulan fiturnya masing-masing misalnya mengirim dan menyampaikan materi pembelajaran, menjadi media untuk pengumpulan tugas, serta interaksi antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik itu.

DAFTAR RUJUKAN

- Abos, Khoshhal, I., Khalid, dkk. 2013. 'Blended Learning' As An Effective Teaching And Learning Strategy Inclinal Medicine: A Comparative Cross-Sectional University-Based Study. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 8 (1), 12-17. Diunduh di <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1658361213000036?token=B38CD372B268AD64B9C0F732B9753D400CE3E1A9C142534CA59F7109AF5AF6C75EF9B43F42BB7C9BDCD3FE7B398D9B7>.
- Asmendri, dan Sari, M. 2018. Analisis Teori-Teori Belajar pada Pengembangan Model *Blended Learning* dengan Facebook (MBL-FB). *Natural Science Journal*, 4 (2), 604- 615.
- Aziz, M. S., Said, R. S. W., dan Veygid, A. 2020. Analisis Fitur Dalam Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1 (1), 39-48. Diunduh di <https://alveoli.iain-jember.ac.id/index.php/alv/article/view/5>.
- Azmi, M., dkk. 2018. Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Sistem E-Learning di SMKN 1 Gunung Talang. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 18 (1). 7-12.
- Chan, Y. T. W., dan Leung, Chi, H. 2016. *The Use of Social Media for Blended Learning in Tertiary Education. Universal Journal of Educational Research*, 4(4), 771-778.
- Duludu, U. A. T. A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- Frasandy, N. R., dan Septikasari, R. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8 (2), 112-122. Diunduh di <https://www.ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1597/1196>.
- Hargita, Sandy, Bhramastya. 2019. *Instagram Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Blended Learning: Kajian Pendahuluan. Prosiding Sembadra Universitas Sriwijaya*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Iqbal, M., Irwandani, dan Latifah, S. 2019. Pengembangan *Video Blog (Vlog) Channel YouTube* Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Inovasi Pembangunan – Jurnal Kelitbangan*, 7(2), 135-148. Diunduh <https://journalbalitbangdalampong.org/index.php/jip/article/view/140/110>.
- Kamil, P. M., dan Nuryadin, Egi. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Whatsapp (Wa) Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1 (1). 1-5. Diunduh di <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/LSciences/article/view/619/519>.
- Kemp, Simon. (2020, 18 Februari). *Digital 2020: Indonesia*. Datareportal.com. Diunduh di <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.
- Khanifah, S., Pukan K. K., & Sukaesih, S. 2012. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology*

- Education*, 1 (1), 66-73. Diunduh di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/379>.
- Muhson, Ali. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 1-10. Diunduh di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>.
- Nur, F. M. 2012. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sains Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan. *JESBIO*, 1 (1). 14-20. Diunduh di <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1393/pemanfaatan-sumber-belajar-dalam-pembelajaran-sains-kelas-v-sd-pada-pokok-bahasan-makhluk-hidup-dan-proses-kehidupan.html>.
- Nyoto, A., Sudjimat, D. A., dan Wijaya, Y. E. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.
- Patty. (2018, 20 Mei). *The 4 C's for 21st Century Skills*. [fablabconnect.com](https://www.fablabconnect.com/the-4-cs-for-21st-century-skills/). Diunduh di <https://www.fablabconnect.com/the-4-cs-for-21st-century-skills/>.
- Rachman, A., Rohendi, D., dan Sukrawan, Y. 2019. Penerapan Model Blended Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6 (2). 145-152.
- Salam, U., Sudarsono, dan Utimadini, J. N. 2015. *Twitter as a Learning Media of English as a Foreign Language*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4 (10), 1-16. Diunduh di <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11678>.
- Toenlioe, E. J. A., Wardani, N. D., dan Wedi, A. 2018. Daya Traik Pembelajaran di Era 21 dengan *Blended Learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (1), 13-18. Diunduh di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2852>.
- Usman. 2018. Komunikasi Pendidikan Berbasis *Blended Learning* dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnalisa*, 4 (1). 136-150.
- Wulandari, Novy. 2018. Pemanfaatan Sosial *Facebook* Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tarbiyatuna*, Volume 3 (1), 82 – 106.

MEMBERDAYAKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI ERA ABAD 21

Eka Adha Apriliani¹, Afandi¹, Reni Marlina¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: afandi@fkip.untan.ac.id

Abstract

Critical thinking is a high-order thinking skill that plays a role in the development of science. Necessary thinking skills need to be developed for the success of students in education. This article is written to examine the study of empowering critical thinking skills in the 21st century era. This article examines the characteristics of the 21st century, necessary thinking skills in an age of disruption, and forms of teaching critical thinking skills by the features of the 21st century. Empowering essential skills of thinking needs to be done so that they can solve existing problems. One alternative to empowering thinking skills is that teachers must innovate in learning. Critical thinking is critical for every individual to face problems. This article concludes that the development of digital information marks 21st century learning. At this time, they are learning using critical thinking skills. To improve critical thinking skills, innovation in education is necessary.

Abstrak

Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berperan dalam perkembangan ilmu sains. Keterampilan berpikir kritis sangat perlu dikembangkan demi keberhasilan peserta didik dalam pendidikan. Artikel ditulis untuk mengkaji studi tentang memberdayakan keterampilan berpikir kritis di era abad 21. Artikel ini mengkaji tentang karakteristik abad 21, keterampilan berpikir kritis di era disrupsi, dan bentuk pengajaran keterampilan berpikir kritis yang sesuai dengan karakteristik abad 21. Memberdayakan keterampilan berpikir kritis perlu dilakukan agar dapat menyelesaikan masalah yang ada. Salah satu alternatif memberdayakan keterampilan berpikir adalah guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran. Berpikir kritis sangat penting dimiliki setiap individu untuk menghadapi permasalahan. Kesimpulan dari artikel ini yaitu pada pembelajaran Abad 21 ditandai dengan berkembangnya informasi secara digital. Pada saat ini pembelajaran menggunakan keterampilan berpikir kritis. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Abad 21, Berpikir Kritis, Bentuk Pengajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mendukung pembangunan nasional, hal ini sudah sesuai dengan cita-cita dan tujuan untuk mencerdaskan bangsa yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 alinea keempat. Pendidikan merupakan hak dan kewajiban dari setiap warga Negara Indonesia. Manusia melalui pendidikan akan melahirkan tatanan lingkungan kehidupan yang baik. Masalah yang muncul dalam dunia pendidikan adalah melemahnya kemampuan mahasiswa menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam mengatasi permasalahan. kemampuan

berpikir kritis dalam pembelajaran biologi sangat besar peranannya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Berpikir kritis merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi standar kemampuan intelektual (Rahman, Wahyuni, & Aat, 2018)

Keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dimasa depan adalah keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking*). Keterampilan ini berkaitan dengan keterampilan untuk mengidentifikasi, memecahkan masalah dan menganalisis suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kritis diperlukan oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena keterampilan berpikir kritis merupakan sebagai salah satu kemampuan esensial yang sangat berpengaruh terhadap kesuksesan akademik dan profesional dimasa yang akan datang.

Permasalahan kemampuan berpikir kritis mahasiswa tidak boleh dibiarkan secara terus menerus. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kualitas dan mutu pendidikan. Untuk mengetahui hal tersebut maka perlu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Adapun cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah dengan memberdayakan keterampilan berpikir kritis di era abad 21.

PEMBAHASAN

Karakteristik Abad 21

Abad ke-21 disebut juga sebagai abad pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0. Keterampilan abad 21 adalah keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan abad 21 ini sangat diperlukan oleh lulusan untuk berprestasi. Keterampilan ini dapat meningkatkan kemampuan daya jual (*marketability*), kemampuan bekerja (*employability*), dan kesiapan menjadi warga negara (*readiness for citizenship*) yang baik (Redhana, 2019)

Abad 21 memiliki perubahan yang khusus dalam dunia pendidikan. Abad 21 memiliki tuntunan yang besar untuk menciptakan sumber daya manusia sehingga para pendidik harus mempunyai inovasi dalam hal mengajar. Pada abad 21 peserta didik diwajibkan harus lebih berpikir kritis serta mampu mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata dan memahami teknologi (Hasibuan & Prastowo, 2019)

Perubahan budaya pendidikan yang terjadi di abad 21 adalah ciri dari era globalisasi. Hal ini terbukti dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi. Guru harus mempunyai langkah dalam perubahan abad 21. Guru tidak hanya menjadi panutan dalam menyampaikan materi tetapi harus mengikuti dan mengelola alur pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman (Hasibuan & Prastowo, 2019) Pembelajaran pada abad ke-21 harus mempersiapkan generasi manusia untuk menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pada Abad ke-21 sudah ditandai dengan berkembangnya informasi secara digital. Masyarakat akan terkoneksi satu dengan lainnya. Kemampuan-kemampuan yang perlu dikembangkan abad 21 oleh siswa yaitu kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik (Syahputra, 2019)

Pada abad 21 ini ditandai juga dengan adanya budaya masyarakat dan perubahan sosial akibat munculnya globalisasi. Tujuan dari pendidikan abad ke-21 ini adalah untuk mendorong peserta didik agar dapat menguasai keterampilan yang ada pada abad 21. Menurut Trilling & Fadel dalam, pendidikan di abad 21 setiasa bergerak sejalan dengan kemajuan zaman. Pergerakan ini didasarkan oleh perubahan pendidikan dari yang bersifat konvensional menuju pendidikan yang modern (Afandi, Tulus, & Rachmi, Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia, 2016)

Menurut (Septikasari & Frasandy, 2018) tujuan utama dari pembelajaran abad 21 ini adalah untuk membangun kemampuan belajar dan mendukung perkembangan peserta didik, sehingga guru perlu menjadi pelatih pembelajaran.

Pendidikan abad 21 memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut: (1) kreatif dan inovatif; (2) sifat berpikir kritis; (3) pengintegrasian ilmu; (4) mudah mendapatkan informasi; (5) berjiwa komunikatif dan kolaboratif; (6) menghargai perbedaan pendapat; (7) pendidikan sepanjang hayat. Terdapat 4 prinsip pokok pembelajaran abad 21 yaitu *Instruction Should Be Student-Centered, Education Should Be Collaborative, Learning Should Have Context, Schools Should Be Integrated With Society*. Abad 21 sudah dituntut untuk menerapkan keterampilan 4C. Adapun keterampilan 4C menurut Anies Baswedan yaitu: critical thinking (berpikir kritis), communication (komunikasi), collaboration (kolaborasi), creativity (kreativitas). Penerapan 4C jika diterapkan disekolah akan memberikan manfaat yang luar biasa bagi generasi bangsa Indonesia untuk menghadapi tantangan yang ada pada abad ke-21 (Sugiyarti et al, 2018)

Keterampilan abad 21 ini wajib dipunyai oleh peserta didik. Ciri-ciri abad 21 menurut Kemendikbud adalah tersedianya berbagai informasi serta adanya implementasi penggunaan teknologi, dan mampu menjangkau segala pekerjaan rutin dan bisa dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Andayani, Sridana, Kosim, Setiadi, & Hadiprayitno, 2019) Peserta didik juga dituntut untuk mengembangkan *life skill* dan *soft skills*, diantaranya meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, berkomunikasi, serta kolaborasi. Peserta didik harus menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya, menyusun dan mengungkapkan, dan menganalisa masalah tersebut (Nabilah,)

Dalam pendidikan abad ke-21 peserta didik juga harus mempunyai beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut: (1) peserta didik mampu berpikir kritis (2) peserta didik memiliki kemampuan dan kemauan dalam literasi digital; (3) peserta didik dapat berinisiatif yang fleksibel dan adaptif (Syahputra, 2019) Pada abad 21 guru hanya dijadikan sebagai motivator dan fasilitator bagi peserta didik dalam mencari serta memanfaatkan sumber belajar melalui kemajuan teknologi. Adapun karakter guru pada abad 21 yaitu sebagai berikut: (1) guru harus memiliki minat baca tinggi; (2) guru mempunyai kemampuan menulis karya ilmiah; (3) guru harus inovatif dan kreatif dalam mempraktekan model-model pembelajaran; (4) guru harus mampu bertransformasi secara kultural

Guru juga berperan untuk mengembangkan keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* pada peserta didik. Guru menyiapkan segala perangkat pembelajaran seperti kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, model atau metode yang sesuai dengan abad 21. Guru harus memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Guru harus melakukan komunikasi dengan baik terhadap peserta didik (Septikasari & Frasandy, 2018)

