

edudikARA

JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa (Lina Aryani, Edy Widayat, Sunardjo)

Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Ketelitian dan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa (Ratna Oktaviani, Agnes Herlina Dwi Hadiyahanti, Albertus Saptoro)

Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Peraga Pataksula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Ni'amah)

Mengatasi Stres di Masa Pandemi Covid-19 melalui Hipnoterapi (Siska Wahyuningtyas Retno Wulandari)

Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi (Sawal Mahaly)

Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan (Aulia Diana Devi)

Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca (Galih Pranowo)

edudikARA

JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

edudikARA merupakan Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta sebagai wahana komunikasi dalam bidang penelitian, kajian, studi kasus, dan studi pustaka. Terbit 4 kali dalam satu tahun (Maret, Juni, September, Desember)

edudikARA dikelola oleh:

Penanggung Jawab

Ketua Ikatan Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

Pemimpin Umum

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd

Penyunting Ahli

Prof. Dr. H. Sutarno, M.Pd (UNS)

Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd (UNS)

Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd (UNS)

Dr. Suharno, M.Pd (UNS)

Prof. Dr. Sugiyono (UNY)

Dr. Ir. Rusmono (UNJ)

Penyunting Pelaksana

Soepri Tjahjono MW, S.Pd, M.Pd (Ketua)

Ayu Nabila AN, S.Psi, S.Pd, M.Pd (Sekretaris)

Eka Budhi Santosa, S.T, M.Pd (Anggota)

Sudarmoyo, S.T, M.Pd (Anggota)

Singgih Subiyantoro, S.Pd, M.Pd (Anggota)

Baskoro, SE, M.Pd (Anggota)

Alamat Redaksi

Sekretariat IPTPI Cabang Surakarta
Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami 36 A, Ketingan Surakarta
Telp (0271) 646994 Psw 377 Fax. (0271) 646655
email: admin@ejournal.iptpi-surakarta.org

Tulisan yang dimuat di **edudikARA** belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat penyunting pelaksana, penyunting, dan penyunting ahli, tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat tetap terletak pada penulis

edudikARA menerima sumbangan tulisan ilmiah di bidang pendidikan dan pembelajaran yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Tulisan diketik dengan huruf Times New Roman 11 pada kertas ukuran A4 sepanjang 8-12 halaman dan dikirim via e-mail ke admin@ejournal.iptpi-surakarta.org (lebih lanjut mengenai ketentuan tulisan silakan membaca di halaman belakang)

Edudikara

Vol. 6 No. 2, Juni 2021

Daftar Isi	Halaman
1. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa (Lina Aryani, Edy Widayat, Sunardjo)	62
2. Model <i>Discovery Learning</i> untuk Meningkatkan Ketelitian dan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa (Ratna Oktaviani, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, Albertus Saptoro)	73
3. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Peraga Patalsula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Ni'amah)	86
4. Mengatasi Stres di Masa Pandemi Covid-19 melalui Hipnoterapi (Siska Wahyuningtyas Retno Wulandari)	98
5. Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi (Sawal Mahaly)	109
6. Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan (Aulia Diana Devi)	117
7. Pengembangan Media Flash Cards untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca (Galih Pranowo)	129

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Lina Aryani¹, Edy Widayat², Sunardjo³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Email: lina.aryani@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 20 April 2021, revisi: 28 Juni 2021, diterima: 28 Juni 2021

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) mengetahui perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, dan 3) mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan Jigsaw terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik pretest posttest design serta menggunakan instrumen pengumpul data berupa lembar angket, observasi, dan tes yang valid dan reliabel. Untuk menjawab hipotesis penelitian, peneliti melakukan analisis data statistik menggunakan rumus *t-test* dan korelasi product moment. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut: 1) tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, dan 3) model pembelajaran *discovery learning* dan Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Kata Kunci: *discovery learning*, jigsaw, *discovery learning*, hasil belajar

ABSTRACT

The objectives of this study were to: 1) determine the differences in social studies learning outcomes between the use of the Discovery Learning and Jigsaw learning models in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) to determine the differences in social studies learning activities between using the Discovery Learning and Jigsaw learning models for VIII grade students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, and 3) to find out how much influence the Discovery Learning and Jigsaw learning models have on the learning activities and learning outcomes of grade VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi. Researchers used a quantitative research approach with pretest-posttest design techniques and used valid and reliable data collection instruments in the form of questionnaires, observations, and tests. To answer the research hypothesis, the researcher analyzed statistical data using the t-test formula and product moment correlation. Based on the results of the data analysis, the following conclusions were obtained: 1) there was no difference in social studies learning activities between the use of the Discovery Learning and Jigsaw learning models in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) there were differences in social studies learning outcomes between using the Discovery Learning learning model and Jigsaw in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, and 3) discovery learning model and Jigsaw have a significant influence on learning activities and learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Keywords: *discovery learning*, jigsaw, *discovery learning*, learning outcomes



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses belajar dan mengajar. Dewasa ini, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan kurikulum dalam melaksanakan pembelajaran. Berlakunya Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi yang telah melalui revisi terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan formal (persekolahan). Perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran harus pula diikuti oleh guru yang bertanggungjawab atas penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (di dalam kelas ataupun di luarkelas). Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) beralih dan berpusat pada peserta didik (student centered); metodologi yang semula lebih didominasi ekspositori berganti menjadi partisipatori; dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Satu hal lagi bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting bagi siswa sebagai bekal untuk menghadapi berbagai permasalahan di tengah-tengah masyarakat. Pembelajaran IPS yang efektif dan bermakna akan mengembangkan potensi peserta didik untuk peka terhadap masalah sosial yang ada dalam masyarakat, sehingga dapat menjadi bekal untuk mengatasi masalah yang akan mereka hadapi dalam kehidupan bermasyarakat Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Guru harus bijaksana dalam menentukan suatu strategi pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajarannya. Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warganegara Indonesia yang demokratis, dan tanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Melalui pendekatan IPS terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung. Peserta didik dilatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap

“kebermaknaan” pengalaman belajar bagi para peserta didik. Namun demikian, pelaksanaan IPS terpadu di sekolah dewasa ini sebagian besar masih dilaksanakan secara terpisah.

Pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS masih dilakukan sesuai dengan materi bidang kajian masing-masing (sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi) tanpa ada keterpaduan di dalamnya. Hal ini tentu saja menghambat ketercapaian tujuan IPS itu sendiri yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan melalui pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Dewasa ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran IPS di salah satu sekolah menengah pertama di wilayah Bangkalan. Ketika proses pembelajaran IPS sedang berlangsung masih ada sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, juga masih ada peserta didik yang bermain atau bercanda dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang mengantuk. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik, karena bahannya yang terlalu banyak, bersifat abstrak dan materinya diambil dari lingkungan kehidupan sehari-hari yang umumnya disajikan oleh guru dengan cara yang kurang menarik.

Model pembelajaran klasik melalui ceramah dapat menyebabkan rendahnya kemampuan menguasai materi sehingga hasil belajar siswa di bawah KKM (Sulfemi, W, 2019). Kekurangmampuan guru dalam menentukan dan menggunakan model, metode, media, alat peraga serta sumber belajar yang tepat juga terjadi pada saat guru melaksanakan pembelajaran IPS. Hal ini berdampak terhadap rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS (Sulfemi, W & Yasari, 2019). Rendahnya hasil belajar tersebut banyak faktor, terutama faktor guru dan peserta didik. Guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan sumber daya manusia berkualitas (Sulfemi, W & Yuliani, 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah lokasi penelitian, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan pada hafalan (kognitif) saja, sehingga sikap (afektif) dan keterampilan berfikir (psikomotorik) dalam pembelajaran IPS tidak dikembangkan. Pembelajaran yang demikian akan berdampak pada hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Sampai saat ini hasil pembelajaran IPS tingkat ketuntasannya masih jauh dari memuaskan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 50 orang dimana KKM IPS sebesar 75, terdapat 27 siswa yang memiliki nilai hasil belajar IPS di bawah 75, dan sisanya 23 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Itu artinya

bahwa terdapat 46% siswa yang masih belum tuntas karena hasil belajar IPS rendah. Secara rinci permasalahan hasil belajar IPS siswa diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Studi Pendahuluan Hasil Belajar IPS Siswa

Siswa yang memenuhi KKM	Siswa yang belum memenuhi KKM	Jumlah Total
23 (46%)	27 (54%)	50 (100%)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menawarkan alternatif solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran IPS dengan melalui perubahan dalam penggunaan model pembelajaran yang interaktif, yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Cooperatif Learning* tipe *Jigsaw*. Peneliti tertarik untuk memahami lebih mendalam peran kedua model pembelajaran tersebut dan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPS bagi siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. *Discovery learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Kristin, 2016). Model *discovery learning* menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip untuk diri mereka sendiri. Pengertian ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan. Dengan menemukan sendiri maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Menurut Bruner (Wicaksono, 2015) “Discovery learning bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual siswa; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori”.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Sulastri, 2010). Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. keaktifan dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa mengalami secara langsung seluruh proses pembelajaran sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* merupakan model

pembelajaran kooperatif dan berbeda dengan model konvensional yang digunakan guru selama ini yaitu ceramah dan pemberian tugas. Dominasi guru dalam model pembelajaran konvensional mengurangi aktivitas belajar belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan alternatif solusi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan melakukan perbaikan terhadap hasil belajar IPS yang masih banyak di bawah KKM. peneliti tidak hanya ingin mengetahui pengaruh kedua model tersebut terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa namun juga membandingkan kedua model tersebut dalam penelitian ini.

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok serta saling membantu satu sama lain (Trianto, 2007). Menurut Johnson, model pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Dan system pengajaran cooperative learning dapat didefinisikan sebagai system kerja atau belajar kelompok yang terstruktur dan cooperative learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja yang teratur kelompok, yang terdiri dua orang atau lebih (Amri & If, 2010). Jadi pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw adalah model pembelajaran dengan menggunakan pengkelompokan /tim kecil yaitu yang terdiri antara empat, enam, bahkan sampai delapan orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Dan sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok dapat menunjukkan prestasi yang persyaratkan.

Pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajari sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, dalam pembelajaran ini pun siswa pandai mengajari siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan (Wena, 2009). Pembelajaran cooperative learning juga merupakan model yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran cooperative learning ini juga dapat menciptakan saling ketergantungan antara siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tapi juga sesama siswa (Yamin & Bansu I., n.d.).

Sintak pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw adalah: 1) pembagian kelompok secara heterogen, 2) materi dibagi beberapa subtopik dan dibagikan kepada kelompok, 3) mempelajari subtopik yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok, 4) berkumpul dalam tim ahli dan membahas secara mendalam, 5) kembali ke kelompok asal untuk

memberikan informasi kepada teman yang lain, dan 6) kuis individu yang diberikan guru (Trianto, 2007). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai apabila diterapkan pada materi-materi yang tidak banyak memuat rumus atau persamaan namun lebih banyak memuat teori-teori. Materi yang demikian memudahkan siswa untuk membaca sendiri sebelum pembelajaran di kelas dimulai. Jadi siswa diharapkan sudah memiliki pengetahuan dasar sebelum dilakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran tipe Jigsaw yang mengedepankan pengalaman siswa dan pada pelaksanaannya siswa harus berbagi pengalaman ataupun pendapat kepada siswa lain. Pada penelitian ini yang dimaksud pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah: sebelum dimulai pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa diberi tugas untuk membaca materi yang akan dibahas pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa juga diberi tugas untuk mengerjakan soal yang jawabannya terdapat pada materi bacaan tersebut, saat pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berlangsung, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota sesuai dengan jumlah lembar ahli. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan pada: kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal, masing-masing anggota kelompok akan mendapat satu lembar ahli yang berbeda. Lembar ahli tersebut berisi soal-soal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, langkah selanjutnya adalah siswa yang memperoleh lembar ahli yang sama dari masing-masing kelompok asal akan bergabung membentuk kelompok ahli, di dalam kelompok ahli, siswa berdiskusi untuk memecahkan soal-soal pada lembar ahli, setelah diskusi pada kelompok ahli selesai, kemudian siswa kembali ke kelompok asal dan mempresentasikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Selain itu siswa juga melakukan tanya jawab tentang soal-soal tadi.