Keterampilan Berpikir Kritis Di Era Disrupsi Informasi

Era disrupsi teknologi adalah istilah dari industri 4.0. Industri 4.0 dapat dikatakan era disrupsi teknologi karena otomatisasi serta konektivitas disebuah bidang yang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear (Astini, 2019) Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting dalam menyiapkan generasi penerus bangsa dalam menghadapi tantangan era disrupsi. Era disrupsi adalah suatu era dimana terjadinya perubahan yang sangat besar dalam semua bidang kehidupan sebagai dampak dari teknologi modern, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era disrupsi ini guru dan buku pelajaran bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan dapat mencari dari berbagai sumber belajar lainnya (Rasiman, 2019)

Menurut Trilling & Fadell (2009) struktur tuntutan di era disrupsi informasi adalah: (1) literasi dasar; (2) literasi digital; (3) literasi teknologi; (4) literasi manusia; (5) literasi budidaya ekoomi-sosial; (6) karir dan kecakapan hidup; (7) kepemimpinan dan tanggung jawab (Astini, 2019)

Pendidikan di era disrupsi informasi menjadi tantangan bagi bangsa Indonesia. Dalam hal ini sudah tidak dalam masa pembentukan manusia cerdas namun manusia dapat membuat sebuah kecerdasan otak. Dalam artian, manusia membutuhkan *Critical Thinking* (berpikir kritis). *Critical thinking* biasanya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dimana memiliki kemampuan atau alat ukur dalam menimbang keputusan (Cahyani & Oktaviani, 2019)

Indonesia sedang memasuki era disrupsi informasi di abad ke-21. Hal ini ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Dalam menghadapi era ini, teknologi dan informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Pada era ini menuntut masyarakat dalam menguasai keterampilan abad 21 (Agustina, 2019). Di era disrupsi ini terkait juga dengan kemampuan yang ada pada abad 21 yaitu kompetensi 4C (Collaboration, Communication, Creativity, dan Critical Thinking) yang harus mampu dihadapi oleh pendidikan sekarang ini. Berkaitan dengan pembelajaran di era disrupsi, peserta didik diberi kesempatan untuk mencari informasi terutama terkait dengan kemajuan teknologi saat ini (Rasiman, 2019)

Abad 21 mempunyai ciri-ciri yaitu ditandai dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi, kompetisi global serta persaingan yang bebas. Guru memegang peranan yang penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Paradigma pembelajaran abad ke-21 juga mengedepankan pada kemampuan untuk berpikir kritis, mampu menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi. Dampak dari berkembangnya teknologi adalah perubahan yang mendasar dalam penggunaan teknologi yang disebut disrupsi (Janah, Suyitno, & Rosyida, 2019)

Berpikir kritis penting dimiliki oleh setiap orang untuk menghadapi permasalahan. Berpikir kritis wajib dimiliki oleh lulusan Program Sarjana. Lulusan sarjana harus mempunyai keterampilan yang umum yaitu mampu menerapkan keterampilan yang logis, kritis, sistematis, dan. Kemampuan berpikir kritis setiap orang juga berbeda-beda. Hal ini tergantung pada frekuensi seringnya latihan untuk mengembangkan kemampuan tersebut (Santi, Arief, & Winarti, 2018)

Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan demi keberhasilan peserta didik. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Guru dan masyarakat juga berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya berpikir kritis peserta didik (Rasiman, 2019)

John Dewey seorang filosof, psikologi dan pendidikan berkebangsaan Amerika dan dipandang sebagai “bapak” tradisi berpikir kritis modern, mengatakan bahwa “sekolah harus mengajarkan cara berpikir yang benar pada anak-anak” (Afandi & Sajidan, Stimulasi Keterampilan Berpikir Kritis Tingkat Tinggi, 2017)

Menurut Edward Glaser yang merupakan seorang penulis *Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal* mendefinisikan berpikir kritis sebagai (1) suatu sikap yang harus berpikir secara mendalam; (2) pengetahuan tentang metode penalaran logis; (3) suatu keterampilan untuk menerapkan metode tersebut. Berpikir kritis juga menuntut upaya seseorang dalam memeriksa setiap keyakinan dan pengetahuan berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya (Fisher, 2007)

Menurut Peter A, Facione (dalam Wiyoko, 2019) dimensi skill berpikir yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, penjelasan dan self-regulation. Kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat dibangun melalui pembelajaran didalam kelas (Wiyoko, 2019)

Berpikir kritis merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai. Berpikir kritis ini menunjukkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berperan dalam perkembangan ilmu sains. Setiap individu pada abad ke-21 dituntut untuk menguasai beberapa keahlian atau kemampuan yang berdasarkan pada abad ke-21, yaitu berupa: (1) berpikir kritis pemecahan masalah, (2) berkomunikasi dan

bekerjasama, (3) mencipta dan membaharui, (4) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (5) belajar kontekstual, (6) informasi dan literasi media (Kartika, Eftiwin, & Lubis, 2020)

Bentuk Pengajaran Keterampilan Berpikir Kritis Yang Sesuai Dengan Karakteristik Abad 21

Abad 21 adalah abad digital yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Salah satu keterampilan yang penting pada abad 21 adalah keterampilan berpikir kritis. Rendahnya kemampuan berpikir kritis disebabkan oleh pembelajaran yang masih tradisional. Menurut Sopandi (2017) model RADEC merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi Indonesia. Model ini merupakan terobosan terbaru dari pendidikan yang menginginkan ketercapaian kompetensi abad 21 (Pratama, Sopandi, & Hidayah, 2019)

Pada kurikulum 2013, pembelajaran pasif berubah menjadi kritis. Perubahan pembelajaran pada kurikulum 2013 ini menuntut peserta didik agar dapat berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Dalam kemampuan berpikir kritis terdapat proses aktivitas mental untuk menerima, mengolah, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang didapatkan (Falah, Windyariani, & Suhendar, 2018)

Pada saat ini pembelajaran menggunakan keterampilan berpikir kritis. Tuntutan saat ini muncul dengan adanya perubahan kebutuhan di era informatika. Berpikir kritis ini merupakan satu karakter yang menjadi isu pendidikan saat ini. Berpikir kritis merupakan proses mental yang dapat terorganisasikan serta berperan dalam proses pengambilan keputusan dalam menyelesaikan masalah (Suparni, 2016)

Peserta didik mempunyai keterampilan berpikir kritis apabila memiliki cara berpikir sistematis, kesadaran dalam berpikir, serta mempunyai kemampuan untuk membedakan suatu kebenaran. Oleh karena itu seorang guru harus berupaya agar peserta didik memiliki kemampuan yang baik dalam berpikir kritis yaitu dengan melakukan variasi dalam proses pembelajaran baik itu pendekatan, metode, atau model pembelajaran yang inovatif (Rasiman, 2019)

Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran. Adapun upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah dengan menggunakan bahan ajar yang berbasis integrasi interkoneksi (Suparni, 2016) Untuk membentuk pola berpikir kritis tentunya harus ada bentuk-bentuk pengajaran atau metode yang dapat menstimulus keterampilan berpikir kritis. Adapun metode-metode pembelajaran yang berbasis *Critical Thinking* adalah *Problem Solving*, *Problem Posing*, *Discovery*, *Observasi*, dan *Debat* (Cahyani, 2019)

Menurut Rahayu & Sudarmin (2015) model pembelajaran yang dapat mengembangkan berpikir kritis adalah pembelajaran yang berbasis etnosains. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang dapat mentransformasikan antara sains asli dan sains ilmiah. Dalam mengaplikasikan pembelajaran etnosains harus membutuhkan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus mempunyai langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran etnosains. Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Search Solve, Create And Share (SSCS)* (Falah, Windyariani, & Suhendar, 2018)

Menurut Trilling & Fadel (2009), pada abad 21 peserta didik harus mempunyai keterampilan baik itu hard skill maupun soft skill agar dapat berkompetensi. Menurut Daryanto & Karim (2016) model pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran aktif (*active learning*), pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran langsung, pembelajaran tidak langsung, dan pembelajaran jarak jauh (Martini, 2018)

Memberdayakan keterampilan berpikir kritis perlu dilakukan agar dapat menyelesaikan masalah yang ada. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, perlu adanya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya adalah model pembelajaran TTW yang dipadukan dengan model

PBL. Menurut hasil penelitian Yanuarta (2016), adanya pengaruh model pembelajaran TTW yang dipadukan dengan model PBL terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Menurut (Prayogi & Rio, 2019) desain pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan abad 21 dan usaha tercapainya keterampilan abad 21, yaitu project based learning, problem based learning, cooperative learning. Menurut beberapa model pembelajaran yang tepat diantaranya adalah pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis desain, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran berbasis argumen. Menurut (Hidayah, Salimi, & Susiani, 2017) pembelajaran yang dapat mengembangkan berpikir kritis adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan student center serta menerapkan model pembelajaran dimana sintaksnya dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat menjadi aktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada pembelajaran Abad 21 ditandai dengan berkembangnya informasi secara digital. Abad 21 ini memiliki tuntunan yang tinggi untuk menciptakan sumber daya manusia sehingga guru harus memiliki inovasi dalam mengajar. Indonesia sedang memasuki era disrupsi informasi di abad ke-21. Hal ini ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Di era disrupsi ini terkait juga dengan kemampuan yang ada pada abad 21 yaitu kompetensi 4C. Berpikir kritis sangat penting dimiliki setiap individu untuk menghadapi permasalahan. Pada saat ini pembelajaran menggunakan keterampilan berpikir kritis. Untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran.

Hasil penulisan ini masih banyak yang perlu diperbaiki. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk lebih membuktikan apa yang telah dipaparkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, & Sajidan. (2017). *Stimulasi Keterampilan Berpikir Kritis Tingkat Tinggi*. Surakarta: UNS Press.
- Afandi, & Sajidan, r. n. (2017). *Stimulasi Keterampilan Berpikir Kritis Tingkat Tinggi*. Surakarta: UPT. UNS Press.
- Afandi, Tulus, J., & Rachmi, A. (2016, Oktober 22). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, hal. 113-120.
- Andayani, Y., Sridana, N., Kosim, Setiadi, D., & Hadiprayitno, G. (2019). Harapan Dan Tantangan Implementasi Pembelajaran IPA Dalam Konteks Kompetensi Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 3(2), 53-60.
- Astini, N. K. (2019, Juli 13). Pentingnya Literasi Teknologi informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acara ke-1*, hal. 113-120.
- Cahyani, A., & Oktaviani, P. S. (2019). Inovasi Pendidikan Melalui Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, hal. 286-297.
- Falah, C. M., Windyariani, S., & Suhendar. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Berbasis Etnosains. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 25-32.
- Fisher, A. (2007). *Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA*, 10(1), 26-50.
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). Critical Thinking Skill: Konsep Dan Indikator Penilaian. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(2), 127-133.
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, hal. 905-910.
- Kartika, A. T., Eftiwin, L., & Lubis, M. W. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Martini, E. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21-27.
- Pratama, Y. A., Sopandi, W., & Hidayah, Y. (2019). Model Pembelajaran Radece (Read-Answer-Discuss-Explain And Create): Pentingnya Mmembangun Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Konteks Keindonesiaan. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 2(1), 1-8.
- Prayogi, R. D., & Rio, E. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151.
- Rahman, A., Wahyuni, I., & Aat, N. (2018). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Metakognitif Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 28-43.
- Rasiman. (2019, Agustus 20). Peran Pembelajaran Matematika Pada Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Di Era Disrupsi. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, hal. 1-5.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Santi, N., Arief, S. M., & Winarti, A. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Biologi Melalui Penyelesaian Masalah Lingkungan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 35-39.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122.
- Suparni. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Integrasi Interkoneksi. *Jurnal Dervat*, 3(2), 40-58.
- Syahputra, E. (2019, Maret 10). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, hal. 1276-1283.



ISBN 978-623-92630-1-0

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN 2020

Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan: Implementasi dan Relevansi pada Keterampilan Abad 21 dan Pengembangan Karakter.

Wiyoko, T. (2019). Analisis Profil Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PGSD Dengan Graded Response Models Pada Pembelajaran IPA. *Indonesian J. Integr. Sci. Education (IJIS Edu)*, 1(1), 25-32.