Pembelajaran merupakan hubungan antara proses dan hasil. Apabila proses belajar baik, maka dapat memberikan dampak baik pada hasil belajar. Dalam penelitian ini aktivitas belajar sebagai prosesnya, agar dapat memberi kontribusi terhadap hasil belajar IPS. Menurut Sardiman aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan (Sardiman, 2011). Lebih lanjut Paul B. Diederich dalam (Hanafiah & Suhana, 2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar terbagi dalam delapan kegiatan sebagai berikut: 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pemeran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. 3)

Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan dan diskusi kelompok, atau mendengarkan radio. 4) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket. 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola. 6) Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun. 7) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan. (8) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Menurut Rusman (2010) mendefinisikan hasil belajar sebagai sejumlah pengalaman yang siswa peroleh mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Sudjana menjelaskan bahwa: “hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan/jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif atau interaktif.” Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012)

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS untuk pokok bahasan sistem ekonomi yang dipelajari oleh siswa kelas VIII semester genap. Kompetensi pokok bahasan sistem ekonomi adalah siswa mampu memahami kegiatan perekonomian Indonesia. terdapat 3 macam sistem ekonomi yang dianut oleh Indonesia, antara lain: 1) sistem ekonomi tradisional, 2) sistem ekonomi pasar/liberal/kapitalis, dan 3) sistem ekonomi campuran. Siswa tidak hanya mempelajari tentang macam-macam sistem ekonomi, namun juga mempelajari kelebihan dan kekurangannya dalam kegiatan ekonomi di Indonesia. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang pokok bahasan sistem ekonomi, siswa mengerjakan soal esai yang diberikan guru pada akhir pembelajaran. Materi sistem ekonomi terdiri dari

berbagai pokok bahasan, antara lain: 1) pengertian dan jenis sistem ekonomi, 2) kelebihan dan kelemahan berbagai jenis sistem ekonomi, 3) perbandingan antar masing-masing jenis sistem ekonomi, 4) sistem ekonomi Pancasila, dan 5) pelaku dalam sistem ekonomi Indonesia.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena dianggap lebih mudah melakukan analisis data menggunakan angka sehingga lebih mudah diukur ketercapaian tujuan penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa yang dijadikan obyek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa-siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi yang berjumlah 50 orang terdiri dari siswa kelas VIIIA sebanyak 25 orang dan siswa kelas VIIIB sebanyak 25 orang. Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi dalam mengumpulkan data aktivitas belajar siswa serta soal tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Analisis data merupakan langkah terakhir dalam proses penelitian. Pada tahap analisis data peneliti menggunakan rumus statistik untuk menginterpretasi data yang diperoleh. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik parametris digunakan untuk menganalisis data interval dan rasio, jumlah sampel besar, serta berlandaskan pada ketentuan bahwa data yang akan dianalisis berdistribusi normal. Untuk mengetahui pengaruh model discovery learning dan jigsaw terhadap aktivitas dan hasil belajar, peneliti menggunakan analisis statistik dengan rumus *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan aktivitas belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw diketahui dengan cara membandingkan nilai hitung *t* di atas dengan distribusi nilai *t* pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, *t* hitung (0.322) lebih kecil dari nilai *t* pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai *t* hitung lebih kecil dari pada *t* tabel maka dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan aktivitas belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw.

Perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw juga diketahui dengan cara membandingkan nilai hitung *t* di atas dengan distribusi nilai *t* pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, *t* hitung (2.349) lebih besar dari nilai *t* pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel maka dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw.

Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan model discovery learning dan kelas kontrol (konvensional), peneliti membandingkan nilai hitung t di atas dengan distribusi nilai t pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, maka peneliti menyatakan bahwa t hitung (2.443) lebih besar dari nilai t pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel maka dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model discovery learning terhadap aktivitas belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti membandingkan penggunaan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dalam proses pembelajaran. variabel lain yang menjadi fokus penelitian ini adalah aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa. peneliti menggunakan 2 kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi yang merupakan populasi dan sampel penelitian ini. Kedua kelas tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran discovery learning dan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw. Peneliti ingin membandingkan pengaruh kedua model pembelajaran tersebut terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan instrumen lembar angket untuk penggunaan model pembelajaran, lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa, dan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. peneliti mengumpulkan data selama proses penelitian dan menyusunnya ke dalam berbagai kategori sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik. Berdasarkan hasil analisis data tentang perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw, maka diketahui bahwa hasil t hitung lebih kecil dari pada nilai t pada tabel untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Itu artinya bahwa hipotesis yang pertama ditolak dan dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw.

Analisa yang kedua adalah tentang perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan rumus t -test, diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil perhitungan nilai yang menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari pada nilai t pada tabel untuk taraf signifikansi 5% dan jumlah sampel 25 orang. Analisa yang ketiga adalah tentang pengaruh model pembelajaran discovery learning

dan jigsaw terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Untuk menjawab hipotesis yang ketiga, peneliti mencari uji beda antara aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dengan model konvensional (kelas kontrol). Disamping itu peneliti juga mencari uji beda hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dengan model konvensional (kelas kontrol). Peneliti melakukan analisis dan memperoleh kesimpulan bahwa : 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran discovery learning terhadap aktivitas belajar siswa. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran jigsaw terhadap aktivitas belajar siswa. 3) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. 4) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa.

Dari ketiga pernyataan di atas, hanya satu pernyataan yang tidak mendukung hipotesis penelitian, namun ketiga pernyataan lainnya mendukung pernyataan hipotesis penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa dan model pembelajaran discovery learning tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, namun model pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada proses pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang valid dan reliabel serta analisis data menggunakan rumus statistik, maka kesimpulan penelitian diuraikan sebagai berikut: 1) Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. 3) Model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Penelitian ini dilakukan Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, oleh sebab itu, peneliti menyarankan bagi peneliti lain agar melakukan penelitian yang berimbang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga data dan analisa yang dihasilkan lebih banyak berupa angka dan masih kurang dari segi deskripsi. Jika penelitian selanjutnya dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, maka akan

Aryani, L., Widayat, E., & Sunardjo. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 62–72.

mempekuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil peneliti diperoleh data bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh model discovery learning dan jigsaw. It artinya kedua model kooperatif di atas sama-sama efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. oleh sebab itu, peneliti menyarankan agar kedua model tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

REFERENSI

- Amri, S., & If, K. A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Kristin, F. (2016). (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa*, 2(1), 90–98.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulastri, S. (2010). Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 20–27.
- Sulfemi, W, B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(1), 13–19.
- Sulfemi, W, B., & Yasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.
- Sulfemi, W, B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 73–84.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, dkk. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yamin, M., & Bansu I., A. (n.d.). Yamin, Martinis Bansu I. Ansari.

Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Ketelitian dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

Ratna Oktaviani¹, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti², Albertus Saptoro³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Sanata Dharma

³SD Kanisius Kintelan

e-mail: nanaoctaviani0710@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 13 Mei 2021, revisi: 29 Juni 2021, diterima: 1 Juli 2021

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi terhadap pembelajaran tematik di SD Kanisius Demangan Baru. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan penerapan model *Discovery Learning*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Teknik nontes dengan observasi dan wawancara sedangkan untuk tes menggunakan soal tes evaluasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data ketelitian dan keterampilan tingkat tinggi. Sedangkan tes tertulis dengan soal evaluasi digunakan untuk memperoleh data keterampilan berpikir tingkat tinggi. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Kanisius Demangan Baru sebanyak 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil penelitian variabel ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pada variabel ketelitian dengan persentase kondisi awal 75%, pada siklus I 83,3%, dan pada siklus II 87,5%. Sedangkan pada variabel keterampilan berpikir tingkat tinggi juga menunjukkan peningkatan dengan hasil rata-rata nilai siswa 75, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 80.7, pada siklus II menjadi 84.6.

Kata Kunci : ketelitian, HOTS, *discovery learning*, pembelajaran tematik

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of accuracy and high-order thinking skills on thematic learning at SD Kanisius Demangan Baru. The purpose of this study was to improve students' accuracy and high-level thinking skills by applying the model *Discovery Learning*. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The data in this study were collected through test and non-test techniques. Non-test techniques with observation and interviews, while for the test using evaluation test questions. Observations and interviews are used to obtain thoroughness data and high-level skills. While the written test with evaluation questions was used to obtain data on higher order thinking skills. The data analysis technique in this research is descriptive quantitative. The subjects of this study were 18 grade IV students of Kanisius Elementary School in Demangan Baru. The results showed that the learning model *discovery learning* can improve the accuracy and higher order thinking skills. The results showed that the average percentage of the results of the study of the variables of accuracy and high-order thinking skills of students had increased. This is indicated by the increase in the accuracy variable with the percentage of the initial conditions of 75%, in the first cycle 83.3%, and in the second cycle 87.5%. Meanwhile, the high-order thinking skills variable also showed an increase with the average score of 75 students, then in the first cycle it increased to 80.7, in the second cycle it became 84.6.

Keywords : accuracy, HOTS, *discovery learning*, thematic learning



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu tombak untuk menyiapkan manusia-manusia pada tatanan jaman yang semakin berkembang. Pendidikan dapat dikatakan berhasil bukan hanya dilihat dari aspek kognitifnya saja, akan tetapi pada pelaksanaan kurikulum 2013, tolak ukur keberhasilan pembelajaran lebih pada mencetak manusia yang berkarakter. Abad 21 merupakan abad dimana IPTEK mengalami kemajuan dan perkembangan hal tersebut juga berdampak pada pola pembelajaran di Indonesia. Sudah hampir satu tahun penggunaan IPTEK diperuntukan untuk proses pembelajaran di berbagai belahan di dunia termasuk Indonesia. Hal tersebut tentu saja terdapat sisi positif dan negative jika pembelajaran dilakukan melalui daring. Pembelajaran tidak dapat berlangsung seidealnya saat bertatap muka langsung. Untuk pola pembelajaran saat ini, perlu adanya kerja sama baik dari guru, sekolah, orang tua, dan siswa agar materi atau ilmu pengetahuan dapat tersampaikan secara optimal dikarenakan situasi yang tidak bisa menciptakan proses pembelajaran yang ideal bagi siswa.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang mendekati ideal seperti saat pertemuan tatap muka, maka guru hendaknya berupaya semaksimal mungkin untuk menggunakan model pembelajaran yang variatif sesuai dengan kebutuhan siswa dan tentu disesuaikan dengan materi. Model pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh pada proses pembelajaran siswa. Hal tersebut dikarenakan ketika kondisi dilapangan kadang siswa jenuh dengan sistem pembelajaran secara daring, lalu model pembelajaran yang inovatif dapat mendukung keterampilan siswa dalam mengelola pengetahuan atau bahkan memfasilitasi siswa untuk aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar yang melibatkan langsung siswa. Akan tetapi, pada kenyataan yang terjadi dilapangan masih banyak permasalahan yang ditemui tingkat keterampilan berpikir tingkat tinggi di sekolah masih sangat rendah. Beberapa guru di Sekolah Dasar (SD) Indonesia rata-rata membuat indikator rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan taksonomi Bloom C1 - C3. Guru hanya fokus untuk menjelaskan materi pada siswa, tetapi kurang memperhatikan bagaimana cara mengasah keterampilan berpikir siswa agar mampu sampai ke level yang lebih tinggi.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan dan memecahkan masalah pada situasi yang baru dan itu semua tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari (Pratama & Istiyono, 2015: 78). Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diukur melalui beberapa indikator. yaitu: (1) Menganalisis (*Analyze*), (2) Mengevaluasi (*Evaluate*), dan (3)

Mencipta (*Create*) Hasyim (2019: 36). Berdasarkan indikator tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan tingkat tinggi tidak hanya menekankan kepada keterampilan mengingat saja atau menghafalkan suatu fakta dan teori-teori yang telah ada, melainkan siswa harus mampu menganalisis satu sama lain, serta siswa mampu menuangkan ide untuk menciptakan cara-cara baru dengan kreatif untuk mencari solusi terkait permasalahan-permasalahan yang ditemukan. Keterampilan tingkat tinggi akan terjadi apabila siswa mampu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah didapatkan sebelumnya dan mengaitkannya serta menata ulang untuk mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu permasalahan (Hasyim dkk, 2019).

Untuk mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut, peserta didik perlu memiliki sikap teliti. Hal tersebut dikarenakan dalam mencermati suatu permasalahan pada tahap awal proses berpikir kritis. Sikap teliti sangat diperlukan agar siswa benar-benar mengamati permasalahan yang diberikan dan dapat memahami apa yang harus dilakukan atau solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Hal tersebut senada dengan arti ketelitian yaitu dari kata dasar teliti. Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer menjelaskan arti kata teliti adalah cermat, seksama, hati-hati. Teliti adalah cermat atau seksama, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berfikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan pekerjaan Alfath (2008: 83). Berdasarkan paparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ketelitian merupakan sikap cermat, seksama, waspada, jeli, dan berhati-hati dalam setiap pekerjaan atau perbuatan yang dilakukan. Ketelitian dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu : 1) Mencermati dengan seksama pokok permasalahan yang disajikan baik pada pembelajaran dan soal-soal. 2) Memperhitungkan dengan tepat solusi atau jawaban dari permasalahan yang disajikan baik pada pembelajaran dan soal-soal. 3) Tidak mengabaikan data atau materi dari sumber lain. Berdasarkan indikator tersebut, ketelitian lebih menekankan pada bagaimana siswa mencermati dan memperhitungkan dengan sebaik mungkin mengenai permasalahan dan solusi yang diberikan atau sesuai dengan permasalahan.

Berdasarkan kondisi di lapangan dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelas IV C SD K Demangan Baru ditemukan fakta bahwa terdapat kendala pada saat pembelajaran online ini, salah satunya adalah ketika guru-guru harus menurunkan level atau tingkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa yang pada idealnya atau kondisi normal memasuki level menganalisis C4 hingga membuat C6, akan tetapi saat pembelajaran daring seperti sekarang hanya pada level C1-C3. Level tersebut digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun membuat soal UTS dan ulangan tema. Selain itu, permasalahan dari

hasil wawancara diketahui bahwa siswa tidak teliti ketika dihadapkan dengan soal atau permasalahan yang membutuhkan tingkat penalaran yang tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi pada saat pertemuan melalui zoommeeting. Tingkat ketelitian siswa dalam mencermati permasalahan yang diberikan guru dapat dikategorikan rendah sampai sedang. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil observasi yang dilakukan ada saat pertemuan melalui zoom meeting. Berdasarkan hasil observasi tersebut, terlihat banyak siswa yang menjawab pertanyaan guru tanpa mencermati lebih seksama permasalahan yang guru berikan. Pada saat observasi, ditemukan bahwa guru juga kurang dalam memantik siswa dalam menalar. Hal tersebut dikarenakan guru lebih banyak menjelaskan materi sehingga siswa tidak fokus ada yang terlihat mengantuk saat pembelajaran melalui zoom berlangsung. Pada saat bersamaan, observasi jug dilakukan pada googleclassroom Pada penugasan yang diberikan oleh guru masih pada level tingkatan C1-C3. Meskipun terdapat LKPD yang termasuk dalam kriteria HOTS namun masih sedikit.

Berkaitan dengan berbagai permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis permasalahan diatas, bersama guru, peneliti melakukan kolaborasi untuk mencari alternatif pemecahan masalah yang diharapkan dapat meningkatkan ketelitian siswa dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan tanpa memberikan beban tambahan saat pembelajaran online. Dipilihlah model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai solusi masalah. Hal tersebut dikarnakan karakteristik pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu berpusat pada siswa dan siswa aktif melakukan penemuan sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan siswa aktif menemukan informasi sendiri Fauxi (2017: 27). Model ini dirasa menjadi solusi yang tepat dikarenakan model pembelajaran ini membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidikidan berhasil, menyebabkan sisw mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri, berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, membantu siswa menghilangkan keragu-raguan, membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar, serta mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri. Pada model pembelajaran ini terdapat ke-khasan berupa stimulus yang biasanya dihadirkan

pada awal pembelajaran. Pada saat pembelajaran daring, stimulus bias menggunakan media pembelajaran yang efektif seperti PPT. Kegiatan belajar mengajar kurang efektif apabila didalamnya tidak dibarengi dengan adanya media sebagai pendukung proses kegiatan tersebut. Harena media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi-materi kepada peserta didik dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Nuryatni (2019: 257-258).

Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian relevan yang pertama oleh Sri Mulyati (2020) diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran *discovery learning* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan hasil penelitian dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan ketuntasan proses pembelajaran dari 69,50%, menjadi 81,25%, meningkat lagi menjadi tuntas 100%, ketuntasan hasil belajar menunjukkan dari 60,62% menjadi 68,12%, meningkat lagi menjadi 100%, dan ketuntasan pada keterampilan mengidentifikasi menunjukkan hasil dari 56,25%, menjadi 81,25%, meningkat menjadi tuntas 100%. Penelitian relevan yang kedua milik Eva Widia (2018) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Energi Panas dan Energi Bunyi Melalui Discovery”. Temuan yang diperoleh dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *discovery learning* aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV meningkat. Terlihat pada siklus I rata-rata kelas mencapai 69,76 dan siswa yang mencapai KKM 65,11%. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai 75,34 dan siswa yang mencapai KKM 83,72%. Pada siklus III rata-rata kelas mencapai 81,62 dan siswa yang mencapai KKM 100%. Dari dua penelitian tersebut variabel penelitian hanya fokus pada model pembelajaran yang digunakan yaitu *discovery learning* pada muatan pelajaran tertentu. Sedangkan pada penelitian ini, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian dilakukan untuk meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pelajaran tematik di kelas IV SD K Demangan Baru.

Berdasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya, model ini dirasa menjadi solusi yang tepat dikarenakan model pembelajaran ini membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan- keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri, berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, membantu siswa menghilangkan keragu-

raguan, membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar, serta mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

Untuk itu, agar keterampilan siswa untuk berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan teliti dalam menganalisis permasalahan saat dihadapkan pada berbagai permasalahan yang nantinya akan berpengaruh terhadap keterampilan siswa dalam menentukan solusi yang tepat atau jawaban yang sesuai dan berdampak pada peningkatan nilai siswa pada pelajaran tematik, maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Ketelitian Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD K Demangan Baru”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan penerapan model *Discovery Learning*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran (Sanjaya, 2016: 11). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tentang situasi kelas yang dilakukan secara sistematis, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah tertentu (Hanifah, 2014: 31). Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan penerapan model *Discovery Learning*. Model yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart yang didesain dalam bentuk dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting) (dalam Arikunto, 2016: 27).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Demangan Baru dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Kanisius Demangan Baru yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes (berupa tes tertulis/evaluasi untuk mengumpulkan data terkait keterampilan berpikir tingkat tinggi dan ketelitian siswa dan non tes (berupa observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang terjadi di sekolah dan juga data terkait keterampilan berpikir tingkat tinggi dan ketelitian siswa saat proses pembelajaran pada pertemuan di zoommeeting). Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen observasi, instrumen wawancara, dan instrumen tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini, menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Kegiatan pengolahan data yang dilakukana

peneliti menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data kuantitatif. Analisis data deskriptif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pada setiap siklus yang dilakukan peneliti ditinjau dari hasil wawancara dan observasi. Sedangkan untuk analisis data kuantitatif untuk menguraikan capaian hasil dari data soal evaluasi siklus I dan siklus II. Kriteria keberhasilan pada penelitian ini dengan nilai rata-rata siswa 80 baik pada variabel ketelitian maupun keterampilan berpikir tingkat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas IV SDK Demangan Baru. ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak lepas dari peran penting 6 langkah pembelajaran *discovery learning*. Keenam langkah tersebut adalah stimulasi, identifikasi masalah, mengumpulkan data, pengolahan data, verifikasi hasil, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV untuk mengetahui peningkatan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tematik di kelas 4 SDK Demangan Baru Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes evaluasi, terbukti model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hasil kenaikan rata-rata persentase kedua siklus berdasarkan analisis hasil observasi dapat dilihat melalui tabel 3.1.

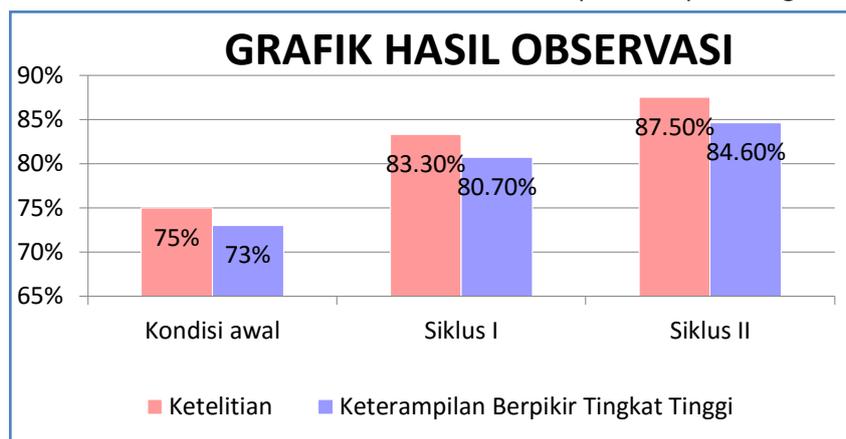
Tabel 3.1 Rata-Rata Persentase Hasil Observasi Ketelitian dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

No	Variabel	Indikator	Persentase Kenaikan		
			Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1	Ketelitian	Rata-rata observasi ketelitian	75%	83.3%	87.5%
2	Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi	Rata-rata observasi keterampilan berpikir tingkat tinggi	73%	80.7%	84.6%

Berdasarkan tabel diatas, terbukti dengan adanya peningkatan persentase dari hasil observasi yang dilakukan. pada saat awal observasi sebelum adanya perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning*, persentase ketelitian 75%, setelah diberlakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, pada siklus I mengalami kenaikan rata-rata persentase menjadi 83,3% dan pada siklus II kembali mengalami kenaikan sebesar 87.5%. Kenaikan rata-rata persentase juga terjadi pada keterampilan berpikir

tingkat tinggi. Pada observasi awal didapat hasil rata-rata persentase sebesar 73%, lalu ketika sudah diberlakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran discovery learning diperoleh hasil pada siklus I dengan persentase 80.7% dan pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 84.6%. Agar dapat melihat peningkatan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bisa dilihat melalui diagram 3.1 dibawah ini.

Grafik 3.1 Persentase Hasil Observasi Ketelitian dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi



Peningkatan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut tidak lepas dari penggunaan model pembelajaran *discovery learning*. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat merangsang siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, sehingga konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh akan bertahan lama karena terdapat proses berpikir bukan menghafal. Pada penelitian ini, stimulus diberikan melalui tayangan video dan gambar terkait topik yang dipelajari. Permasalahan dalam video dan gambar tersebut dapat merangsang rasa penasaran yang ada dalam pikiran siswa dan menstimulus siswa untuk berpikir tingkat tinggi serta memunculkan beragam pertanyaan atau ide yang ada di benaknya untuk menyelesaikan masalah yang ada. Pertanyaan-pertanyaan pun akan terus bermunculan di benaknya karena sudah memiliki informasi dari pengalamannya, sehingga dapat menstimulus kemampuan berpikir tingkat tingginya. Model discovery learning adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip (Suryobroto, 2002: 193). Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat kenaikan rata-rata persentase ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan indikator ketelitian : 1) Mencermati dengan seksama pokok permasalahan yang disajikan baik pada pembelajaran dan soal-soal. 2)

Memperhitungkan dengan tepat solusi atau jawaban dari permasalahan yang disajikan baik pada pembelajaran dan soal-soal. 3) Tidak mengabaikan data atau materi dari sumber lain. Dan indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi : (1) Menganalisis (Analyze), (2) Mengevaluasi (Evaluate), dan (3) Mencipta (Create). Berdasarkan hasil observasi terdapat kenaikan ketika diberlakukan model pembelajaran discovery learning hal tersebut nampak pada saat observasi dilakukan. pada observasi saat pra siklus didapatkan hasil untuk ketelitian siswa ketika diberikan permasalahan saat pembelajaran berlangsung tidak dicermati terlebih dahulu, jadi siswa ketika diberikan pertanyaan oleh guru berupa permasalahan yang mengacu pada materi yang sedang dibahas langsung menjawab tanpa dicermati, diperhitungkan terlebih dahulu jawaban dengan permasalahan yang diberikan. Hal tersebut jika diukur menggunakan indikator yang peneliti gunakan masih tergolong tingkat ketelitian siswa rendah. Kondisi awal siswa untuk keterampilan berpikir tingkat tinggi didapatkan berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa tingkat analisis siswa ketika diberikan permasalahan saat pembelajaran dilakukan masih tergolong rendah. Hal tersebut nampak saat ketika guru memberikan permasalahan dengan melakukan tanya jawab dengan pertanyaan pemantik, siswa cenderung hanya menjawab tanpa memerlukan proses analisis, ketika guru meminta siswa menjelaskan, siswa tidak memahami apa yang diinginkan guru untuk menjelaskan detail atau alasan mengapa siswa dapat menjawab. Lalu ketika sudah diberlakukan model pembelajaran discovery learning, terdapat perkembangan dimana siswa mulai mencermati dengan seksama pokok permasalahan yang disajikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Stimulus yang diberikan guru pada saat langkah pertama dengan memberikan stimulus berupa permasalahan. Siswa mencermati dengan seksama permasalahan yang disajikan, ketika guru bertanya dengan beberapa pertanyaan pemantik dan diarahkan pada beberapa siswa dengan menunjuknya hal tersebut membuat siswa harus memahami konteks permasalahan dan terjadilah olah berpikir sehingga siswa memperhitungkan dengan tepat solusi atau jawaban dari permasalahan yang disajikan pada kegiatan pembelajaran.