PENGUNAAN TAKSONOMI MARZANO DALAM MEMBUAT SOAL HOTS: SEBUAH KAJIAN LITERATUR

¹Erika Feranda²KurniaNingsih³Afandi

FKIP Universitas Tanjungpura

^{1,2,3}UniversitasTanjungpura (erikaferanda@student.untan.ac.id)

-

Abstract

High order thinking skills (HOTS) have an essential role in education in the 21st century. HOTS is a skill that requires students to think logically, critically, creatively, reflective, which is complicated. HOTS can be trained and empowered. To train and empower HOTS, the teacher can provide questions that can prepare students to think at a complex level according to the learning taxonomy. There are many taxonomies of learning, but generally, teachers use Bloom's taxonomy and Anderson Krathwohl's taxonomy. This article is intended to present another form of taxonomy that is considered to train and empower HOTS, namely the Marzano taxonomy. The literature review shows that Marzano's taxonomy has several levels: retrieval, comprehension, analysis, knowledge utilization, metacognitive system, and self-system. A description of how to structure the problem using Marzano's taxonomy will be discussed further in this article.

Abstrak

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) memiliki peranan penting di abad 21 khususnya dalam pendidikan. HOTS adalah keterampilan yang menuntut peserta didik untuk berpikir logis, kritis, kreatif, dan reflektif yang bersifat kompleks. HOTS pada dasarnya dapat dilatih dan diberdayakan. Untuk dapat melatih dan memberdayakan HOTS tersebut, guru dapat menyediakan soal atau pertanyaan yang dapat melatih siswa berpikir pada tataran yang kompleks sesuai dengan taksonomi pembelajaran. Terdapat banyak taksonomi pembelajaran, namun umumnya guru menggunakan taksonomi Bloom dan taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl. Artikel ini ditujukan menyajikan bentuk taksonomi lain yang dinilai dapat melatih dan memberdayakan HOTS yaitu taksonomi Marzano. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa taksonomi Marzano memiliki beberapa tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, analisis, penggunaan pengetahuan, sistem metakognisi, dan sistem diri. Yang termasuk ke dalam level HOTS yaitu analisis, penggunaan pengetahuan, sistem metakognisi, dan sistem diri. Deskripsi bagaimana cara menyusun soal HOTS menggunakan taksonomi Marzano akan dibahas lebih lanjut pada artikel ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat di abad 21 menuntut masyarakat harus menguasai beberapa keterampilan tertentu agar mampu bersaing dalam persaingan global. Duncan (2009) mendefinisikan keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan yang secara progresif menuntut kreativitas, ketekunan, dan pemecahan masalah.

Terdapat tiga kerangka kompetensi yang menjadi bagian dari keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran dan inovasi, kehidupan dan karir, serta informasi, media, dan teknologi (Scott, 2017). Pembelajaran dan inovasi terdiri dari aspek komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif atau yang disebut 4CS. Kehidupan dan karir terdiri dari fleksibel dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan akuntabel, dan kepemimpinan dan tanggung jawab. Sedangkan informasi, media dan teknologi terdiri dari informasi dan literasi media. Merujuk pada kompetensi 4CS yaitu berpikir kritis dan kreatif (Miri, David, Uri, 2007) menyatakan bahwa kompetensi tersebut masuk ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

HOTS merupakan salah satu komponen penting yang harus ada pada seorang individu dalam memecahkan masalah di abad 21 (Brookhart, 2010, Thompson, 2008). Menurut King, Goodson & Rohani (2006), menyatakan bahwa HOTS didasarkan pada keterampilan tingkat rendah seperti membedakan, aplikasi sederhana dan analisis, dan strategi kognitif terkait dengan pengetahuan sebelumnya tentang materi pelajaran.

Pendidikan saat ini menjadi pusat perhatian karena berkontribusi langsung dalam menumbuhkan kesiapan masyarakat dalam menghadapi tantangan global. Salah satu cara untuk menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan instrument penilaian berupa soal atau pertanyaan yang melatih peserta didik untuk berpikir lebih kompleks. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Barnett & Francis (2012: 209), instrumen penilaian keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat mendorong peserta didik berpikir lebih dalam mengenai pembelajaran. Jadi, instrument yang berkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat menstimulasi HOTS peserta didik (Weeden, Winter, & Broadfoot, 2002).

Instrumen penilaian yang valid dari keterampilan berpikir tingkat tinggi mengharuskan siswa memiliki pengetahuan sebelumnya yang memadai untuk memungkinkan mereka menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka dalam menjawab pertanyaan atau melakukan tugas. Menurut King, Goodson, & Rohani (2010), terdapat tiga format item atau tugas yang berguna dalam mengukur keterampilan tingkat tinggi:

- (a) seleksi, yang mencakup item pilihan ganda, pencocokan, dan mengurutkan;
- (b) generasi, yang mencakup item atau tugas jawaban singkat, esai, dan kinerja; dan
- (c) penjelasan, yang melibatkan pemberian alasan pemilihan atau pembangkitan tanggapan.

Stiggins, Griswold, dan Wiklund (1989) membahas penelitian yang menunjukkan bahwa penilaian yang didapatkan dari observasi dan penilaian guru berupa tes yang dibuat oleh guru umumnya tidak berkualitas tinggi dan bahwa penilaian guru terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi dilakukan. Soal atau pertanyaan yang dibuat oleh guru hanya mengukur tiga tingkatan yang termasuk ke dalam level keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Ketiga level ini didasarkan pada taksonomi Bloom dan persentase yang paling tinggi di tiga level tersebut adalah level mengingat (pengetahuan).

Untuk membuat soal, tentu saja akan mengacu pada taksonomi pembelajaran. Terdapat berbagai macam taksonomi pembelajaran. Salah satu taksonomi yang sering dibahas untuk mengukur HOTS adalah taksonomi Bloom (Roets & Maritz, 2017). Namun, penelitian yang membahas taksonomi Marzano jarang dilakukan. Padahal taksonomi Marzano dapat mengukur HOTS lebih kompleks daripada taksonomi Bloom. Pada taksonomi Bloom fokus pada domain kognitif. Taksonomi tersebut direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2008) sehingga HOTS diukur pada level menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Lalu, bagaimana melatih dan memberdayakan HOTS peserta didik? Jawabannya tentu saja terletak pada pembelajaran yang mendukung HOTS, salah satunya dengan melatih pertanyaan-pertanyaan atau soal yang dapat mendorong peserta didik berpikir lebih kompleks. Oleh karena itu,

artikel ini berisi tentang bagaimana membuat soal HOTS menggunakan taksonomi Marzano berdasarkan kajian literatur.

PEMBAHASAN

Higher Order Thinking Skills (HOTS) mencakup dua karakteristik utama yaitu kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif (Conklin, 2012: 14). Karakteristik HOTS yang dikatakan Resnick (dalam Budiman & Jailani, 2014: 141) diantaranya adalah non-algoritmik, bersifat kompleks, multiple solutions (banyak solusi), melibatkan variasi pengambilan keputusan dan interpretasi, penerapan multiple kriteria (banyak kriteria), dan bersifat effortful (membutuhkan banyak usaha). Sedangkan menurut King, Goodson, & Rohani (2010: 1), keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif dan berpikir kreatif.

Terdapat beberapa kriteria atau prinsip dalam membuat penilaian HOTS seperti yang dikatakan oleh Brookhart (2010: 17), bahwa dalam membuat penilaian HOTS harus mencakup tiga prinsip sebagai berikut:

1. Menyediakan sesuatu untuk dipikirkan oleh siswa, biasanya berbentuk teks pembukuan, visual, skenario, materi sumber atau masalah-masalah,
2. Menggunakan materi baru, yaitu materi yang baru bagi siswa, belum pernah digunakan di kelas, dan
3. Memiliki perbedaan tingkat kesulitan dan tingkat berpikir serta mampu mengontrol semuanya secara terpisah.

Sedangkan karakteristik soal HOTS menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2017: 4) dibagi menjadi tiga, yaitu:

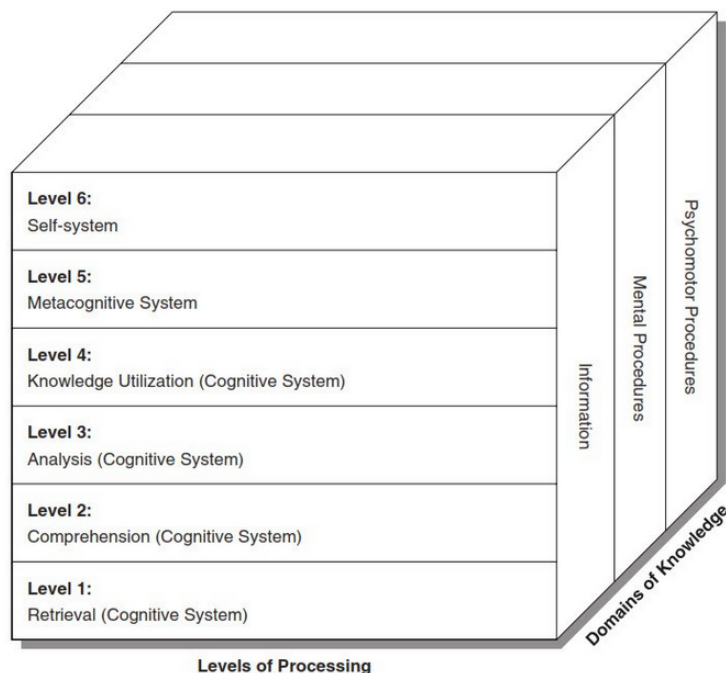
1. mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi,
2. berbasis permasalahan kontekstual dan
3. menggunakan bentuk soal beragam

Terdapat berbagai macam taksonomi pembelajaran. Salah satunya taksonomi Marzano. Taksonomi Marzano adalah taksonomi yang bergerak (a) dari cara yang sederhana ke proses yang lebih komplis baik informasi atau prosedur-prosedurnya, (b) dari kesadaran yang kurang ke kesadaran yang lebih tentang pengontrolan yang lebih terhadap proses pengetahuan dan bagaimana menyusun atau menggunakannya, dan (c) dari kurangnya keterlibatan personal atau komitmen terhadap kepercayaan yang besar secara terpusat dan refleksi dari identitas seseorang. untuk membuat soal, digunakanlah taksonomi Marzano, alasannya dalam taksonomi ini terdapat batasan-batasan yang jelas antar level atau tingkatan pada masing-masing proses kognitif, sehingga dalam membuat soal dipermudah tanpa adanya hambatan. Dari enam tingkatan berpikir pada taksonomi Marzano, yang termasuk ke dalam level HOTS yaitu analisis, penggunaan pengetahuan, sistem metakognisi, dan sistem diri.

Enam tingkatan/level saling berinteraksi dengan apa yang disebut Marzano “tiga pengetahuan awal”, yaitu:

1. Informasi, mencakup: kosakata, isi secara lengkap atau prinsip.
2. Prosedur mental, mencakup: *recalling*, mengklasifikasikan secara umum, memonitor metakognitif, dan sebagainya.
3. Prosedur psikomotor, mencakup: keahlian dan kecakapan/penampilan.

Marzano dan Kendall (2007), merumuskan bagaimana hubungan antara keenam level atau tingkatan berpikir dengan ketiga domain pengetahuan yaitu informasi, prosedur mental, dan prosedur psikomotorik.



Level pada Taksonomi Marzano dalam Marzano dan Kendall (2008),

1. Ingatan

Pada level ini terdapat indikator yaitu pengenalan, mengingat kembali, dan melaksanakan level ini sangat umum ditemui dalam pembelajaran karena level ini sama seperti pada level pengetahuan pada taksonomi Bloom.

2. Pemahaman

Pada level ini terdapat indikator yaitu mengintegrasikan dan membuat simbol. Level ini juga umum ditemui dalam pembelajaran. Level pemahaman dalam taksonomi Marzano mirip dengan level pemahaman pada taksonomi Bloom. Namun, taksonomi Bloom tidak mengandung proses yang melambangkan pengetahuan.

3. Analisis

Pada level analisis melibatkan pengetahuan yang lebih luas. Level ini disebut sebagai tingkat yang lebih tinggi atau masuk ke dalam level HOTS, dimana pada level ini akan meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan atas apa yang telah dipelajari. Pada level ini melibatkan lima jenis proses analisis atau indikator yaitu : mencocokkan, mengklasifikasikan, menganalisis kesalahan, membuat generalisasi, dan menspesifikasikan. Indikator mencocokkan dalam taksonomi Marzano mirip dengan apa yang disebut Bloom sebagai analisis hubungan dengan Taksonomi Level 4.0 (analisis). Klasifikasi dalam taksonomi baru mirip dengan apa yang disebut Bloom sebagai mengidentifikasi satu set hubungan abstrak dalam Level 5.0 (sintesis) Taksonomi Analisis kesalahan dalam Taksonomi Baru mirip dengan apa yang disebut sebagai pembuktian internal dalam Level 6.0 (evaluasi) taksonomi Bloom. Ini juga mirip dengan analisis prinsip-prinsip pengorganisasian dalam level 4.0 (analisis) taksonomi Bloom. Generalisasi dan menentukan dalam taksonomi baru tertanam dalam banyak komponen dari taksonomi Bloom Level 4, 5, dan 6.