Pengukuran keterampilan berpikir tingkat tinggi menggunakan evaluasi berupa tes. Indikator keterampilan berpikir tingkat tinggi, antara lain: 1) Menganalisis (Analyze), yaitu mampu menspesifikasi aspek-aspek/elemen. 2) Mengevaluasi (Evaluate), yaitu mengambil keputusan sendiri. 3) Mencipta (Create), yaitu mengkreasi ide/gagasan sendiri (dalam Hasyim, 2019: 56-57). Berdasarkan tabel 4.2, secara keseluruhan indikator penilaian kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siklus I memperoleh rata-rata nilai keseluruhan 80.7 dengan kriteria baik. Hasil tersebut mengalami kenaikan daripada kondisi awal yaitu skor 75. Pada siklus

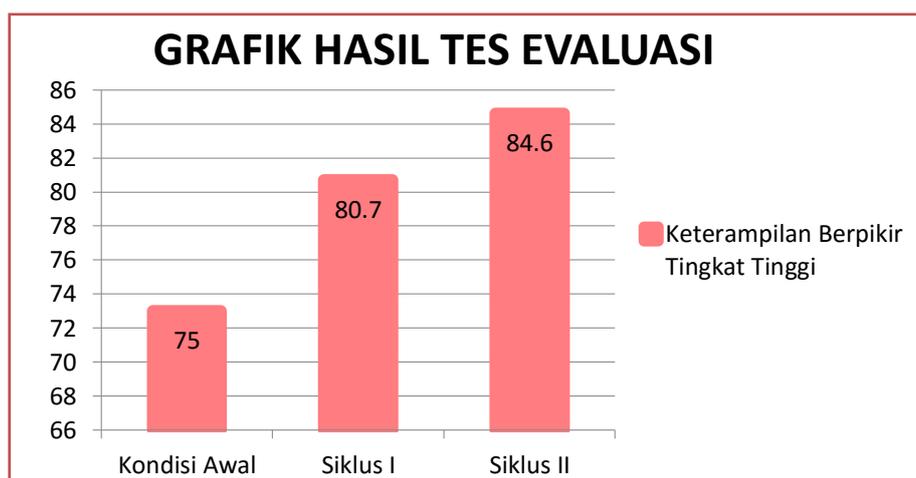
Il keseluruhan indikator penilaian keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) memperoleh rata-rata nilai keseluruhan 84.6 dengan kriteria baik. Hal ini meningkat karena guru telah menyesuaikan dan memaksimalkan penggunaan pertanyaan pemantik untuk merangsang siswa dalam berpikir tingkat tinggi dengan pembelajaran yang akan dilakssiswaan sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Pada saat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa diukur dengan menggunakan evaluasi berupa tes yang diberikan pada setiap akhir pertemuan. Untuk lebih jelas tentang hasil pengukuran Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa dapat dilihat Gambar 1.

Tabel 3.2 menunjukkan hasil peningkatan penilaian keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thingking Skills (HOTS). Berdasarkan data tersebut siklus I menunjukkan bahwa hasil ketuntasan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thingking Skills (HOTS) masih dikatakan sedang.

Tabel 3.2 Rata-Rata Hasil Tes Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi

No	Variabel	Skor Akhir		
		Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1.	Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi	73	80.7	84.6

Grafik 3.2 Rata-Rata Hasil Tes Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi



Berdasarkan grafik diatas, hasil dari siklus I dan siklus II terdapat peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dapat dilihat dari grafik 3.2 terdapat peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dari kondisi awal dengan kriteria baik. Hal

tersebut dibuktikan dengan gambar diagram 3.2 dimana menunjukkan peningkatan garis. Terdapat skor rata-rata nilai siswa 75. Lalu setelah diberlakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* terdapat kenaikan pada siklus I dan siklus II, pada siklus I skor yang diperoleh rata-rata 80.7 dan siklus II 84.6. kenaikan tersebut membuktikan bahwa perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi

Penerapan pembelajaran *discovery learning* yang berkaitan dengan proses transfer ilmu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mengalami langsung pembelajaran, sehingga pembelajaran dengan mudah tertanam dalam pikirannya. Hal itu juga membuat siswa merasakan bahwa pembelajaran yang berlangsung sangat bermakna dan terekam dengan jelas di dalam memorinya. Model pembelajaran *discovery learning* adalah membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif (Kurniasih, 2014: 66). Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer. Model pembelajaran *discovery learning* dinilai dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut merangsang siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, sehingga konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh akan bertahan lama karena terdapat proses berpikir bukan menghafal, selain itu siswa belajar untuk berfikir analisis dan memecahkan permasalahan yang ditemui sehingga kebiasaan ini akan dibawa pada kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki langkah-langkah diantaranya pemberian rangsangan, identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan (Priyatni, 2014: 107-108). Keenam langkah-langkah pembelajaran tersebut tidak boleh ada yang terlewatkan. Berdasarkan paparan tersebut, pada langkah identifikasi masalah dan pengolahan data siswa akan dituntut untuk berpikir tingkat tinggi. Sikap teliti dibutuhkan dalam kegiatan menganalisis permasalahan. Hal tersebut dikarenakan siswa harus memahami apa permasalahan yang disajikan yang kemudian akan ditentukan pemecahan masalah untuk mengetahui solusi yang sesuai. Pada proses memecahkan masalah terjadi proses berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut dikarenakan adanya proses mengartikan permasalahan yang ada, lalu dikaitkan dan dihubungkan pada teori serta konsep yang sudah dikuasai untuk mengetahui solusi atau pemecahan masalah yang sesuai.

Hasil dari siklus I dan siklus II terdapat peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thingking Skills (HOTS) siswa. Hal ini dapat dilihat dari grafik 3.2 terdapat peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dari kondisi awal dengan kriteria baik. Hal tersebut dibuktikan dengan gambar diagram 3.2 dimana menunjukkan peningkatan garis. Terdapat skor rata-rata nilai siswa 75. Lalu setelah diberlakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning terdapat kenaikan pada siklus I dan siklus II, pada siklus I skor yang diperoleh rata-rata 80.7 dan siklus II 84.6. kenaikan tersebut membuktikan bahwa perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dan analisis data pada variabel ketelitian siswa menunjukkan peningkatan dengan hasil pada kondisi awal persentase ketelitian siswa 75%, pada siklus I 83,3%, dan pada siklus II 87,5%. Sedangkan pada variabel keterampilan berpikir tingkat tinggi juga menunjukkan peningkatan dengan hasil rata-rata nilai siswa 75, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 80.7, pada siklus II menjadi 84.6. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan ke depannya semakin banyak implementasi model-model pembelajaran inovatif yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran di SD salah satunya dengan model *Discovery Learning* agar pengalaman pembelajaran yang diberikan bagi siswa bisa semakin bermakna dan berkualitas. Kepada guru dan calon guru disarankan dalam pembelajaran terutama saat pembelajaran yang dilakukan secara daring seperti saat ini untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dikarenakan model ini dirasa sesuai untuk meningkatkan ketelitian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menganalisis suatu permasalahan ketika pertemuan tatap muka melalui platform *zoom meeting, googlemeet, etc.*

REFERENSI

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmadi. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Ahman. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Bandung: Smile's Indonesia Institute.
- Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.

Oktaviani, R. (2021). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Ketelitian dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 73–85.

Prijowuntato. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Taggart, K. &. (1992). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdiknas.

Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>

Mulyati, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Saintifik dan Model Discovery Learning. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 184-196. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i4.193>

Nuryatni, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kesebangunan Melalui Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Power Point. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 253-265. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v4i4.168>

Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Peraga Pataalsula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ni'amah

SMA Negeri 1 Bulu Sukoharjo
E-mail: niahananisa1971@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 8 Juni 2021, revisi: 1 Juli 2021, diterima: 1 Juli 2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan model *Problem based learning* Berbantuan Alat Peraga Pataalsula dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran dalam memahami Q.S Luqman 13-14. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus tindakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Problem based learning* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama tindakan. Hasil belajar siswa pra siklus menunjukkan hasil yang belum optimal, dari 22 orang siswa penilaian hasil belajar, siswa yang tuntas hanya 14 siswa atau mencapai 64 % siswa yang tuntas secara klasikal. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 71 atau dibawah nilai indikator kinerja. Setelah dilakukan tindakan baik siklus 1 dan siklus 2 hasil ketuntasan belajar meningkat dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 yaitu masing-masing 64%, 82%, dan 91%. Pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai yaitu diatas 85,00. Analisis data hasil pengolahan kinerja guru dengan lembar keterlaksanaan pembelajaran dalam bentuk instrument pengamatan oleh observer juga mencapai skor 80 dengan kategori baik Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas belajar mengajar yang dilaksanakan guru sudah dalam kualitas yang baik.

Kata kunci: hasil belajar, pataalsula, *problem based learning*

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out of the application of the problem-based learning model assisted by Pataalsula teaching aids in improving learning outcomes and the quality of the learning process in understanding Q.S Luqman 13-14. This type of research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles of action. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative and quantitative with percentages. The conclusions of this study indicate that problem based learning model learning can improve the quality of the learning process and student learning outcomes. This can be seen from the increasing understanding and mastery of students on the material that has been conveyed by the teacher during the action. Pre-cycle student learning outcomes showed results that were not optimal, from 22 students who completed the assessment of learning outcomes, only 14 students completed or reached 64% of students who completed classically. The average value obtained by students is 71 or below the value of the performance indicators. After the actions are carried out, both cycle 1 and cycle 2, the results of mastery learning increase from the initial conditions, cycle 1, and cycle 2, which are 64%, 82%, and 91 respectively. %. In cycle 2, classical student learning completeness has been achieved, which is above 85.00. The data analysis of the results of processing the teacher's performance with the learning implementation sheet in the form of an observation instrument by the observer also reached a score of 80 with a good category. This condition shows that the quality of teaching and learning carried out by the teacher is in good quality.

Keywords: learning outcomes, pataalsula, *problem based learning*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan unsur utama dalam dunia pendidikan. Aktivitas belajar mengajar oleh guru menjadi perhatian utama agar kegiatan proses belajar yang ditempuh guru benar-benar akan memperoleh hasil yang optimal. Ranah kognitif, afektif dan psikomotor merupakan capaian siswa yang menjadi target guru mempunyai peran utama sebagai tokoh sentral dalam proses penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Memahami bakat dan potensi siswa menjadi sangat penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga tidak hanya kemampuan pengetahuan dan ketrampilan saja yang perlu diasah akan tetapi siswa juga harus dibimbing untuk memiliki kemampuan yang seimbang baik nilai spiritual dan nilai sosial. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak lagi menjadi dominasi guru (*teacher centered*) tetapi harus melibatkan siswa secara aktif (*student centered*). Guru yang mempunyai peran utama dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan mencapai indikator pencapaian kompetensi yang sudah ditetapkan sesuai dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan belajar di kelas. Pernyataan yang sama oleh Rifa'i dan Anni (2009:85), bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses kegiatan belajar.

Pilihan aktifitas yang dilakukan guru sebagai fasilitator dalam proses pelaksanaan pembelajaran diantaranya melalui berbagai pilihan pendekatan pembelajaran, mulai dari pemilihan model pembelajaran sampai penggunaan alat peraga. Guru sebagai fasilitator dalam belajar artinya guru mampu menyediakan situasi atau suasana pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan baik (Uno & Mohamad, 2011:15). Hal ini di dukung oleh Permendikbud No. 65 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi ide, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Susanto (2014:6) menyatakan bahwa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memberikan solusi pemecahan masalah berdasarkan pengetahuannya antara lain, pendekatan belajar berbasis masalah (*Problem Based Learning*), pendekatan pembelajaran kooperatif, inquiry dan pembelajaran kontekstual (CTL).

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang

Ni'amah. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Peraga Pataksula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 86-97.

layak untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Hosnan (2014:296) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata (*real world*) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dan sekaligus membangun pengetahuan baru. Menurut Abidin, 2014 (Sumartiningsih, 2015) Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah.

Tujuan pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah bagaimana proses pembelajaran itu berjalan dengan efektif dan menarik bagi siswa yang belajar. Siswa harus didorong untuk berpikir, menganalisa, berpendapat dan mengaplikasikan pembelajaran mereka dan bukan hanya menjadi pendengar dan penonton atas apa yang disampaikan guru. Siswa harus didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran guru. Mujiarso, 2014 (Sukarno, 2014) menyatakan bahwa peran guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan ruang belajar yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar dan mengembangkan seluruh potensi dirinya, siswa dapat membangun pengetahuannya melalui kerjasama dengan teman sebayanya dalam bentuk grup belajar untuk mendorong antar siswa berinteraksi. Tuntutan kurikulum 2013, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam menjalankan profesinya di sekolah menengah atas banyak kendala yang harus dihadapi di dalam kelas. Hasil belajar siswa yang kurang optimal pada mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah kendala yang sering dihadapi dalam pengelolaan hasil penilaian harian yang dilakukan guru agama Islam. Muatan mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam kurikulum 2013 cukup kompleks meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga guru mata pelajaran Agama Islam, dituntut untuk melakukan proses pembelajaran yang interaktif dan banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan kebosanan siswa. Kemampuan guru dalam berinovasi sangat diperlukan untuk mengembangkan dan merubah serta menelaah lebih dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukannya. Memilih model pembelajaran yang tepat serta mempersiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi sangat penting sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Ni'amah. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Peraga Pataalsula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 86-97.