4. Penggunaan pengetahuan

Pada level ini terdapat indikator yaitu tujuan pemanfaatan pengetahuan digunakan ketika pengetahuan digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Tujuan seperti itu sering kali menjadi bagian dari apa yang oleh beberapa pendidik disebut sebagai tugas otentik. Taksonomi Baru mencakup empat proses pemanfaatan pengetahuan: pengambilan keputusan, pemecahan masalah, percobaan, dan penyelidikan. Kategori keseluruhan pemanfaatan pengetahuan paling erat kaitannya dengan sintesis (Level 5.0) dalam taksonomi Bloom

5. Sistem metakognitif

Pada level ini terdapat indikator yaitu tujuan metakognitif yang membahas pengaturan dan tujuan pemantauan. Taksonomi Baru mencakup empat jenis proses metakognitif: Merencanakan tujuan belajar, memonitoring proses belajar, Memonitoring kejelasan pengetahuan yang dipelajari, dan memonitoring keakuratan pengetahuan yang dipelajari

6. Sistem diri

Pada level ini terdapat indikator yaitu Sasaran sistem-diri membahas sikap, keyakinan, dan perilaku yang mengendalikan motivasi. Seperti halnya dengan metakognisi, proses sistem diri tampaknya dinilai penting oleh pendidik tetapi jarang dibahas dalam hal tujuan eksplisit. Taksonomi baru mencakup empat jenis proses sistem diri: motivasi belajar, efisiasi diri, respon emosional, dan kebutuhan belajar.

Contoh Soal berdasarkan Indikator HOTS menurut Taksonomi Marzano pada Materi Sistem Pencernaan

	Indikator	Contoh
Sistem Diri	Motivasi belajar	Dalam bentuk angket
	Efisiasi diri	
	Respon emosional	
	Kebutuhan belajar	
Sistem Metakognisi	Merencanakan tujuan belajar	Dalam bentuk angket
	Memonitoring proses belajar	
	Memonitoring kejelasan pengetahuan yang dipelajari	
	Memonitoring keakuratan pengetahuan yang dipelajari	
Penggunaan Pengetahuan	Membuat keputusan	Koko suka berolahraga. Koko minum minuman berenergi setiap kali akan berolahraga agar staminanya tetap prima. Ia merasakan energinya bertambah segera setelah minum minuman itu. Suatu ketika ia mengalami keanehan setelah minum minuman berenergi. Bukan badannya berenergi, tetapi perutnya perih dan melilit bukan kepalang. Ia teringat

		bahwa perutnya lapar saat akan minum minuman itu. Benarkah minuman berenergi benarbenar membuat badan lebih bertenaga?
	Memecahkan masalah	Koko suka berolahraga. Koko minum minuman berenergi setiap kali akan berolahraga agar staminanya tetap prima. I merasakan energinya bertambah segera setelah minum minuman itu. Suatu ketika ia mengalami keanehan setelah minum minuman berenergi. Bukan badannya berenergi, tetapi perutnya perih dan melilit bukan kepalang. Ia teringat bahwa perutnya lapar saat akan minum minuman itu. Mengapa perut Koko yang lapar terasaperih setelah minum minuman berenergi?
	Melakukan eksperimen	Tiwi sangat menyukai kentang. Setiap memakan kentang, Tiwi merasa selalu kekenyangan seperti makan nasi. Tiwi penasaran apa sebenarnya yang terkandung di dalam kentang tersebut. Berdasarkan cerita tersebut, jelaskan uji apa yang cocok untuk menguji kandungan pada kentang sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan kandungannya!
	Melakukan penyelidikan	Carilah informasi kandungan gizi yang terkandung dalam beberapa produk makanan instan. Tulislah informasi tersebut

		dalam bentuk tabel dan bahaslah mengenai dampak penggunaan produk makanan instan bagi kesehatan tubuh.
Analisis	Mencocokkan	Pada pengujian zat makanan digunakan beberapa reagen. Sebutkan reagen apa saja yang dibutuhkan untuk menguji amilum, protein, dan lemak!
	Mengelompokkan	Terdapat nasi, tahu, kentang, ikan, daging, jagung, susu, keju, telur, tempe, sayur, buah-buahan. Kelompokkanla makanan tersebut berdasarkan kandungan utama yang dikandungnya!
	Menganalisis kesalahan	Ani merasakan sakit ketika buang air besar. Feses yang ia keluarkan keras dan kering sehingga sulit dikeluarkan. Setelah diperiksa, ternyata Ani memiliki kebiasaan menahan buang air besar. Berdasarkan kasus tersebut, Ani menderita penyakit?
	Membuat generalisasi	Alif selalu sarapan dengan terburu-buru karena takut terlambat masuk sekolah, ternyata kemudian lambungnya sakit. Sesuai kasus tersebut, apa yang menyebabkan Alif sehingga bisa mengalami sakit lambung ?
	Menspesifikasi	Hewan Ruminansia mempunyai struktur gigi yang khusus dibanding hewan lain. Coba terangkan bagaimana kekhususan struktur gigi hewan Ruminansia!
Pemahaman	Mengintegrasikan	Jelaskan hubungan antara

		produksi getah lambung dengan jumlah makanan yang masuk!
	Membuat symbol	Gambarkanlah susunan gigi permanen pada orang dewasa!
Ingatan	Mengenali	Sebutkan salah satu organ organ pencernaan adalah...
	Mengingat kembali	Proses memasukkan makanan ke dalam mulut disebut...
	Melaksanakan	Tidak dapat diaplikasikan

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada abad 21 sangat diperlukan. Dalam upaya mendorong HOTS, dunia pendidikan menjadi fondasi utama. Oleh karena itu, suatu pembelajaran tentu harus memfasilitasi peserta didik untuk berpikir lebih jauh dan kompleks. Salah satunya caranya adalah guru harus melatih dan menyediakan pertanyaan atau soal yang memiliki level HOTS sesuai dengan taksonomi pembelajaran yang digunakan. Umumnya, guru menggunakan taksonomi Bloom dan jarang yang ada menggunakan taksonomi Marzano. Taksonomi Marzano merupakan salah satu taksonomi yang memiliki batasan yang jelas antar tingkatan berpikir serta antar indikator. Untuk itulah dalam artikel ini digunakan taksonomi Marzano dalam membuat soal HOTS.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, J. E and Francis, A.L. (2012). Using higher order thinking questions to foster critical thinking: a classroom study. *Educational Psychology An International Journal of Experimental Educational Psychology*, ISSN1469-5820.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Virginia: ASCD
- Conklin, W. (2012). *Higher-Order Thinking Skills To Develop 21st Century Learners*. Huntington Beach: Shell Educationl Publishing, Inc.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Panduan Penilaian HOTS*. Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan .
- King, F.J., Goodson, L., & Rohani, F. (2012). *Higher Order Thinking Skill: Definition, Teaching Strategies, Assessment*. Tersedia di: http://www.cala.fsu.edu/files/higher_order_thinking_skills.pdf. Diakses 2 September 2014.
- Marzano, Robert J. Kendal, John S. (2007). *The New Taxonomy of Educational Objectives Second Edition*. Corwin Press.
- Marzano, Robert J. Kendal, John S. (2008). *Designing And Assessing Educational Objectives: Aplying The New Taxonomy*. Corwin Press.

Miri, Barak, David, B.-C., & Uri, Z. (2007). Purposely teaching for the promotion of higher ordedr thinking skills: a case of critical thinkng. *Res Sci Educ*, 37, 353-369.

Resnick, L. B. (1987). *Education and Learning to Think*. Washington, D.C: National Academy Press.

Roets, L., & Maritz, J. (2017). Facilitating the development of higher-order thinking skills (HOTS) of novice nursing postgraduates in Africa. *Nurse Education Today*, 49, 51–56. doi:10.1016/j.nedt.2016.11.005

Scott, C.L. (2015). The futures of learning 1: why must learning content and methods change in the 21st century? UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF *Working Papers Series*, No. 13.

Stiggins, R. J., Griswold, M. M., & Wikelund, K. R. (1989). Measuring thinking skills through classroom assessment. *Journal of Educational Measurement*, 26, 233–246.

Thompson. (2008). Mathematics teachers interpretation of higher-order thinking in bloom's taxonomy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, Volume 3, Number 2, July 2008.

Weeden, P, Winter,J,& Broadfoot,P. (2002). *Assessment: Whats in it for School?*. London and New York: Routledge Falmer.

PENGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM KEGIATAN REFLEKSI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Khairullah

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura

Email: khairullahhera25@gmail.com

Abstract

Media is a communication tool in learning activities, to increase effectiveness in the teaching and learning process. Media serves to increase the achievement of the learning objectives carried out. The role of learning media in the learning process is very important for educators, because the role of media in learning can be used to convey material to students and through learning media can also help students to explain something that is conveyed by educators. Therefore, in learning activities carried out by educators, they must use media that can attract or motivate students. In this case the media used is Kahoot media. The purpose of using Kahoot media is so that students are more enthusiastic and not bored. In addition, this media also overcomes boredom or problems that are felt when learning is carried out in class. Kahoot is a popular online learning media (Online Game), which is currently widely used by educators in reflecting on learning activities. This game is given at the end of the lesson and the topics are given according to the topics in the text such as Tenses, Voice, and Simple, Compound and Complex Sentences. To find out whether this game is useful for students and can motivate them in learning Indonesian, this media will be maximally applied at the end of learning activities.

Abstrak

Media merupakan alat komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan. Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan oleh para guru, karena peran media dalam suatu pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik harus menggunakan media yang dapat menarik atau memotivasi peserta didik. Dalam hal ini media yang digunakan ialah media *Kahoot*. Tujuan penggunaan media *Kahoot* agar peserta didik lebih semangat dan tidak jenuh. Game ini diberikan diakhir pembelajaran dan topik yang diberikan sesuai dengan topik dalam diktat seperti *Tenses, Voice, dan Simple, Compound and Complex Sentences*. Untuk mengetahui apakah game ini bermanfaat untuk peserta didik dan dapat memotivasi mereka dalam belajar bahasa Indonesia, maka media ini akan diterapkan secara maksimal diakhir kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: ***Media Kahoot, Kegiatan Refleksi Pembelajaran***

PENDAHULUAN

Peranan media dalam dunia pendidikan sangatlah penting, media merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar yang guru gunakan untuk menyampaikan materi ajar, atau bahan ajar yang akan dibahas. Media merupakan suatu alat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung, media juga alat untuk menyampaikan informasi oleh sebab itu media sangat penting untuk digunakan apabila kegiatan tersebut merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa. Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari suatu individu atau kelompok kepada khalayak. (Ruth Lautfer, 1999) mengemukakan media pembelajaran adalah salah satu alat bantu dalam mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran kegiatan pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan dan memotivasi peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat memacu semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media siswa diharapkan mampu mengembangkan pola pikir yang dimiliki dan mampu mengembangkan minat belajar siswa di kelas. Oleh sebab itu guru harus mampu memotivasi dengan menggunakan media yang menarik, dan membuat siswa tidak merasakan kebosanan serta bisa mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Jika pemanfaatan media dilakukan secara maksimal dan baik dilakukan oleh guru, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik pula. Penggunaan media teknologi di era revolusi industri

4.0 sangat menentukan keberhasilan pembelajaran walaupun masih banyak faktor lain yang menjadi penentu.

Penerapan ICT dalam dunia sangat diperlukan karena sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan dengan maksud dan tujuan agar mempermudah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Penerapan ICT juga sangat diperlukan agar mempermudah penyampaian ilmu dari guru kepada peserta didik. Keunggulan penggunaan media yang canggih pada saat ini peserta didik akan lebih mudah menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru. Kementerian Pendidikan Nasional juga merespon baik keadaan di atas dan adanya era informasi ini dengan merumuskan kebijakan peningkatan akses, efisiensi, efektivitas dan kualitas pendidikan agar semakin baik.

Pembahasan

Penggunaan media

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

Landasan Filosofis

Terdapat pandangan bahwa dengan menggunakan berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar akan terjadi dehumanisasi. Dengan banyaknya media pembelajaran siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk penggunaan media yang

sesuai dengan karakteristiknya. Dengan kata lain siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemauan diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi (Cahyadi, 2019:14). Dalam hal ini guru harus memperhatikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan apakah kegiatan tersebut akan mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran memotivasi juga harus dilakukan agar peserta didik lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Landasan psikologis

Berdasarkan landasan yang lain, landasan psikologis merupakan landasan yang memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret ketimbang yang abstrak. Peserta didik harus disajikan dengan kegiatan atau contoh yang nyata agar peserta didik langsung menangkap hal-hal yang mereka lihat secara langsung. Dengan memberikan contoh yang nyata yang pernah mereka alami dan mereka lihat maka pembelajaran akan menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat menuangkan ide-ide atau gagasannya secara sistematis dan terarah.

Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek pengembangan perancangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang kompleks dan terpadu yang melibatkan ide, prosedur, alat, orang, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, perencanaannya, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol (Cahyadi, 2019:16). Dengan menggunakan teknologi, kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dilakukan guru dan mudah bagi peserta didik untuk memahami materi karena dengan adanya teknologi materi ajar mudah didapatkan dari media yang lainnya, bukan hanya itu saja pembelajaran yang dilakukan bisa lebih menarik dan efektif karena adanya bantuan dari alat teknologi yang digunakan oleh guru dan siswa.

Landasan empiris

Landasan empiris ini merupakan temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar dengan menggunakan yang ia senangi atau sesuai dengan karakteristiknya. Berdasarkan landasan empiris tersebut peserta didik menggunakan media visual misalnya video dan film. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditorial lebih suka menggunakan media audio, misalnya rekaman, ceramah guru dan radio.

A. Kahoot

Kahoot adalah media online berupa permainan yang dikembangkan yang bertujuan untuk mempermudah suatu kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran secara daring maupun luring media kahoot dapat digunakan pada kegiatan keduanya. Wang merupakan peneliti atau yang membuat media kahoot untuk kegiatan pembelajaran. Wang mengemukakan pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan ketemampilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kahoot peserta didik lebih termotivasi dan lebih menikmati mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih bekerjasama, semakin konsentrasi, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar menurut Nokham (2017). Berdasarkan pendapat di atas kahoot merupakan media online yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memotivasi siswa, dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Kahoot! Merupakan sebuah media daring yang sangat efektif dalam penggunaan kegiatan pembelajaran karena kahoot memiliki fitur yang digunakan guru untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran misalnya kegiatan itu berupa refleksi untuk mengukursejauh mana siswa paham terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Rofiyarti menyatakan bahwa Kahoot! Awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013 oleh Sari (2017). Kahoot awalnya merupakan suatu proyek yang di kerjakan untuk membuat suatu permainan setelah selesai media kahoot lalu diuji coba kepada pendidik dengan tujuan embuat media yang disenangi oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Meida kahoot ini merupakan media yang memerlukan koneksi internet agar dapat mengaksesnya. Kahoot! menyediakan 2 laman web yang berbeda untuk penggunaanya. Pendidik/Guru yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sedangkan siswa sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>. Hal ini sangat mudah untuk diakses cukup dengan Handphone ataupun laptop dan memiliki jaringan yang digunakan karena Kahoot merupakan media online.

Melalui laman yang disediakan guru dapat langsung menggunakan sebagai bahan atau media untuk merefleksi kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Guru dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran (*signup*), selanjutnya masuk ke laman pribadi (*log-in*), setelah masuk tahap selanjutnya guru memilih fitur yang tersedia atau sudah ada yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih satu di antara fitur maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan/dilaksanakan berikut jawaban, durasi waktu untuk menjawab karena durasi waktu dapat diatur oleh guru/pendidik jeda untuk peserta didik mengisi soalnya, dan skor untuk tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dibuat dapat disimpan. Dihapus maupun diubah digunakan dalam proses asesmen secara berulang tanpa ada batasan penggunaan. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan. Setelah peserta didik mengisi soal pada media kahoot peserta didik maka nilai akan tampil secara otomatis dapat dilihat atau diunduh dan disimpan.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peserta didik untuk dapat mengakses penggunaan media kahoot yang pertama membuka laman <https://Kahoot.it/> menggunakan android maupun laptop yang dimiliki setelah itu akan menampilkan laman/web yang berbeda dengan pendidik. Pada tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan “ *pin game* ” yang diberikan oleh guru

selanjutnya memberikan, “*name*”. Selanjutnya name PIN merupakan kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nickname merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut asesmen melalui media Kahoot!. Nama yang digunakan harus sesuai dengan nama asli peserta didik, karena dalam pengisian nama terkadang kebanyakan orang menggunakan nama samara dalam penggunaan media kahoot tersebut. Dengan mengisi kedua kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui gawai.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot dalam pembelajaran yang dilakukan akan sangat menyenangkan bagi peserta didik, karena peserta didik tidak akan diberikan tugas melalui buku tulis atau buku LKS. Karena tugas atau kegiatan refleksi yang dilakukan melalui media kahoot dengan tampilan yang berbeda dari tampilan yang seperti biasa yang pendidik berikan. Dengan menggunakan media kahoot juga guru tidak lagi sibuk mengecek hasil kerja peserta didik satu persatu, karena media kahoot akan langsung memberikan hasil dari kerjaan peserta didik. Media kahoot akan sedikit meringankan kerjaan peserta didik dalam menilai hasil kerja peserta didik.

B. Refleksi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Arikunto (2010:19) menyatakan refleksi adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru dan siswa. Refleksi merupakan aktifitas pembelajaran berupa penilaian atau umpan balik peserta didik terhadap pendidik/guru setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau mengikuti serangkaian kegiatan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Refleksi dapat juga diartikan sebagai aktifitas pembelajaran peserta didik yang berisi ungkapan perasaan, pesan dan kesan bisa juga berupa kegiatan latihan berupa mengerjakan soal atau latihan kecil yang diberikan guru mengenai pembelajaran yang telah diikuti. Dalam melakukan kegiatan merefleksi peserta didik harus bisa menjelaskan atau mengungkapkan kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini merupakan kegiatan refleksi yang dilakukan guru atau pendidik menggunakan media kahoot dengan cara memberikan soal atau ulasan dengan menggunakan kahoot kegiatan refleksi akan lebih menyenangkan dan akan membuat peserta didik merasa tidak jenuh.

Kegiatan refleksi menggunakan media kahoot berbeda dengan media yang biasa guru lakukan, biasanya guru membuat kegiatan refleksi menanya secara langsung atau mengerjakan soal dikertas atau buku dengan cara menulisnya. Sedangkan merefleksi menggunakan media kahoot ini, kegiatannya memberikan soal dengan pilihan bisa pilih jawabannya, soal bisa berbentuk pilihan atau menghilangkan kata yang ada pada kalimat dan lain sebagainya. Misal melengkapi kata yang hilang pada satu kalimat puisi yang berjudul **SENJA** karya KHAIRULLAH

Senja engkau terlalu indah Senja engkau
teralu memukau

Senja engkau menyisakan rasa yang membekas Senja engkau
terlalu banyak menyisakan

Dengan menghilangkan kata pantai, dan nanti akan disediakan kata yang menjadi pilihan yang lain panta, laut, sungai dan sumur. Maka dari pilihan tersebut peserta didik akan langsung memilih jawaban yang ada di tampilan gawai mereka. Dan dari hasil refleksi yang dilakukan hasilnya nanti akan langsung terlihat pada setiap gawai peserta didik siapa yang hasilnya paling tinggi atau baik dari

refleksi yang dilakukan. Hal ini yang menarik yang dilakukan guru ketika menggunakan media kahoot dalam kegiatan refleksi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan akan lebih menyenangkan dan bisa dapat memacu semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan datang.

Simpulan

Penggunaan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia sangat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran yang dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan guru dapat meminta peserta didik untuk mengulang kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media kahoot. Guru dapat dengan mudah mengontrol pekerjaan peserta didik tanpa mengoreksi pekerjaan siswa satu persatu. Dengan menggunakan media kahoot guru hanya memberikan soal yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharmisi. 2010. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia

Nokham, Y.C.R. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classroom response system*, Econ.Sustain.Growth, ICDAMT, 178–182

Sari, F. R. A. Y. (2017). *Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*, PEDAGOGI 3

PEMANFAATAN G SUITE FOR EDUCATION UNTUK PROSES PEMBELAJARAN YANG KOLABORATIF

¹Kharisma Ananda Pertiwi ¹Nurhidayah ²Afandi

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, Pontianak

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

Abstract

At present the education sector continues to experience innovation, especially in terms of information technology. The rapid advancement of technology also affects the development of education, one of the advances in education is a variety of software that supports online learning. There are many applications, websites, and other software developed for online learning, one of which is a product from the Google company, namely G Suite for Education. G Suite for Education is a cloud-based Google tool that includes email, cloud data storage, and online classes with unlimited or unlimited capacity. This article aims to examine how G Suite for Education is used as a means of online teaching and learning related to 21st century education regarding the ability to use technology in learning.

Abstrak

Pada saat ini bidang pendidikan terus mengalami inovasi, terutama dalam hal informasi teknologi. Pesatnya kemajuan dalam bidang teknologi juga mempengaruhi perkembangan bidang pendidikan, salah satu dari kemajuan bidang pendidikan adalah berbagai perangkat lunak yang mendukung pembelajaran online. Terdapat banyak aplikasi, *website*, dan perangkat lunak lainnya yang dikembangkan untuk pembelajaran online, salah satunya produk dari perusahaan Google yaitu *G Suite for Education*. *G Suite for Education* merupakan perangkat Google berbasis *cloud* yang mencakup *email*, penyimpanan data di *cloud*, serta kelas *online* dengan kapasitas *unlimited* atau tanpa batas. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana *G Suite for Education* dimanfaatkan sebagai sarana proses belajar mengajar secara *online* terkait dengan pendidikan abad 21 mengenai kemampuan dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Kata-kata kunci: *G Suite for Education*, Teknologi, Pembelajaran Online, Pembelajaran Kolaboratif

PENDAHULUAN

Berbagai negara di belahan dunia saat ini sedang berjuang menghadapi masa pandemi COVID-19, termasuk salah satunya Indonesia. Virus Corona atau Severe Acute Respiratory Syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat hingga kematian. Virus ini menular ke manusia dan dapat menyerang ke siapa saja baik bayi, anak-anak, maupun orang dewasa. Namun, virus ini dapat dicegah dengan berbagai cara, yaitu dengan cara menjaga kebersihan, meningkatkan imunitas tubuh, menggunakan masker, serta menerapkan physical distancing atau menjaga jarak satu sama lain (Susilo, dkk. 2020). COVID-19 ini tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan, namun juga berdampak pada berbagai bidang lainnya, termasuk bidang pendidikan.

Salah satu cara pencegahan menyebarnya COVID-19 yaitu menerapkan physical distancing atau menjaga jarak satu sama lain untuk menekan jumlah orang yang terpapar COVID-19. Sejalan dengan upaya pencegahan penyebaran COVID-19 pemerintah akhirnya mengambil kebijakan untuk menerapkan physical distancing dengan cara menutup tempat yang digunakan dan atau mengundang banyak orang seperti kantor, instansi pemerintahan, swasta, pusat perbelanjaan, serta instansi pendidikan. Dampak dari penutupan instansi pendidikan pada perguruan tinggi dan sekolah mengakibatkan tidak ada proses pembelajaran secara tatap muka, namun dialihkan menjadi proses pembelajaran online.

Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang prosesnya dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi dimana dalam proses pembelajarannya dilakukan dalam kondisi jarak jauh serta perangkat yang terkoneksi dengan internet (Arnesi & K. 2015). Salah satunya dengan cara proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam bentuk aplikasi, perangkat lunak (*software*), maupun *website*. Pembelajaran online dapat dilaksanakan di mana saja, dengan syarat terkoneksi dengan internet. Terdapat karakteristik dalam pembelajaran online, yaitu proses pembelajaran tatap muka diganti secara online dengan bantuan internet, pengalaman belajar akan berbeda dari pembelajaran tatap muka seperti biasa, aspek penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal adalah tersinkronisasinya komunikasi (Hamidy & Purboningsih, 2016).

Dengan diberlakukannya pembelajaran online ini, memaksakan para pendidik harus memutar otak bagaimana caranya ketika pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka, namun proses pembelajaran tersebut tetap dapat terlaksana secara optimal. Akibat dari diberlakukannya proses pembelajaran online, terdapat beberapa metode pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kondisi saat ini. Salah satu metode pembelajaran yang mengalami penyesuaian yaitu metode pembelajaran kolaboratif.