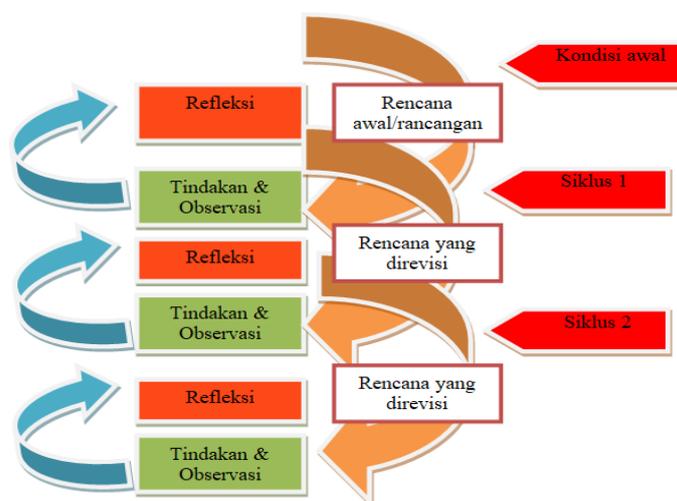
Data hasil pengamatan kondisi awal yang dilakukan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti materi memahami Q.S Luqman 13-14, memperlihatkan bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi dikelas masih belum kondusif dan belum sesuai dengan harapan guru, seperti kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dalam hal tanya jawab materi pelajaran yang belum dimengerti. Siswa cenderung menunggu perintah guru dan terkesan pasif melibatkan dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pencapaian nilai hasil belajar rata-rata siswa baik kognitif maupun psikomotorik siswa dalam memahami Q.S Luqman 13-14 masih dibawah ketuntasan secara klasikal.. Dari dua kali pertemuan dan penilaian harian kepada siswa dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XII IPS 2 sebesar 68. Kemampuan guru yang masih kurang optimal dalam mendorong motivasi belajar dan keterlibatan siswa, seperti memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif menjawab dan malemparkan pertanyaan. Kondisi awal pelaksanaan pembelajaran yang dilakuka guru menuntut adanya perbaikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Kondisi itu memerlukan adanya tindakan kelas (*classroom action*) dilakukan guru untuk perbaikan proses pembelajaran. Sudikin dkk (2008: 16) menyatakan tindakan kelas merupakan bentuk kajian oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan tugas serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah dilakukan.

Tindakan kelas tersebut dapat menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Diantara metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam salah satunya adalah metode pembelajaran *problem based learning* . Menurut Wasis D. Dwiyoogo (2014) *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran, yang mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berpikir tingkat lebih tinggi. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan alat peraga pataalsula (cepat hafal sulit lupa). Pembelajaran model *Problem Based Learning*, guru berperan sebagai pemberi masalah, memfasilitasi investigasi dan dialog, serta memberikan motivasi dalam pembelajaran bukan sekadar sebagai pemberi informasi. Siswa berperan aktif sebagai penyelesaian masalah dan pembuat keputusan bukan sebagai pendengar pasif. Salah satu karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah menggunakan kelompok kecil sebagai konteks untuk pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk melakukan proses evaluasi dan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, serta untuk menemukan formula yang sesuai dan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan harapan dan motivasi guru dalam menyelesaikan kendala dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran dikelas. Pada akhirnya penelitian ini menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam usaha meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan oleh guru sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya sekaligus alternative pilihan model pembelajaran yang dapat dipilih dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas.

METODE

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Arikunto (2010) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti bersama dengan guru mata pelajaran berkolaborasi melaksanakan penelitian ini, dan juga memberikan masukan kepada peneliti agar penelitian bersifat objektif. Penelitian ini menggunakan mode I penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Tahap penelitian dapat digambarkan dalam bentuk siklus spiral pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Alur PTK

Penjelasan alur siklus pada gambar 1 adalah sebagai berikut : 1) Kondisi awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. 2) Tindakan dan observasi, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran PBL berbantuan alat peraga interaktif hafalan Pataalsula. 3) Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. 4) Rancangan yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Bulu Kabupaten Sukoharjo sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki, dan 16 siswa perempuan tahun pelajaran 2018/2019 pada pokok bahasan memahami Q. S Luqman 13-14. Sekolah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Bulu kabupaten Sukoharjo. Sementara kondisi penelitian sudah dirasakan memungkinkan, baik ditinjau dari segi administratif maupun operasional. Sumber data penelitian ini diperoleh dari tindakan yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas dalam bentuk hasil belajar siswa dan perubahan sikap sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Selain itu Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: lembar kerja siswa, hasil pengamatan proses belajar mengajar, diskusi kelompok, presentasi lisan dan diskusi kelas, catatan lapangan dan dokumentasi. Sumber data adalah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Bulu tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 22 siswa.

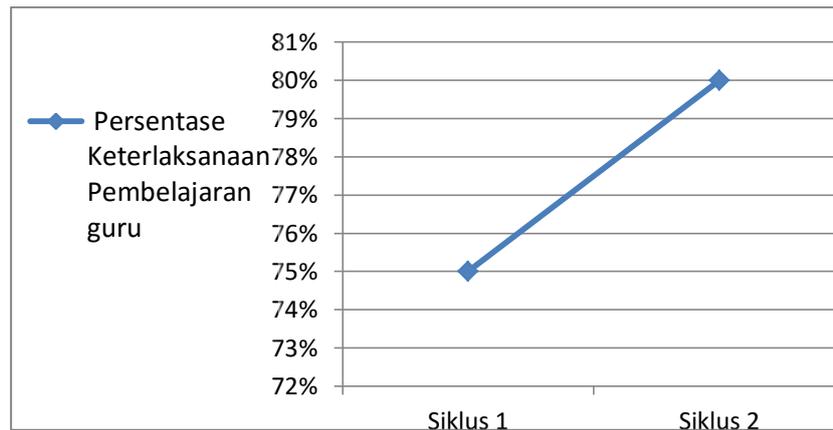
Teknik dan alat pengumpulan data yang dipergunakan teknik survey, teknik test, dan teknik dokumentasi. Instrumen pengumpul data yang digunakan untuk observasi kegiatan penelitian ini berupa berupa data tentang keterlaksanaan pembelajaran menerapkan model Problem Based Learning berbantuan alat peraga pataalsula, berisi indikator pelaksanaan penerapan model pembelajaran oleh guru. Data hasil belajar kognitif siswa, diperoleh dari hasil penilaian setiap akhir siklus serta pedoman wawancara siswa untuk mengetahui dampak tindakan dan catatan lapangan oleh kolaborator. Validitas tes dilakukan dengan cara : (1) Face Falidity (saling mengecek validitas instrumen), dan (2) content (isi tes sesuai dengan materi yang diajarkan sesuai dengan isi kurikulum). Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan

pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan tingkat keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini meliputi dua hal yaitu: 1) Hasil analisa keterlaksanaan Pembelajaran menerapkan model Problem Based Learning berbantuan alat peraga hafalan patalsula mencapai persentase $\geq 81\%$ menunjukkan kriteria sangat baik. 2) Hasil belajar siswa mencapai persentase $\geq 85\%$ dari keseluruhan siswa mencapai nilai ≥ 70 di kelas XII IPS 2 pada semester 2 di SMA Negeri 1 Bulu Tahun pelajaran 2018/2019 sehingga secara klasikal mencapai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa dalam siklus 1 masih terhambat oleh beberapa masalah sehingga perlu ada perbaikan. Sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1, guru melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Perbaikan yang dilakukan antara lain, Pengaturan posisi tempat duduk siswa diatur terlebih dahulu sesuai dengan banyaknya kelompok diskusi dimana pada siklus 2 jumlah kelompok lebih banyak dengan anggota kelompok lebih sedikit sehingga diharapkan setiap anggota kelompok mempunyai kesempatan melibatkan diri dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih efisien, penambahan waktu yang diberikan bersifat fleksibel selama masih ada siswa yang ingin bertanya, menjawab pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya mengenai masalah pembelajaran, sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Sanjaya, 2013 (Hakim & Hakim, 2016) bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari kesungguhan guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran secara ketat. Melalui perbaikan Peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Keterlaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2

Hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan signifikan antara siklus 1 dan siklus 2 mendorong peneliti di masa yang akan datang akan mencoba menggabungkan model-model pembelajaran dengan rangkaian model *Problem based learning*, harapannya adalah mencari titik temu yang valid model pembelajaran yang paling efektif. Penelitian melalui model pembelajaran *Problem based learning* mencoba menghilangkan dominasi guru sebagai pusat transfer ilmu. Siswa semakin kritis dan aktif, berdiskusi dan adu argumen masing-masing, saling mempertahankan pendapatnya. Model *Problem based learning* ternyata mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Bulu. Hasil statistik penelitian ini bisa peneliti perbandingkan dari kondisi awal dengan 2 kali siklus tindakan yang dilakukan. Adapun deskripsi pembahasan tiap siklus dan antarsiklus penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Deskripsi antara Kondisi Awal dengan Siklus 1, hasil pelaksanaan model pembelajaran *Problem based learning* siklus 1 dibandingkan dengan kondisi awal pada penelitian tindakan ini menunjukkan hasil yang meningkat. Nilai rata rata siswa meningkat dari 71 menjadi 75 sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 18 % dari 64 % menjadi 82 % dimana sebanyak 18 anak dari 22 siswa nilainya sudah tuntas tetapi ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena masih dibawah 85 %. Kualitas proses pembelajaran mulai meningkat dengan ditunjukan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru mulai meningkat dalam proses belajar mengajar dengan skor pengamatan keterlaksanaan perbelajaran atau kinerja guru sebesar 75% dengan kriteria cukup baik.

Deskripsi antara Siklus 1 dengan Siklus 2, Hasil pelaksanaan model pembelajaran *Problem based learning* siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1 pada penelitian tindakan ini menunjukkan hasil yang meningkat. Nilai rata rata siswa meningkat dari 75 menjadi 80

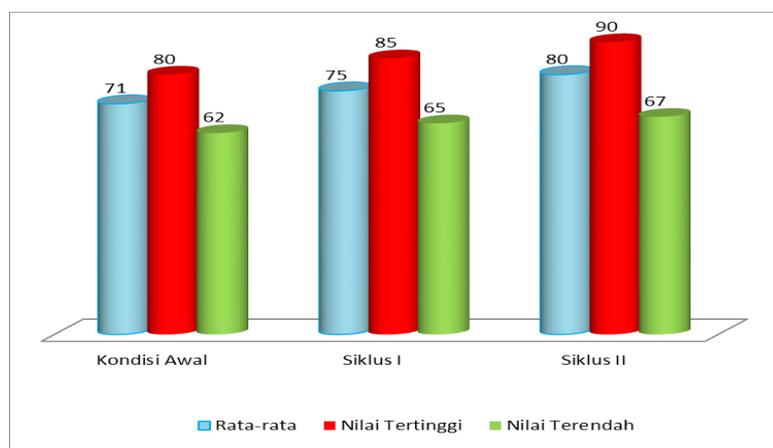
sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 9 % dari 82 % menjadi 91 % dimana sebanyak 20 anak dari 22 siswa nilainya sudah tuntas. Ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai karena mencapai 85 %. Kualitas proses pembelajaran meningkat lagi dari siklus 1 dengan ditunjukkan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru mulai meningkat dalam proses belajar mengajar dengan skor pengamatan keterlaksanaan pembelajaran atau kinerja guru sebesar 80% dengan kategori baik. Kemampuan memotivasi dan membimbing siswa dalam pembelajaran jauh lebih optimal dengan akurasi pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih akurat sehingga secara kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah termasuk dalam kategori baik.

Data nilai rata-rata hasil belajar, nilai tertinggi dan nilai terendah antar siklus dari kondisi awal sampai dengan siklus 2 ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Nilai Rata-Rata, Nilai Tertinggi dan Nilai Terendah Antar Siklus

Hasil Tes	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	71	75	80
Nilai Tertinggi	80	85	90
Nilai Terendah	62	65	67

Gambar 3 Diagram silinder dibawah ini berdasarkan data tabel 1 menunjukkan perbandingan pencapaian nilai hasil belajar siswa dari kondisi awal dan antar siklus dalam penelitian ini.



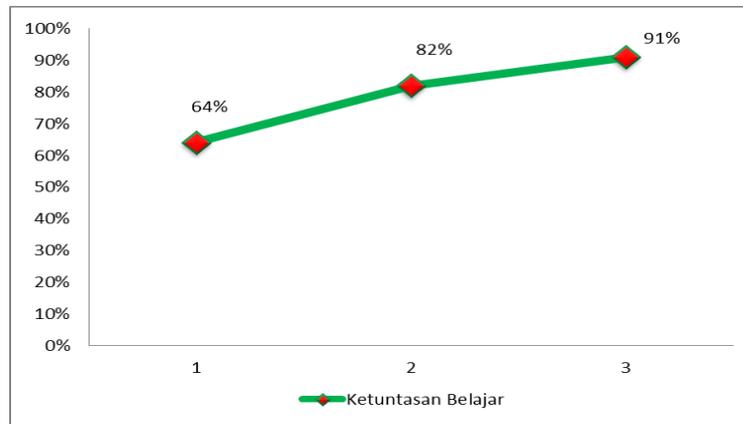
Gambar 3 Diagram Silinder Hasil Belajar Antar Siklus

Data ketuntasan hasil belajar antarsiklus dari kondisi awal sampai dengan siklus 2 ditunjukkan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 Ketuntasan Belajar Antar Siklus

Hasil Tes	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Belajar	64	82	91

Gambar diagram silinder berikut berdasarkan data tabel 2 menunjukkan perbandingan ketuntasan belajar klasikal siswa dari kondisi awal dan antar siklus dalam penelitian ini.



Gambar 4 Diagram Garis Ketuntasan Belajar Antar Siklus

Berdasarkan pada pembahasan di atas maka hasil penelitian dapat di kelompokkan ke dalam 3 Hal sebagai berikut: 1) Ketuntasan belajar siswa, melalui peneilitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *problem based learning* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama tindakan (ketuntasan belajar meningkat dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 yaitu masing-masing 64%, 82%, dan 91%. Pada tindakan siklus 2 ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai yaitu diatas 85%. 2) Hasil belajar siswa, berdasarkan analisis data terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus tindakan yang dilaksanakan yaitu dari 71 pada kondisi awal menjadi 75 pada siklus 1 dan 80 pada siklus 2. 3) Keterlaksanaan pembelajaran guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model *Problem based learning* lebih aktif dan antusias, debat diskusi antar siswa dan antara siswa dengan guru berlangsung dengan baik. hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru mulai meningkat dalam proses belajar mengajar dengan persentase skor pengamatan keterlaksanaan permbelajaran atau kinerja guru sebesar 80% dengan kategori aktif pada tindakan siklus 2. Aktivitas guru selama pembelajaran melalui model *Problem based learning* dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru selaku fasilitator yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan, menjelaskan materi

yang tidak dimengerti siswa, memberi umpan balik, evaluasi, tanya jawab hal ini berarti bahwa kualitas dan keterlaksanaan prose belajar mengajar yang dilaksanakan guru sudah dalam kualitas yang baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Persentase keterlaksanaan pembelajaran guru dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga Interaktif hafalan patalsula menyatakan bahwa hasil pengolahan instrumen keterlaksanaan pembelajaran guru diperoleh capaian skor 80 % dengan kategori baik, hal ini berarti bahwa kualitas belajar mengajar oleh guru sudah dalam kualitas yang baik. Hasil tindakan siklus 1 dan 2 dengan metode *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga Interaktif hafalan patalsula mengalami peningkatan. Pada siklus 1 nilai rata-rata 75, sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 80. Evaluasi ketuntasan belajar pada siklus 1 dari jumlah 22 siswa yang tuntas belajar adalah 18 siswa (82%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (18%) sedangkan evaluasi ketuntasan belajar pada siklus 2 tuntas 91 % atau sebanyak 20 siswa tuntas sedangkan 2 siswa belum tuntas. Berarti melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga Interaktif hafalan patalsula mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan afektif. Kontribusi guru agama dan budi pekerti untuk selalu dalam pemberian materi pembelajaran dengan mengenalkan siswa pada berbagai macam model dan strategi pembelajaran. Salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Guru hendaknya selalu memiliki inisiatif, kreativitas dan inovasi dalam menggunakan strategi belajar yang diberikan kepada siswa dan selalu melakukan perubahan atau inovasi penyelenggaraan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan: Untuk Guru, Kepala Sekolah, & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Muslimin dan Nur, Mohamad. (2000). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Universitas Negeri Surabaya.
- Mujiarso, J. (2014). *Peningkatan Aktivitas Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Materi Kesebangunan di Kelas IX B SMP Negeri 1 Samalantan*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol 5, No 1, 1-10.
- Rifa'i, Acmad dan Anni, Chatarina Tri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Press.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Ni'amah. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Peraga Patalsula untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 86-97.

Sudikin dkk. (2008). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.

Sugiarti, Titik. (1997). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit: Alfabeta Bandung.

Sumitro, Auliyah, dkk. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 9, Bln September, Thn 2017, Hal 1188—1195.

Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Susanto, A.(2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.

Uno, H. B & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta. Bumi Aksara.

Wibawa, Risky Kusama Putra. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin Di Smk Piri Sleman*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hakim, A. B., & Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle , Google Classroom Dan Edmodo, 2, 1–6.

Sukarno. (2014). Peningkatan Kualitas Perkuliahan Melalui Penerapan Model Blended Learning Dengan Aplikasi Learning Management System Pada Mahasiswa Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 21(1), 61–70.

Sumartiningsih, S. (2015). Correlation Between Blended Learning Model With The Perspective Of Learning Effectiveness For Nursing Student, 4(6), 4–7.

Wasis D. Dwiyo. (2014). Analisa Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 21(1), 71–78.

Mengatasi Stres di Masa Pandemi Covid-19 melalui Hipnoterapi

Siska Wahyuningtyas Retno Wulandari
SMA ABBS Surakarta
Email: siska.counselor@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 10 Juni 2021, revisi: 30 Juni 2021, diterima: 1 Juli 2021

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi stres yang dialami oleh siswa dikarenakan pembelajaran secara daring melalui hipnoterapi. Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen dengan Teknik analisa kualitatif. Subyek penelitian adalah siswa yang mengalami gangguan psikis dan yang membutuhkan penanganan segera sejumlah 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah disebarakan sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan. Progres perlakuan pada kedua kelompok memperlihatkan adanya perbedaan kondisi setelah kedua kelompok diberikan perlakuan. Dengan membandingkan kedua tabel didapatkan bahwa hipnoterapi merupakan perlakuan yang efektif untuk mengatasi stres yang dialami oleh siswa. Siswa yang diberikan perlakuan dengan hipnoterapi mengalami penurunan tingkat stres yang dialami oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan hipnoterapi stres yang dialami oleh siswa dapat diatasi dengan baik, siswa lebih bisa mengatasi saat stres muncul secara tiba-tiba. sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar meskipun kondisi belajar secara daring, sedangkan siswa yang diberikan perlakuan berupa nasihat cenderung kesulitan mengatasi stres secara mandiri.

Kata kunci: stres, pandemi covid-19, hipnoterapi

ABSTRACT

The aim of this research is to overcome the stress experienced by students caused by online learning through hypnotherapy. This research used experimental methodology with the technique of qualitative analysis. The subjects of this research were students who experienced psychic distraction and needed a handling which the amount is 20 students . The data collection was done through the questionnaire distributed before and after the treatment. This research shows that the hypnotherapy is effective to overcome the stress. Penelitian ini menunjukkan bahwa hipnoterapi efektif mengatasi stres. The treatment progress of the two groups showed that there are different conditions after the two groups were given treatment. By comparing the two tables, it was found that hypnotherapy is an effective treatment to deal with stress experienced by students. Students who were given treatment with hypnotherapy experienced a decrease in the level of stress. Based on the results of the study, it can be concluded that with hypnotherapy, stress experienced by students can be handled well, and they were able to resolve it when stress appears suddenly. Moreover, the teaching and learning activities can run smoothly despite online learning conditions. Yet students who were given treatment in the form of advice were difficult to deal with stress independently.

Keywords: stress, covid-19 pandemic, hypnotherapy.



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Penyebaran Corona Virus Disease 2019 ini awalnya terjadi di kota Wuhan (Wahidah et al., 2020), China pada penghujung tahun 2019. Virus ini menyebar dengan sangat masif sehingga hampir semua negara melaporkan penemuan kasus Covid-19, tak terkecuali di negara Indonesia kasus pertamanya terjadi pada awal bulan Maret 2020. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa terhadap perubahan Pendidikan di Indonesia. Seperti yang telah disampaikan oleh Siahaan (2020) Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Sama halnya yang dipaparkan oleh sudarmoyo (2020) akibat dari Corona ini membawa dampak perubahan yang sangat besar dari berbagai sektor dan perekonomian serta sosial dan pendidikan. Demi memutus rantai penyebaran Covid-19 pemerintah melalui kemendikbud (2020:1) menerapkan kebijakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara daring (dalam jaringan). Anugrahana mengatakan (2020:283) kondisi pandemi saat ini menuntut pendidik dalam hal ini adalah guru untuk berinovasi mengubah pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap muka.

Dengan kebijakan ini memberikan dampak yang luar biasa terhadap kondisi psikis peserta didik. Banyak peserta didik yang merasa stres atau tertekan dengan program daring, mereka mengeluh dengan banyaknya tugas dan kendala teknis dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala teknis yang dialami oleh peserta didik diantaranya adalah, lokasi rumah yang jauh dari kota sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam jaringan internet. Sehingga siswa harus pergi ke kota setiap akan mengikuti pembelajaran daring. Hal ini tentu saja menambah tekanan atau stres siswa dalam menjalani pembelajaran secara daring. sementara proses belajar harus dalam kondisi sehat secara psikis, namun kondisi seperti ini menimbulkan psikis terganggu sehingga siswa kehilangan motivasi dan merasa jenuh. Seperti pemaparan Nidawati (2013) bahwa faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa merupakan faktor yang terkait dengan psikologi belajar.

Barseli (2017) mengatakan bahwa stres adalah tekanan yang terjadi akibat ketidaksesuaian antara situasi yang diinginkan dengan harapan, di mana terdapat kesenjangan antara tuntutan lingkungan dengan kemampuan individu untuk memenuhinya yang dinilai potensial membahayakan, mengancam, mengganggu, dan tidak terkendali atau dengan bahasa lain stres adalah melebihi kemampuan individu untuk melakukan coping. Biasanya stres bukan karena penyakit fisik tetapi lebih mengenai kejiwaan. Adareth (2017) menambahkan bahwa stres adalah sebuah perubahan atau gangguan emosional yang disebabkan oleh stresor.

Pratiwi (2021) mengatakan bahwa kejenuhan belajar adalah dimana seorang siswa mengalami suatu kondisi dimana ia tidak dapat memproses informasi-informasi atau pengetahuan yang baru karena tekanan yang berkaitan dengan belajar sehingga tidak bersemangat dan mengalami kehilangan motivasi untuk melakukan aktivitas belajar. Kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor yang berasal dari eksternal atau diluar dari diri individu tersebut maupun faktor internal atau dari dalam diri individu siswa.

Stres di masa pandemi Covid-19 harus segera diatasi, karena apabila tidak segera diatasi akan berakibat fatal. Seperti yang disampaikan oleh Simanjutak (2021) apabila stres yang dialami individu sudah tinggi dan terjadi terus menerus maka akan mempengaruhi kesehatan. Seperti kasus yang telah terjadi, Mashabi (2020) mengatakan siswa SMA bunuh diri karena banyaknya tugas sekolah secara daring. Sama halnya dengan kasus yang terjadi di Gowa yang dinyatakan oleh Fauzan (2020) Satuan Reserse Kriminal Polres Gowa berhasil mengungkap fakta di balik kasus bunuh diri seorang siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kecamatan Manuju, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, beberapa waktu lalu. Siswi berinisial MI (16) itu sebelumnya diduga bunuh diri dengan cara meminum racun rumput karena depresi dengan tugas daring dari sekolahnya.