Pembelajaran kolaboratif atau *collaborative learning* merupakan suatu metode pembelajaran dimana peserta didik terlibat bersama dalam suatu kelompok dengan kemampuan, pemikiran, tingkah laku yang berbeda-beda pada masing-masing individu tersebut. Diterapkannya pembelajaran kolaboratif bertujuan untuk menumbuhkan rasa toleransi terhadap perbedaan yang pasti terjadi dalam kelompok terbentuknya berbagai pendapat peserta didik dalam suatu kelompok. Dengan pembelajaran kolaboratif, kedepannya peserta didik diharapkan memiliki sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, tenggang rasa, tanggung jawab, jujur,

serta terbuka terhadap orang lain baik itu sesama peserta didik, pendidik, dan orang lain di sekitarnya (Apriono, 2013).

Saat ini perusahaan Google menjadi salah satu perusahaan yang banyak menyediakan aplikasi maupun website yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran online. Produk yang ditawarkan perusahaan Google untuk pembelajaran online yaitu G Suite for Education. G Suite for Education merupakan perangkat Google yang mana berbasis cloud yang terdiri dari Classroom, Docs, Forms, Sheets, Slides, Gmail, Drive, Meet, dan lainnya.

Tujuan dari dibuatnya artikel ini untuk mengkaji pemanfaatan dari *Google Suite for Education* untuk proses pembelajaran secara online yang kolaboratif terkait pendidikan abad 21 mengenai kemampuan dalam menggunakan teknologi.

PEMBAHASAN

G Suite for Education

G Suite for Education merupakan produk perusahaan Google yang berupa aplikasi yang terintegrasi dengan cloud. Aplikasi dalam G suite ini saling berkolaborasi satu sama lain contohnya Drive, Gmail, Sheets, Slides, Docs, Classroom, Google Meet, dan Forms. Aplikasi online ini dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses dimanapun pada perangkat apa saja asalkan perangkat yang digunakan terkoneksi dengan internet. *G Suite for Education* memudahkan dalam mengerjakan tugas secara kolaboratif dan dilakukan kapan saja secara real-time. Dengan menggunakan G Suite for Education memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang kolaboratif walaupun pembelajaran dilakukan secara *online*. Beberapa aplikasi *G Suite for Education* yang mendukung pembelajaran kolaboratif yaitu Classroom, Docs, Forms, Slides, Sheets, Gmail, Drive, Meet.

Google Classroom merupakan produk Google yang berupa aplikasi yang membantu mempermudah pendidik membuat dan mengorganisasi pekerjaan peserta didik. Aplikasi ini sudah tidak asing lagi kalangan pendidik dan peserta didik, sebab aplikasi ini sudah sering digunakan bahkan sebelum diterapkannya pembelajaran online. Pada aplikasi ini terdapat fitur-fitur yang memudahkan proses pembelajaran, seperti membuat tugas, memberikan kuis, memberi materi pembelajaran, serta melakukan penilaian terhadap tugas yang diberikan tanpa perlu tatap muka.

Google Forms merupakan produk Google yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan survei, memberikan soal kuis, serta mengumpulkan informasi dengan cara yang lebih mudah dan efisien.

Kemudian Google Docs merupakan produk Google yang berupa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat, menyimpan, serta meng-edit dokumen-dokumen yang kita miliki secara online. Perubahan yang terjadi terhadap dokumen akan tersimpan secara otomatis. Google Docs juga bisa digunakan untuk mem-back up data cadangan. Selain itu, dengan Google Docs pengguna dapat mengerjakan suatu tugas bersama-sama secara real-time. Data di dalam Google Docs tidak mudah hilang, rusak, dan terkena virus sehingga data tersebut aman.

Google Sheets merupakan produk Google yang memiliki fungsi untuk mengolah data, memasukkan formula, memasukkan chart serta lainnya. Dalam penggunaannya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tetapi haruslah terkoneksi dengan internet. Google Sheets juga mendukung untuk melakukan kolaborasi secara real-time. Data yang tersimpan juga lebih aman.

Selanjutnya Google Slides juga merupakan aplikasi produk Google yang dimanfaatkan untuk membuat presentasi, meng-edit, serta menyimpannya dengan aman. Selain itu, pengguna juga dapat berkolaborasi secara real-time dan tersedianya berbagai macam template. Slideshow yang telah dibuat dapat di ekspor ke format perangkat lunak (*software*) lainnya.

Berikutnya produk Google yang saat ini banyak digunakan yaitu Google Meet. Google Meet merupakan aplikasi yang digunakan untuk komunikasi online yang dapat diikuti lebih dari 50 peserta. Fitur yang terdapat pada Google Meet yaitu seperti berbagi layar berupa dokumen, presentasi, spreadsheet dan lainnya, mengirim pesan saat pertemuan berlangsung, serta merekam proses berlangsungnya pertemuan.

Gmail merupakan produk Google yang dimanfaatkan untuk berkirim pesan, berbagi dokumen, serta penyimpanan data yang aman oleh Google. Nama email juga dapat disesuaikan dengan nama pribadi.

Lalu aplikasi Google lainnya yaitu Drive. Pada Drive memungkinkan penggunanya untuk menyimpan data pada cloud, berbagi dokumen, setelah itu Gmail juga terintegrasi dengan Google Docs, Google Forms, Google Sheets, dan Google Slides. Penyimpanan data pada Drive akan lebih aman karena dapat terhindar dari virus dan dapat diakses dimana saja asalkan terhubung dengan koneksi.

Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar di lingkungan tempat belajar. Dalam pembelajaran peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, penguasaan terhadap suatu keahlian, serta terbentuknya suatu sikap dan kepercayaan diri. Salah satu metode pembelajaran yang mendukung keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran kolaboratif, dimana peserta didik dilatih untuk berkolaborasi dalam suatu kelompok. Kolaborasi berasal dari bahasa Latin yang bermakna fokus pada suatu proses dalam bentuk kerjasama maupun interaksi dalam suatu kelompok (Lasidos & Zulkifli, 2015). Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dalam sebuah kelompok dengan berbagai perbedaan, baik pendapat ataupun pemikiran. Dimana partisipasi peserta didik dilibatkan secara aktif dan perbedaan-perbedaan antar peserta didik dapat terminimalisasi. Dalam pembelajaran kolaboratif terdapat realisasi praktik dimana kehidupan di luar kelas ataupun di kehidupan nyata nantinya memerlukan kegiatan kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif akan lebih bermakna ketika tumbuh kesadaran berinteraksi sosial, sifat-sifat seperti menghargai pendapat, dapat mengendalikan diri, kesabaran, serta kecerdasan dalam mengelola emosional (Dewi, dkk 2018).

Mengintegrasikan G Suite for Education dalam Pembelajaran Kolaboratif

Teknologi saat ini terus mengalami perkembangan, seiring dengan perkembangan tersebut, banyak bermunculan inovasi-inovasi yang mempermudah segala pekerjaan manusia. Proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang terkena dampak dari perkembangan teknologi saat ini. Keterampilan dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran pendidikan abad 21. Proses pembelajaran pada abad 21 dituntut agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang begitu cepat. Oleh sebab itu, pendidik harus terus berinovasi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tersebut relevan dengan teknologi yang sedang berkembang.

Perkembangan teknologi saat ini menghadirkan berbagai aplikasi yang menunjang proses pembelajaran. Aplikasi yang sudah banyak dikenal dan diperuntukkan dalam bidang pendidikan yaitu *G Suite for Education*. Pada *G Suite for Education* terdapat fitur yang sangat mendukung terjadinya proses pembelajaran kolaboratif dengan tujuan agar pendidik dan peserta didik dapat saling bekerjasama dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Google Classroom dapat membantu peserta didik saling terlibat dan ikut serta dalam pembelajaran online yang dibuat oleh guru untuk membuat pengumuman, memberikan materi ajar, memberi tugas dan menyerahkan tugas, komunikasi antar guru dan peserta didik, diskusi pribadi maupun antar keseluruhan peserta didik. Peserta didik diberi tugas sesuai dengan materi yang sudah dipelajari dan harus di selesaikan kemudian menyerahkannya kepada guru dikelas. Pembuatan dan pengumpulan tugas dibantu oleh Google Dokumen, Gmail, maupun Google Drive sehingga tugas tidak lagi menggunakan kertas. Guru juga bisa memantau siapa-siapa saja yang belum dan sudah menyelesaikan tugas serta memberi batas waktu pengumpulan tugas agar pengumpulan tugas lebih terarah. Di dalam kelas pula dapat saling memberi komentar dan tanya jawab kepada antar peserta didik dan guru agar komunikasi tetap berjalan baik didalam kelas maupun diluar kelas. Tugas yang sudah diserahkan kepada guru akan otomatis dihitung oleh Google classroom dengan sistem penilaian berdasarkan kategori dan total poin. Kemudian terdapat arsip pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tiap semester ganjil maupun genap.

Kemudian aplikasi Google Docs, aplikasi ini dapat digunakan guru dan peserta didik untuk berkolaborasi dalam mengerjakan suatu tugas tertentu yang melibatkan 2 atau lebih orang dalam suatu kelompok. Pada pembelajaran online sekarang, Google Docs sangat bermanfaat untuk peserta didik yang akan mengerjakan suatu tugas namun tetap bisa dikerjakan secara Bersama-sama pada waktu tertentu secara real-time. Dokumen yang telah dibuat dapat di ekspor kepada teman yang lain dalam satu kelompok. Peserta didik masing-masing harus memiliki email karena pada saat dokumen akan dibagikan, masing-masing orang dalam kelompok akan dimasukkan alamat emailnya. Harus ada salah satu yang menjadi kolaborator agar dapat membagikan dokumen berisi tugas kepada teman-teman satu timnya dan memberi hak akses pada siapa saja dokumen tersebut bisa diakses. Pada saat pengerjaan penulisan pada Google Docs, setiap peserta didik dalam kelompok masing-masing akan menulis apa saja dalam dokumen tersebut, memberi tambahan, mengedit pada bagian teks dengan kemudahan adanya perbedaan warna pada setiap orang yang menulis. Jadi kita bisa mengetahui tulisan setiap masing-masing peserta didik. Penggunaan Google Docs cukup mudah dimana kita harus memastikan guru dan peserta didik masing-masing harus memiliki alamat email. Kemudian membuka Drive dan masuk, pada sebelah kiri atas tekan "New" dan pilih Google Docs. Setelah masuk ke Google Docs guru atau peserta didik bisa langsung menulis dokumen yang akan dibagikan nantinya kepada yang lain. Sebelum membagikan dokumen, masukkan terlebih dahulu alamat email yang akan diundang untuk menulis dokumen tadi. Kemudian tinggal menunggu respon dari orang yang diundang tadi. Apabila dalam penulisan dokumen terdapat kesalahan, maka kita dapat mengklik "komentar" untuk berdiskusi mengenai dokumen yang sudah ditulis.

Selanjutnya ada Google Forms, yaitu aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis secara online, mengumpulkan informasi serta membuat formulir. Namun biasanya dalam dunia Pendidikan, guru menggunakan Google Forms untuk

memberikan soal kuis pada peserta didik dalam pembelajaran online. Soal-soal dibuat dengan menggunakan Google Forms untuk proses kolaboratif. Adapun langkah menggunakan Google Forms yaitu memastikan terlebih dahulu sudah memiliki akun Gmail. Setelah itu masuk ke Google Forms dan memilih menu yang ingin digunakan. Klik gambar tambah (+) apabila ingin membuat Forms baru. Selanjutnya masuk ke Google Formulir lalu mengisi data atau pertanyaan kemudian tulis juga jawaban yang disesuaikan. Bila sudah, Google Forms bisa dibagikan pada peserta didik bisa melalui email atau tautan di social media. Bila sudah dibagikan, peserta didik dapat membuka Google Forms dan menjawab pertanyaan maupun mengutarakan pendapatnya tentang suatu kasus yang terdapat pada Google Forms sesuai intruksi yang diberikan. Kegiatan bediskusi dapat dilakukan apabila guru memberi bahan diskusi kemudian hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dapat dituliskan pada tempat yang disediakan oleh guru. Hasil dari pengerjaan tugas peserta didik dapat dibagikan secara individu ke email masing-masing peserta didik.