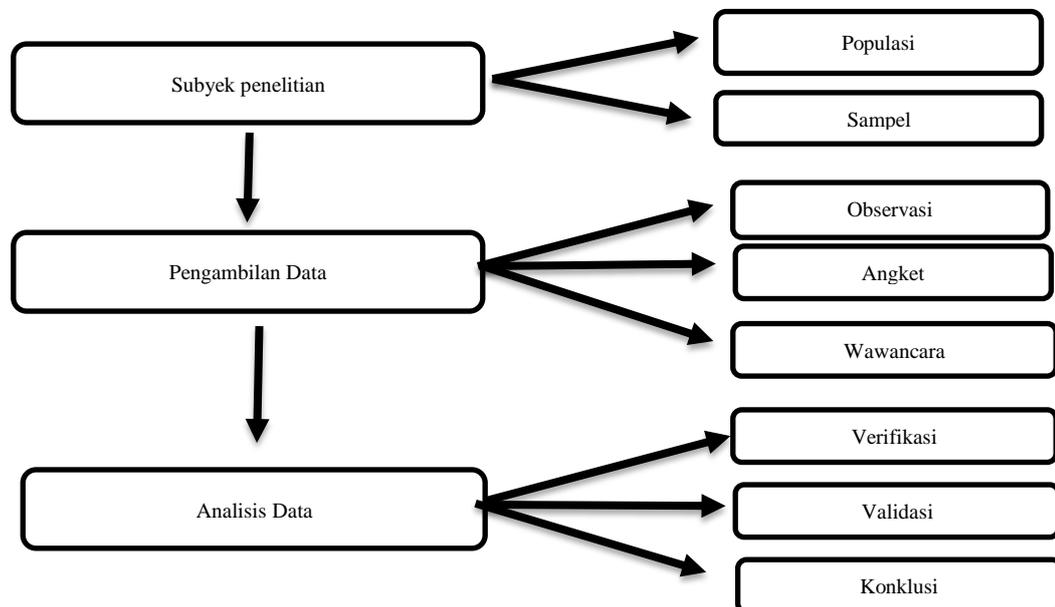
Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja, agar hal ini tidak terjadi lagi dan sebagai bentuk tindakan *preventif* maka sebaiknya peserta didik diberikan hipnoterapi. Rohmadani (2017) mengemukakan bahwa *hypnotherapy* dapat meredakan gejala psikologis. Seperti yang disampaikan oleh Tanita, et all (2019) hipnoterapi adalah terapi yang menggunakan metode hipnosis. Hipnosis merupakan keadaan perhatian tinggi dimana psikoterapi atau sugesti digunakan sebagai penanganan untuk mencapai tujuan. Begitu juga dengan yang disampaikan oleh Wulur (2018) Hipnosis adalah penembusan faktor kritis pikiran sadar dan diikuti dengan diterimanya suatu sugesti/ide atau pemikiran sehingga menyebabkan perubahan perilaku, dan tatanan mental emosional. Serta dapat pula disefenisikan sebagai suatu kondisi pikiran pada saat fungsi analitis logis pikiran direduksi sehingga memungkinkan individu masuk ke dalam kondisi bawah sadar sehingga tersimpan berbagai potensi internal yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas hidup yang efektif, cepat, dan efisien, untuk menghantarkan informasi ke dalam pikiran bawah sadar. Umary (2017) Hipnosis tidak berarti tidur atau bentuk dari kehilangan kesadaran dan atau kendali terhadap dirisendiri. Seseorang yang berada dalam kondisi hipnosis justru dalam keadaan terjaga tentang kontrol dirinya secara baik. Bahkan

dalam kondisi hipnosis, seseorang pada dasarnya berada pada level kesadaran tertinggi terhadap dirinya sendiri

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen. Metodologi eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya. Subyek penelitian adalah siswa yang mengalami stres/tekanan dalam menjalani kegiatan belajar mengajar secara daring. Jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 700 siswa kemudian diambil sampel 20 siswa, terbagi menjadi dua kelompok. Terdiri dari kelompok eksperimen 10 siswa dan kelompok kontrol 10 siswa. Kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa nasihat, sedangkan kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa hipnoterapi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA ABBS Surakarta pada tahun 2020. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket dengan instrumen yang divalidasi oleh kepala sekolah dan waka kurikulum. Gambar 1 menjelaskan tentang teknik analisis data yang digunakan yakni validasi, verifikasi, dan konklusi.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Observasi; pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk mencatat aktivitas siswa selama di Sekolah. Observasi tidak hanya dilakukan oleh peneliti saja, namun juga dilakukan oleh wali kelas. Karena wali kelas lebih intens bertemu dengan siswa. Observasi

tanpa melibatkan diri, yaitu metode pengumpulan data melalui observasi tanpa menanyakan pertanyaan. Tujuannya adalah untuk mengambil pandangan yang terpisah dari fenomena, dan menjadi 'tidak terlihat', baik dalam kenyataan atau efeknya

Selain observasi peneliti juga menggunakan angket untuk mengetahui tingkat stres yang dialami oleh siswa selama pandemi *Covid-19* dalam mengikuti pembelajaran. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Angket yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator tingkat stress. Angket / kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

Adapun terkait analisis data peneliti menggunakan validasi, verifikasi, dan konklusi. Validasi merupakan pembuktian tentang kebenaran data yang diteliti, valid atau tidak terhadap suatu instrument. Instrument penelitian adalah suatu alat untuk pengumpulan data atau untuk mengukur objek penelitian sehingga didapatkan data untuk validasi.

Verifikasi untuk menguji seberapa jauh tujuan yang sudah digariskan itu tercapai atau sesuai atau cocok dengan harapan atau teori yang sudah baku. Verifikasi merupakan kegiatan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, langkah berikutnya adalah menyimpulkan dan memverifikasi data yang sudah diproses atau ditransfer ke dalam bentuk yang sesuai dengan pola pemecahan permasalahan yang dilakukan. Konklusi merupakan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan angket. Observasi melalui wali kelas karena wali kelas yang lebih memahami peserta didik secara detail. Wawancara dilakukan kepada siswa yang memiliki permasalahan terkait tekanan terhadap KBM dengan sistem daring, kemudian wawancara kepada wali kelas untuk memperkuat data. Angket diberikan sebelum dan sesudah perlakuan sehingga dapat diketahui efektifitas dari hipnoterapi. Berikut rincian data hasil penelitian.

Hasil Observasi Tabel 1 menjelaskan tentang kondisi siswa yang mengalami permasalahan terkait tekanan terhadap kegiatan belajar mengajar secara daring. Dari 700 siswa terdapat 20 siswa yang mengalami kondisi psikis yang sangat perlu ditangani.

Tabel 1. Hasil Observasi dari Wali Kelas

Kelas	Permasalahan Umum	Siswa yang terkait
XI MIPA 2	Siswa selama 9 bulan tidak mengikuti KBM secara daring	ST
	Siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan secara daring	WR YK
	Siswa merasa berat untuk mengikuti KBM secara daring	
XI MIPA 3	Siswa merasa bingung memahami materi yang disampaikan secara daring	DK RK MM
	Siswa merasa jenuh dan bosan belajar secara daring	TD
	Siswa merasa selalu kehilangan semangat untuk belajar	GK
	Siswa selalu kesulitan dalam jaringan sinyal sehingga membuat dirinya tidak bersemangat namun cemas saat dihadapkan dengan ujian	JB
	Siswa merasa sering pusing saat mengikuti KBM secara daring	
	Siswa merasa memiliki dunia sendiri saat belajar daring	
XI MIPA 7	Siswa merasa sering terkendala sinyal saat mengikuti KBM, hingga membuat dirinya kehilangan semangat belajar	SM YS JH
	Siswa merasa kehilangan harapan untuk meraih cita-cita karena tidak paham dengan semua materi yang disampaikan secara daring	
	Siswa merasa tidak nyaman saat belajar secara daring	
XI MIPA 8	Siswa merasa ketakutan untuk mengikuti KBM secara daring	SB
	Siswa merasa berat dengan banyaknya tagihan tugas	GH
	Siswa merasa sering was-was saat mengikuti KBM secara daring	KL
	Siswa merasa selalu dikejar oleh tugas dan tidak tenang	HK
XI MIPA 12	Siswa merasa cemas setiap mengikuti KBM secara daring	YM
	Siswa merasa sering sakit selama mengikuti KBM secara daring	MT
	Siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui sistem daring	TY HN
	Siswa merasa takut mengikuti KBM secara daring	

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperkuat data pada Tabel 1. Pada umumnya pertanyaan yang diberikan pada saat wawancara relatif sama. Berikut hasil wawancara dari salah satu siswa.

A: Apa kabar, SB?

B: Kabar baik, Bu (menjawab pertanyaan guru dengan wajah murung)

A: SB mengatakan bahwa kabar baik, namun Ibu lihat dari raut wajah SB terlihat cemas, ada apa, SB?

B: Mmmm iya, Bu, ini masalah yang sedang saya alami, Bu.

A: Jika Ibu boleh tau masalah apa, SB? Kamu bisa menceritakan kepada Ibu dengan detail dan tenang saja di sini. Ibu memegang asas kerahasiaan, jadi kamu tidak perlu khawatir masalahmu aman.

B: Iya, Bu, saya percaya dengan Ibu, jadi saya selama pandemi ini tidak ada semangat untuk belajar, dan selalu saja dihantui rasa takut untuk *join meet*, Bu. Selama pandemi ini hampir 1 semester saya tidak ikut KBM, Bu.

A: Ooo, jadi ini permasalahanmu. Kalau Ibu boleh tau hal apa yang membuatmu merasa takut untuk *join meet*?

B: Saya tidak tau, Bu, yang saya rasakan hanya terasa takut saat akan *join meet*. Perasaan saya bingung, Bu, dan saya tidak tau harus bagaimana, Bu.

A: Ok, Ibu akan coba bantu mencari penyebab rasa takutmu. Sekarang coba tenangkan pikiranmu terlebih dahulu, posisikan duduk nyaman mungkin. Dan Tarik nafas dalam lalu hembuskan. Ulangi sebanyak 3 kali.

B: Baik, Bu.

A: Sekarang apakah sudah mulai tenang?

B: Iya, Bu, sudah lebih baik, tapi saya masih tetap tidak berani *join meet*, Bu.

A: Baiklah, tidak apa-apa, SB. Apakah SB bersedia untuk Ibu berikan hipnoterapi?

B: Apa itu, Bu? Apakah saya dihipnotis, Bu? Kalau hipnotis saya tidak mau, Bu. Nanti semua masalah saya, Ibu jadi tau karena ketidaksadaran saya, Bu.

A: SB, Ibu akan jelaskan terlebih dahulu apa itu hipnoterapi. Hipnoterapi yang akan Ibu berikan bukan hipnotis seperti yang kamu takutkan. Hipnoterapi ini nanti kamu masih sadar dan tidak akan sampai membuatmu tidak sadarkan diri. Hipnoterapi ini bertujuan untuk membuat hati dan pikiranmu jauh lebih tenang dan menemukan permasalahan yang sedang kamu alami.

B: Oh...begitu ya, Bu. Kalau memang begitu saya bersedia, Bu, demi kebaikan diri saya, Bu.

A: Baik kita agendakan ya, kira-kira SB bersedia hipnoterapi kapan?

B: Besok hari Rabu saja, Bu.

A: Baiklah, sampai bertemu di hari Rabu

Untuk memperkuat data, peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas. Karena wali kelas yang lebih intensif bertemu dengan siswa. Berikut hasil wawancara yang peneliti peroleh bersama dengan wali kelas.

A: Bu, apakah ada waktu? Ada hal yang ingin saya tanyakan terkait SB, Bu.

B: Ya, Bu, saya ada waktu, mari, Bu, kita bicarakan di kantor saja. Bagaimana, Bu, dengan SB?

- A: Jadi begini, Bu, setelah saya wawancara dengan SB, SB tidak mengikuti KBM dikarenakan takut, Bu, sama seperti informasi dari Ibu sebelumnya.
- B: Iya, Bu, hanya itu yang selalu menjadi alasan SB tidak mengikuti KBM selama satu semester ini, Bu. Lalu apa yang harus saya lakukan, Bu?
- A: Apakah Ibu sudah mencoba menanyakan kepada kedua orang tuanya terkait kendala apa yang dialami SB sehingga tidak mengikuti KBM, Bu?
- B: Sudah, Bu, saya sudah mencoba menghubungi ibunya, namun tidak ada respon, Bu. Lalu saya mencoba menghubungi ayahnya, dan informasi dari ayahnya SB tidak mengikuti KBM dikarenakan merasa takut untuk *join meet*, Bu.
- A: Hal apa yang membuat dirinya takut untuk *join meet*, Bu?
- B: Untuk alasan tersebut saya sendiri belum tau, Bu, namun Bapaknya pernah menyampaikan bahwa dirinya tidak bisa *join meet* karena ketakutan, Bu.
- A: Baiklah, Bu, laporan ini akan segera saya tindak lanjut. Namun saya mohon bantuan dari Ibu untuk kerjasama komunikasi dengan orang tua SB terkait pengumpulan informasi yang lebih detail ya, Bu.
- B: Baik, Bu, akan segera saya hubungi orang tua SB dan menggali permasalahan di rumah.
- A: Terima kasih, Bu, atas informasi dan waktunya
- B: Ya, Bu, sama-sama

Tabel 2 menjelaskan kondisi siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa nasihat. Berikut hasil dari progres kelompok kontrol.