Google Slides aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi antar peserta didik dan guru. Aplikasi ini juga digunakan untuk mengerjakan, mengedit, berkolaborasi pada suatu presentasi dengan peserta didik lainnya secara online dalam pembelajaran online. Pada aplikasi Google Slides terdapat berbagai macam template, teks, gambar dan menyisipkan objek. File dari berbagai jenis dapat dikonversikan kedalam Google Slides. Beberapa orang secara bersamaan dapat bekerja sama dalam membuat maupun mengedit file Slides yang sama dalam waktu yang bersamaan tanpa harus saling bertemu. Aktivitas pengeditan pun dapat dipantau secara real-time dan apabila terdapat kesalahan pengetikan, teman yang lain dapat memberi tahu dengan melakukan chat sehingga kolaborasi dapat berjalan dengan baik. File Google Slides yang dibuat akan langsung otomatis tersimpan walaupun salah satu dari peserta didik laptop atau hp-nya tiba-tiba mati sehingga file akan aman dan tidak khawatir hilang. Google Slides juga memiliki fitur yang menarik, yaitu tanya jawab atau Q n A sehingga para peserta didik yang sedang melakukan presentasi dapat saling berinteraksi dengan yang lain. Menggunakan Google Slides pertama harus memiliki akun Google terlebih dahulu. Setelah masuk ke akun Google masuk lagi ke Google Drive kemudian pilih menu 'New' dan klik Google Slides. Pilih tema apa yang akan digunakan lalu membuat slide presentasi seperti menuliskan teks, animasi maupun media. Untuk melakukan kolaborasi dengan teman yang lainnya, pilih "share" di kanan layer maupun memasukkan alamat email masing-masing orang yang ingin di masukkan. Untuk membagikan dokumen saat akan presentasi, maka tinggal mengklik "Get sharable link" maka otomatis akan dibuat link yang bisa disebar pada orang lain melalui email maupun media social. Apabila akan melakukan presentasi maka dokumen yang akan ditampilkan cukup mengklik tombol "present" maka dokumen presentasi akan ditampilkan di layar untuk presentasi. Hal ini lah yang membuat Google Slides menarik untuk digunakan dalam pembelajaran online yang kolaboratif.

Google Sheets dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengolah data dari peserta didik, misalnya merekap nilai tugas peserta didik. Dengan Google Sheet ini guru dapat mengakses data dimana saja dan kapan saja, dengan syarat perangkat yang terkoneksi internet. Selain mudah untuk diakses, data juga akan lebih aman karena data akan tersimpan dalam cloud sehingga data tidak mudah hilang ataupun terkena virus. Google Sheets juga mendukung pendidik untuk berkolaborasi dalam mengolah data secara real-time. Pendidik dapat bekerjasama dengan rekan sesama

pendidik untuk mengolah data bersama. Peserta didik juga dapat menggunakan Google Sheets untuk mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pengolahan data seperti pada mata pelajaran akuntansi.

Lalu ada Gmail, dengan Gmail peserta didik dapat mengirim pesan kepada pendidik maupun antar peserta didik. Dengan menggunakan Gmail, peserta didik dapat mengirimkan pesan dalam bentuk dokumen, gambar, maupun link. Gmail dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menerima pengumpulan tugas yang diberikan kepada peserta didik. Dengan menggunakan Gmail, dokumen yang telah diterima dapat dibuka dan download kapan saja. Selain itu, dengan menggunakan Gmail peserta didik juga dapat bertukar pendapat ataupun informasi dengan cepat.

Setelah itu terdapat Google Drive, pendidik dapat menyimpan berbagai data kelas dengan aman, tidak takut hilang, dan hanya kemungkinan kecil ataupun tidak akan terkena virus. Selain pendidik, peserta didik juga dapat menyimpan data di Google Drive. Peserta didik dapat menyimpan tugasnya di Google Drive. Kemudian pada Google Drive peserta didik juga terdapat menambahkan kolaborator, peserta didik dapat memanfaatkannya dalam mengerjakan tugas kelompok, sehingga peserta didik dapat mengakses file yang dibagikan, sehingga mereka bisa mengolah data tersebut bersama-sama. Google Drive juga terintegrasi hampir dengan semua produk Google Suite, sehingga data ataupun tugas yang disimpan dalam Drive dapat dikirim melalui aplikasi yang telah terintegrasi dengan Google Drive.

Terakhir ada Google Meet, dimana memungkinkan pendidik dan peserta didik tetap terhubung dimana saja dan kapan saja dengan bantuan internet. Guru tetap dapat melakukan pembelajaran seperti biasanya, pendidik dan peserta didik juga dapat saling berinteraksi seperti tanya jawab. Google Meet juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk diskusi kerja kelompok. Google Meet juga menunjang peserta didik dan peserta didik lainnya untuk saling bertukar pendapat saat mengerjakan suatu tugas secara real-time.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dalam sebuah kelompok dengan berbagai perbedaan, baik pendapat ataupun pemikiran. Dimana partisipasi peserta didik dilibatkan secara aktif dan perbedaan-perbedaan antar peserta didik dapat terminimalisasi. Namun, dengan adanya kebijakan pembelajaran online bukan berarti pembelajaran kolaboratif tidak dapat dilakukan. *G Suite for Education* merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang dapat menunjang pembelajaran kolaboratif secara online. Pada *G Suite for Education* terdapat beberapa aplikasi *G Suite for Education* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara kolaboratif yaitu Google Classroom Google Docs, Google Slides, Google Sheets, Google Forms, Google Meet, Gmail, dan Google Drive. Aplikasi-aplikasi tersebut memiliki fungsi yang mendukung pembelajaran kolaboratif walaupun secara online, dimana peserta didik tetap dapat bekerja bersama-sama secara real-time. Aplikasi tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dengan syarat perangkat yang terkoneksi dengan internet.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriono, Djoko. 2013. *Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama*. Diklus, Edisi 17 (1), 292-304.
- Arnesi, Novita dan Abdul, Hamid, K. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Online- Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi InFormasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 2 (1), 85-99.
- Dewi, N. W. Ina Sukma, I M. Suarsana, dan I P. Pasek Suryawan. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Masalah Autentik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajaran, 12 (1), 26-41.
- Hamidy, A & Purboningsih, D. 2016. *Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online dalam Perkuliahan Filsafat Pendidikan Matematika*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 138-144.
- Lasidos, Pahala Arion dan Zulkifli Matondang. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Siatas Barita – Tapanuli Utara*. Jurnal Educational Building, 1 (1), 13-22.
- Susilo, Adityo, dkk. 2020. *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, 7 (1), 45-65.

PELUANG DAN TANTANGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI PADA SISTEM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Kiki Hindayani

FKIP UNTAN

Email: kikihindayani07@gmail.com

Abstrak

Peluang dan tantangan teknologi terhadap pembelajaran online yang dilakukan disekolah pada masa pandemic covid-19. Dengan metode penelitian kepustakaan. Pada masa pandemic covid-19 sangat memberikan pengaruh terhadap pendidikan di Indonesia, dari struktur pendidikan hingga system pelaksanaan pembelajaran disekolah. Kebijakan physical distancing yang pada akhirnya mengakibatkan proses pembelajaran dilaksanakan secara online, menggunakan teknologi informasi. Penggunaan media google classroom dan whatsapp group seringkali digunakan karena mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Terdapat juga kendala dalam system pembelajaran online seperti sekarang ini, yaitu fasilitas kurang memadai, terdapat siswa yang belum memiliki handphone, sinyal internet yang kurang memadai, penggunaan paket data yang terlalu boros, kesulitan yang utama seringkali dirasakan oleh siswa yang berada dipelosok desa. Pembelajaran dirasa belum efektif akibat dikarenakan banyak siswa dan juga orang tua siswa yang belum mengerti dalam penggunaan dan menerapkan pembelajaran online sebelum adanya pandemic covid-19. Namun dengan adanya pemberlakuan pembelajaran online maka menjadi pemicu meningkatnya transformasi penggunaan digital di Indonesia. Covid-19 memberikan dampak yang signifikan meningkatnya transformasi digital pada dunia pendidikan sekarang ini.

Kata Kunci: Teknologi, Sistem Pembelajaran, Covid-19

PENDAHULUAN

Sepanjang tahun 2020 ini seluruh negara dibuat resah, hal ini disebabkan dengan terjadinya penularan virus yang dikenal sebagai virus covid-19 atau sering disebut dengan sebutan virus corona. Keresahan akan virus covid-19 ini pun juga dirasakan oleh Indonesia. Virus covid-19 ini merupakan virus baru yang mana beberapa orang sulit untuk menemukan vaksin atau alternative lain dalam penanggulangannya, berbagai upaya dilakukan dalam mengatasi penyebaran virus covid-19 ini, perintah dan kebijakan dilakukan oleh pemerintah untuk menghentikan penyebaran virus agar lonjakan pasien yang positif terserang virus ini tidak semakin meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah agar penyebaran tidak meningkat yaitu dengan melakukan lockdown bagi daerah-daerah yang termasuk kedalam zona merah atau terdapat banyak pasien yang positif virus covid-19 atau physical quarantine menghindari virus secara kontak fisik. Beberapa protokol kesehatan juga diterapkan diindonesia oleh pemerintah yang mana dipandu secara terpusat oleh Kemenkes RI (2020).

Dampak dari virus covid-19 ini bukan hanya dirasakan dari segi ekonomi saja akan tetapi dunia pendidikan juga turut menerima dampak dari lonjakan virus covid-19 ini. Adanya kebijakan *physical distancing* yang diberlakukan mengakibatkan peserta didik diharuskan untuk melakukan pembelajaran dirumah yaitu pembelajaran online atau sering dikenal dengan pembelajaran system daring. Pembelajaran daring ini otomatis mengharuskan seluruh peserta didik menggunakan teknologi informasi secara tiba-tiba. Hal ini mengakibatkan keterkejutan bagi semua siswa dan orang tua, guru juga merasa kesulitan karena tidak ada persiapan. Guru terpaksa harus mengubah system pembelajaran yang awalnya tatap muka diubah menjadi pembelajaran daring.

Di Indonesia seluruh sekolah dan perguruan tinggi telah menerapkan kebijakan pembelajaran daring ini, sesuai dengan Kebijakan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI pada surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan virus covid-19 pada satuan pendidik, dan surat sekjen mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 tentang pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Solusi yang tepat dalam pembelajaran pada masa pandemic ini ialah dengan menggunakan teknologi informasi sebagai media penghubung antara pendidik dan peserta didik. Teknologi dikatakan sebagai sebuah informasi yang memberikan perkembangan begitu pesat dalam ilmu pengetahuan di bidang informasi berbasis komputer (Prasojo, Lantip dan Rianto, 2011:4) . Penggunaan teknologi informasi ini bertujuan sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya *e-learning*, ruang guru, rumah belajar, *Edmodo*, *google classroom*, *zoom*, *whatsapp* dan lain-lain. Peserta didik dituntut harus siap dengan pembelajaran online yang telah ditetapkan.

Tujuh bulan telah diberlakukan pembelajaran daring (online) banyak siswa dan mahasiswa yang mengeluh karena fasilitas yang tidak memadai dan di beberapa daerah tidak memiliki jaringan internet. Pembelajaran online sudah banyak diterapkan di berbagai sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas serta perguruan tinggi. Adanya system pembelajaran daring yang dirasa baru oleh pendidik maupun peserta didik tersebut mengharuskan pendidik dan peserta didik harus paham akan penggunaan teknologi. Pendidik dituntut harus menyiapkan bahan ajar serta video tutorial agar memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami penggunaan teknologi serta dapat menerima materi yang akan disampaikan secara maksimal.

Kegiatan pembelajaran online ini belum dilakukan secara maksimal karena adanya ketidaksiapan dari pendidik dan juga peserta didik sehingga masih banyak melakukan penyesuaian. Banyak peserta didik yang terbatas akan fasilitas guna mendukung pembelajaran dan perkuliahan online, adanya keterbatasan sinyal, banyak pula peserta didik yang belum memiliki handphone dan juga laptop, borosnya penggunaan kuota internet, banyak siswa dan mahasiswa yang tinggal dipelosok kota, pedalaman/pegunungan yang minim bahkan tidak ada akses internet. Kondisi seperti ini mengakibatkan kesenjangan dalam dunia pembelajaran, akan lebih mudah bagi peserta didik perkotaan dan akan lebih sulit bagi peserta didik yang berada di wilayah pedesaan, banyak tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran daring. Namun meskipun berbagai macam tantangan dalam proses penerapannya, tentu terdapat pula peluang-peluang dalam pemanfaatan teknologi informasi, peluang ini membutuhkan peranan penting dari guru dan juga dosen dalam memberikan pembelajaran inovatif di era digital. Pendidik dan peserta didik serta orang tua dari peserta didik pun yang awalnya gaptek akan teknologi informasi terpaksa meleak akan hal tersebut sehingga memberikan pengetahuan bagi mereka akan informasi luar yang dapat ditemukan melalui teknologi. Awalnya merasa awam akan lingkungan luar menjadi sedikit mengetahui karena transformasi digital ini.

Permasalahan yang dipaparkan di atas, menjadi ketertarikan untuk melakukan analisis bertujuan mendeskripsikan peluang dan tantangan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pada pandemic covid-19.

Pembahasan

Menyikapi situasi pandemic covid-19 yang terjadi sekarang ini, sehingga adanya kebijakan system pembelajaran dilaksanakan secara daring diseluruh sekolah maupun perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Pandemic tersebut mendorong kementerian pendidikan memberlakukan kebijakan untuk mengubah system pembelajaran yang awalnya tatap muka langsung menjadi system daring (online). Sesuai dengan surat edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada satuan pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud Nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (covid-19).

Adanya pemberlakuan untuk menjaga jarak, menghindari kerumunan dan keramaian atau dikenal dengan *physical distancing* sehingga menjadi dasar diberlakukannya system pembelajaran *daring* (online), penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi yang dirasa secara tiba-tiba oleh lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi membuat beberapa pendidik dan juga peserta didik merasa tidak siap karena baru pertama kali melakukan system pembelajaran tersebut. Dapat dijelaskan beberapa temuan yang akan penulis uraikan secara rinci sebagai berikut:

1. Peluang menggunakan teknologi informasi pada system pembelajaran daring (online).

Jika ditinjau dari berbagai aspek, covid-19 merupakan musibah hampir keseluruhan sektor kehidupan manusia, adanya covid-19 memberi dampak negatif salah satu nya pada sektor pendidikan. Berbagai upaya pencegahan agar penyebaran virus tidak meningkat terus dilakukan dari diberlakukannya *Lockdown* hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Himbauan dari pemerintah untuk seluruh masyarakat Indonesia untuk tetap dirumahaja mulai dari *stay home*, *work from home* hingga *learn from home* serta berbagai upaya lain agar Indonesia dapat kembali pulih dari pandemic covid-19 ini. Adanya pandemic ini juga memberi hikmah bagi Indonesia salah satunya dirasakan dari meningkatnya transformasi digital pada sektor pendidikan di Indonesia.

Seluruh lembaga pendidikan di Indonesia baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi menghentikan pembelajaran tatap muka, karena bagaimanapun juga system pembelajaran tidak boleh berhenti begitu saja mengingat peningnya pendidikan bagi anak bangsa, salah satu cara agar pembelajaran tetap berjalan dengan semestinya maka di gantikan dengan system pembelajaran daring (online). Tidak ada satu orang pun yang menolak kebijakan system pembelajaran daring ini, mau tidak mau, bisa tidak bisa serta gaptek ataupun tidak, semuanya dituntut harus melaksanakan system belajar ini demi keamanan dan ketenangan bangsa.

Manfaat dari system pembelajaran daring inipun menjadikan pendidik baik itu dosen ataupun guru, peserta didik mahasiswa ataupun siswa menjadi sedikit mahir dalam menggunakan perangkat dan media belajar online yang telah disediakan. Tentu hal ini juga terdapat beberapa kendala dan keterbatasan. Namun, ini merupakan kemajuan yang harus disyukuri, giat membiasakan diri dalam memanfaatkan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Melalui berbagai aplikasi berbasis internet yang sering digunakan sekarang ini seperti *google classroom*, *zoom*, *whatsapp* dan lain-lain sering dilaksanakannya webinar atau web seminar untuk memudahkan pendidik mentransfer ilmu pengetahuan tanpa adanya batasan jarak. Berbagai macam webinar yang ditawarkan dari yang berbayar hingga webinar berkualitas yang diberikan secara gratis. Pemberlakuan *new normal* di Indonesia sehingga mengakibatkan system pembelajaran dilakukan secara *e-learning* adalah pilihan yang tepat disaat kondisi seperti ini. Bahkan harusnya pascapandemi covid-19 ini *new normal* dalam pendidikan harus tetap teruskan serta disempurnakan sehingga system pembelajaran bisa dilakukan secara tatap muka maupun dengan *e-learning*. Pendidik dan peserta didik dituntut untuk memahami penggunaan teknologi digital, serta harus mengeksplor teknologi informasi, dengan diberikannya tugas peserta didik dituntut untuk menyalurkan kreativitas dan juga inovasi dalam pengerjaan tugas tersebut.

Beberapa platform teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan guna mendukung kegiatan pembelajaran daring (online) sekaligus peluang untuk memaksa pendidik dan peserta didik untuk melek teknologi. Platform tersebut yaitu, *e-learning*, ruang guru, rumah belajar, *Edmodo*, *google classroom*, *zoom*, *whatsapp* dan lain-lain.

- a. *E-learning* adalah electronic learning proses pembelajaran jarak jauh menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi (Chandrawati. 2010).

Melalui platform ini peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun, dapat melaksanakan pembelajaran setiap saat sesuai dengan rentang jadwal yang telah ditentukan oleh pendidik.

Pembelajaran yang tersedia pada platform ini dapat berupa bacaan, permainan edukatif, animasi, simulasi, tersedianya tes dan juga quis untuk mengasah otak anak, serta dapat melakukan pengumpulan tugas yang telah diberikan oleh pendidik sebelumnya.

- b. Ruang guru merupakan perseroan terbatas bergerak dibidang pendidikan nonformal yang didirikan menurut dan juga berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia. Izin pendirian satuan pendidikan nonformal dan izin operasional lembaga kursus pelatihan dengan nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018.
- c. Rumah belajar merupakan portal pembelajaran menyediakan berbagai bahan ajar dan fasilitas komunikasi untuk mendukung interaksi antar komunitas. Tujuan diadakannya rumah belajar ialah bentuk inovasi pembelajaran di era industri ini. Rumah belajar dapat dimanfaatkan pendidik maupun peserta didik, memudahkan untuk belajar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Konten yang tersedia dapat diakses secara gratis.
- d. *Edmodo* adalah platform pembelajaran berbasis jejaring social diperuntukan untuk guru, murid, dan juga orang tua murid. Sebagai wahana komunikasi dan juga diskusi yang sangat efisien untuk pendidik dan peserta didik,
- e. *Google classroom* adalah aplikasi yang digunakan sebagai sarana belajar mengajar. Pendidik dapat membuat kelas, memberikan tugas, memberikan masukan dan dapat melihat semua kegiatan pembelajaran dalam satu aplikasi, sehingga memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembelajaran.
- f. *Zoom* merupakan aplikasi buatan Eric Yuan yang dirilis pada Januari 2013. Selain aplikasi, *zoom* juga dapat diakses melalui *website*. *Zoom* mampu membagi layar hingga 100 orang, kualitas suara dan gambar HD sehingga memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
- g. *Whatsapp* merupakan media komunikasi yang sangat populer kalangan masyarakat saat ini. Aplikasi yang dapat melakukan percakapan baik melalui teks, video, dan juga suara. *Whatsapp* tersedia pada seluruh *handphone* di dunia. Pengguna *whatsapp* tembus ke angka dua milyar pengguna secara global, menurut Niken Sekjen Kementerian Komunikasi dan Informatika “*whatsapp* menjadi aplikasi pesan instan yang paling banyak digunakan di Indonesia, 171 juta atau 64,4% menggunakan internet, 83% dari 171 juta itu adalah pengguna *whatsapp*”.

Berbagai platform mode digital di atas, yang sangat populer dan familiar bagi pendidik dan peserta didik ialah *whatsapp*, sebelum adanya pandemi covid-19, *whatsapp* telah menjadi alat komunikasi dan interaksi yang intensif antara pendidik dan peserta didik terkait masalah pembelajaran. Meskipun demikian untuk menghindari adanya kebosanan, agar sistem pembelajaran Indonesia lebih bervariasi pendidik dan peserta didik diwajibkan menggunakan berbagai platform mode digital lainnya guna mengembangkan kompetensi digital.

Internet dapat digunakan kapan saja, memudahkan peserta didik untuk memanfaatkan program pendidikan yang tersedia di internet, sehingga dapat menyesuaikan dengan waktu luang yang mereka miliki tanpa takut terkendala ruang dan waktu. Perkembangan pesat pada bidang telekomunikasi, multimedia, dan juga teknologi informasi, sistem belajar catat buku sampai habis hingga mendengarkan ceramah ialah hal yang kuno dan sudah ketinggalan zaman.

Adanya perkembangan *ICT (information, Communication and Technology)*, muncullah berbagai macam model pembelajaran online sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan belajar mengajar meskipun di tempat yang berbeda. Teknologi bukan lagi menjadi alat bagi setiap manusia untuk berkomunikasi melainkan sudah tertanam dalam kehidupan masyarakat, sehingga pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadi gerbang datangnya revolusi industri. Tersedianya aplikasi untuk sistem pembelajaran online tersebut

menjadi langkah awal bagi pendidikan di Indonesia mewujudkan *Education* dengan menerapkan *Blanded Learning* di era Indonesia revolution pasca pandemic covid-19.

2. Tantangan menggunakan teknologi informasi pada system pembelajaran daring (online).

Adanya perubahan paradigma pembelajaran konvensional ke daring (online), meskipun tidak sulit akan tetapi proses adaptasinya memerlukan waktu yang lama. Pembelajaran daring didukung oleh jaringan internet dengan *aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas*, serta kemampuan memunculkan berbagai macam jenis interaksi pembelajaran (Moore, Dickson-Deane, & Galyen. 2011). Hal inilah yang menjadi salah satu kendala serta tantangan dalam system pembelajaran daring yang sekarang ini mulai diterapkan di lembaga pendidikan Indonesia.

Ketidaksiapan pendidik dan peserta didik akan perubahan system pembelajaran ke daring ini salah satunya disebabkan oleh letak geografis yang mana banyak peserta didik yang jauh dari perkotaan sehingga sulit mendapatkan koneksi internet, kondisi ekonomi orang tua juga menjadi penyebab banyak peserta didik yang sulit mengikuti pembelajaran online karena tidak memiliki handphone android, borosnya penggunaan paket data ketika melakukan pembelajaran online.

Ketersediaan berbagai platform digital sebagai media dalam membantu pembelajaran daring ini pun harus lebih giat untuk terus dipelajari, karena ada beberapa pendidik dan peserta didik yang hanya mengetahui aplikasi *whatsapp*, sehingga merasa tabu dan gaptek dalam menggunakan aplikasi atau platform digital pendidikan dalam proses belajar mengajar. Hal inilah menuntut pendidik dan peserta didik untuk melek teknologi informasi, sehingga adanya *Blanded Learning* menuju Indonesia yang *Education* bukan lagi hanya sebuah wacana semata.

Kesimpulan

Pandemic covid-19 memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan yang ada di Indonesia, baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas maupun perguruan tinggi. Diberlakukannya *physical distancing* mengakibatkan system pembelajaran dilakukan secara daring (online). Beberapa aplikasi teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu *e-learning, ruang guru, rumah belajar, Edmodo, google classroom, zoom, whatsapp* dan lain-lain. Pembelajaran *daring* juga memberikan berbagai kendala bagi beberapa pendidik dan peserta didik salah satunya fasilitas yang belum memadai, sinyal internet yang susah, penggunaan paket data atau kuota internet yang boros, hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang bukan berasal dari perkotaan melainkan dari pelosok desa. Keluhan kurang efektifnya pembelajaran yang diperoleh akibat system pembelajaran daring ini karena masih butuh penyesuaian.

Covid-19 merupakan musibah yang memberikan dampak negative pada semua sector kehidupan salah satunya pendidikan. Selain dampak negatif tidak dapat dipungkiri pula covid-19 memberikan peluang positif pula bagi lembaga pendidikan Indonesia untuk melek terhadap teknologi informasi sehingga menjadi pemicu percepatannya transformasi digital pada pendidikan di Indonesia. Sebelumnya berbagai wacana dan juga sosialisasi telah dilakukan untuk era *industry* ini, akan tetapi belum berhasil membuat *industry* pendidikan di Indonesia mencapai progress yang signifikan terhadap transformasi digital pada pendidikan Indonesia. Namun, musibah adanya covid-19 atau virus corona yang melanda hampir seluruh dunia termasuk Indonesia ini justru memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap transformasi digital pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- <https://www.kemdikbud.go.id/> Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. (Online) 5 Oktober 2020 pukul 18:15 WIB.
- Prasojo, Lantip Diat dan Rianto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.

- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan No. 2 Vol. 8. Tersedia: <http://jurnal.untan.ac.id>. (Online) 5 Oktober 2020 pukul 19:20 WIB.
- <https://ruangguru.com/general/about>. (Online) 6 Oktober 2020 pukul 18:14 (Online) 6 Oktober 2020 pukul 19:15 WIB.
- Moore JL, Dickson-Deane C, & Galyen K. *E-learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same, The Internet and Higher Education*. (Online) 6 Oktober 2020 pukul 20.45 WIB.



ISBN 978-623-92630-1-0



9 786239 263010