Tabel 2. Progres pada kelompok kontrol

Kriteria permasalahan	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Kondisi psikis	Sering merasa takut untuk mengikuti KBM secara daring Kehilangan harapan dan motivasi belajar Siswa merasa jenuh dan bosan dengan KBM secara daring Siswa merasa tidak nyaman belajar dengan sistem daring Siswa merasa kesulitan memahami materi Siswa merasa sering sakit selama mengikuti KBM secara daring	Siswa merasa beban yang dirasakan sedikit teratasi dengan perlakuan yang diberikan berupa nasihat.

Tabel 3 menjelaskan kondisi siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa hipnoterapi. Berikut hasil dari progres kelompok eksperimen.

Tabel 3. Progres pada kelompok eksperimen

Kriteria permasalahan	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Kondisi psikis	Sering merasa takut untuk mengikuti KBM secara daring Kehilangan harapan dan motivasi belajar Siswa merasa jenuh dan bosan dengan KBM secara daring Siswa merasa tidak nyaman belajar dengan sistem daring Siswa merasa kesulitan memahami materi Siswa merasa sering sakit selama mengikuti KBM secara daring	Siswa merasakan beban yang dialami telah terselesaikan dengan baik setelah mendapatkan perlakuan berupa hipnoterapi.

Tabel 1 memberikan data secara keseluruhan permasalahan yang dirasakan oleh siswa. Kemudian permasalahan tersebut digali lebih dalam melalui wawancara dengan siswa dan wali kelas. Dengan pendalaman terhadap permasalahan, kemudian dilakukan eksperimen untuk menguji keefektifan solusi yang dimungkinkan yakni melalui hipnoterapi. Maka dibagilah sejumlah siswa ke dalam dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diasumsikan kedua kelompok adalah homogen.

Progres perlakuan pada kedua kelompok dapat diamati pada tabel 2 dan 3. Kedua tabel ini memperlihatkan adanya perbedaan kondisi setelah kedua kelompok diberikan perlakuan. Dengan membandingkan kedua tabel didapatkan bahwa hipnoterapi merupakan perlakuan yang efektif untuk mengatasi stres yang dialami oleh siswa. Siswa yang diberikan perlakuan dengan hipnoterapi mengalami penurunan tingkat stres yang dialami oleh siswa.

Dalam proses hipnoterapi ini terapis melakukan dengan cara memberikan sugesti berupa kata-kata yang positif, lalu menambahkan efek musik relaksasi pada saat hipnoterapi berlangsung. Hal ini dilakukan selama beberapa kali, karena hipnoterapi tidak dapat dilakukan secara instan permasalahan terselesaikan, namun dilakukan secara bertahap. Seperti yang disampaikan oleh Annisa, et all (2019) terapis dalam hal ini membimbing klien untuk melakukan perubahan positif untuk mengurangi kecemasan ketika klien mengalami relaksasi yang mendalam dimana kondisi tersebut memiliki sugesti tingkat tinggi yang disebut dengan kondisi *trance*. Selama kondisi *trance*, manusia berada dalam kondisi bawah sadar. Kondisi bawah sadar dapat mengendalikan pikiran sadar tanpa disadari dan dapat mengungkapkan ide atau pikiran yang sebenarnya jauh melampaui pikiran sadar *conscious*

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti didukung dari hasil penelitian sebelumnya menurut Hasibuan dan Mendrofa (2019:4) hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti didapatkan bahwa hipnosis secara signifikan dapat menurunkan stres belajar mahasiswa. Sama

halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan Inayati (2018:11) mengatakan hasil rerata tingkat stres responden mengalami kenaikan setiap kali *pre self hypnosis* yang dilakukan sebanyak empat kali pengukuran sedangkan hasil rerata tingkat stres responden menunjukkan penurunan sebanyak empat kali pengukuran setiap kali setelah diberi perlakuan *self hypnosis*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan hipnoterapi stres yang dialami oleh siswa dapat diatasi dengan baik, siswa lebih bisa mengatasi saat stres muncul secara tiba-tiba. Hal ini sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar meskipun kondisi belajar secara daring, sedangkan siswa yang diberikan perlakuan berupa nasihat cenderung kesulitan mengatasi stres secara mandiri.

Penelitian eksperimen tentang penggunaan hipnoterapi untuk mengatasi stres dalam proses pembelajaran daring secara daring dengan melibatkan 10 siswa sebagai kelompok kontrol dan 10 siswa sebagai kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan terhadap kelompok eksperimen yakni menggunakan hipnoterapi memberikan hasil perbaikan kondisi siswa lebih signifikan. Perbaikan kondisi ini membuat siswa lebih aktif di kelas pada pembelajaran daring setelah dilakukannya hipnoterapi.

Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan memperhatikan variabel lain dan menggunakan teknik hipnoterapi karena hipnoterapi bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa yang berkaitan dengan kondisi psikis.

REFERENSI

- Adareth T, & Purwoko Yosef., *Musik Klasik Menurunkan Tingkat Stres Mahasiswa Yang Akan Menghadapi Ujian*. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol 6, No 2, April 2017, Hal 1269-1278.
- Annisa F.D., et al., *Hypnotherapy as an Alternative Approach in Reducing Anxiety in the Elderly*. *Journal Konselor*, vol 8, no 1, 2019, hal 1-6
- Anugrahana, Andri. *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol 3, no 10, 2020, hal 282-289
- Barseli M, et al., *Konsep Stres Akademik Siswa*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol 5, no 3, 2017, hal 143-148
- Fauzan. (2020). "Fakta Baru di Balik Kasus Siswi SMA Gowa yang Disebut Bunuh Diri Karena Tugas Daring", <https://www.liputan6.com/regional/read/4398726/fakta-baru-di-balik-kasus-siswi-sma-gowa-yang-disebut-bunuh-diri-karena-tugas-daring>, diakses pada 11 Juni 2021 pukul 13.45
- Hasibuan, Muhammad Taufik Daniel dan Mendrofa, Hendry Kiswanto. *Pengaruh Hipnoterapi terhadap Stres Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kota Medan*. *Jurnal Keperawatan dan Fisioterapi*, vol 2, no 1, 2019, hal. 42-46
- Inayati, Nurvitasari. (2018). *Pengaruh Self Hypnosis Terhadap Tingkat Stres Penderita Hipertensi Di Argomulyo Sedayu Bantul*. Yogyakarta: Aisyah Yogyakarta
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kemdikbud

Wulandari, S.W.R. (2021). Mengatasi Stres di Masa Pandemi Covid-19 melalui Hipnoterapi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 98-108.

- Mashabi, Sania. (2020). "Siswi Bunuh Diri Diduga Depresi karena Tugas Sekolah Daring, KPAI Surati Kemendikbud", <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/23/15110441/siswi-bunuh-diri-diduga-depresi-karena-tugas-sekolah-daring-kpai-surati?page=all>, diakses pada 16 Mei 2021 pukul 21.43
- Nidawati. *Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama*. Jurnal Pionir, vol 1, no 1, 2013, hal 13-28
- Panditung R.A., Yuliana A., Sukarno, Sukino. *Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol 5, no 4, 2020, hal 231-240
- Pratiwi U.W.S & Fitriyana R., *Penyuluhan Untuk Orang Tua Mengenai Kejenuhan Belajar Anak di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Plakat*, vol 3, no 1, 2021, hal 43-53.
- Rohmadani, Z.A., *Metode Future Pacing Hypnotherapy Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Pada Mahasiswa Baru*. *Journal of Health Studies*, Vol. 1, No. 2, September 2017: 125-129.
- Siahaan, M., *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. *Jurnal Kajian Ilmiah*, no 1, 2020, hal 1-3.
- Simanjutak, G., V., Pardede, J., A., Sinaga, J., dan Simamora, M. *Mengelola Stres di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Hipnotis Lima Jari*. *Journal of Community Engagement in Health*, Vol. 4, No. 1, Maret 2021, Hal 54-57.
- Sudarmoyo. *Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Jarak Jauh*, vol 5, no 2, 2020, hal 65-73.
- Tanita et al., *Efektivitas Hipnoterapi Untuk Mengendalikan Nyeri Pada Pasien Yang Dilakukan Bronkoskopi Di RSUD Dr. Moewardi Surakarta*. *Smart Medical Journal*, Vol. 2, No. 1, 2019, hal 33-37.
- Umary, M.A. *Pengaruh Hipnoterapi pada Santriwati yang Menderita Psikosomatis di MA Muallimat NW Pancor*. *International Proceeding of: Research Party: Let's Capture The World with Peace, Inspiration & Creativity*, vol. 15, September 2017, pp. 5-10.
- Wahidah, i., Septiadi, M.A., Rafgie, M.C.A., Hartono, N.F.S., Athallah, R. *Pandemik Covid-19: Analisis Perencanaan Pemerintah dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan*. *Jurnal dan Manajemen Organisasi*, vol 11, no 3, 2020, hal. 179-188.
- Wulur B.M., *Aplikasi Hipnosis (Tinjauan Komunikasi Dakwah)*. *Jurnal Al-Bayan*, vol 24, no 2, 2018, hal 271-285.

Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi

Sawal Mahaly

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pattimura

Email: sawal.mahaly@fkip.unpatti.ac.id

Riwayat artikel: submit: 11 Juni 2021, revisi: 27 Juni 2021, diterima: 30 Juni 2021

ABSTRAK

Pembelajaran daring menjadi salah satu metode alternatif belajar yang tidak mengharuskan mereka untuk hadir di kelas. Selain itu, pembelajaran ini akan membentuk jiwa kemandirian belajar, dan juga mendorong interaksi antar mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang biasanya tidak aktif berbicara maka akan dapat lebih leluasa menyampaikan pendapat/pertanyaannya melalui tulisan. Sedangkan bagi dosen, model pembelajaran daring memberi peluang untuk menilai dan mengevaluasi perkembangan pembelajaran setiap mahasiswanya secara lebih efisien. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi di program studi bimbingan dan konseling. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Deskriptif. Dari hasil penelitian menggambarkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring program studi Bimbingan dan Konseling FKIP-Unpatti dalam kategori cukup dengan jumlah rata-rata 52.5%.

Kata Kunci: persepsi, pembelajaran daring

ABSTRACT

Online learning is an alternative method of learning that does not require them to be present in class. In addition, this learning will form a spirit of independent learning, and also encourage interaction between students, especially for students who are usually not active in speaking so they will be able to more freely express their opinions/questions through writing. As for lecturers, the online learning model provides an opportunity to assess and evaluate the learning progress of each student more efficiently. The purpose of this study is to find out how the implementation of online learning during the pandemic in the guidance and counseling study program. This type of research is descriptive research. The results of the study illustrate that the implementation of online learning for the Guidance and Counseling Study Program FKIP-Unpatti is in the sufficient category with an average number of 52.5%.

Keywords: *perseption, online learning*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Gheytsi, Azizifar, & Gowhary menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran (Khusniyah & Hakim, 2019). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajarmengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat pasif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019).

Pembelajaran di Perguruan Tinggi merupakan suatu kegiatan yang terprogram dalam membentuk mahasiswa yang memiliki kompetensi sesuai dengan harapannya. Pembelajaran juga merupakan pengembangan kreatifitas berpikir mahasiswa dalam meningkatkan dan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan dan pengembangan materi pembelajaran. Sebagai upaya tersebut dibutuhkan standar mutu dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan memenuhi dan meningkatkan kualitas hasil belajar yang pada akhirnya melahirkan sumber daya manusia yang berkompeten dalam aspek pengetahuan, sikap/nilai, dan psikomotor yang sesuai dengan bidang ilmunya/keahliannya. Namun dalam pelaksanaannya tidak bisa berjalan dengan efektif hal ini disebabkan oleh kasus *corona virus disease* atau dikenal dengan istilah Covid-19.

Untuk mengatasi cepatnya penyebaran virus Covid-19, pemerintah telah mengeluarkan beberapa kebijakan seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) mengakibatkan sistem aktivitas keseharian berubah. Penyebaran virus ini berdampak pada berbagai bidang, seperti bidang pendidikan. Lembaga pendidikan tidak diperbolehkan melakukan aktivitas seperti biasanya. Peraturan pemerintah menetapkan bahwa siswa dan mahasiswa belajar dari rumah. Hal ini diharapkan dapat mengurangi interaksi banyak orang sehingga dapat menghambat penyebaran virus Covid-19.

Senada dengan hal tersebut Abidin & Arizona menjelaskan bahwa para pendidik dan peserta didik untuk mampu dengan cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada. Sistem pembelajaran yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung di kelas, harus

Mahaly, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-116.

digantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegrasi melalui jaringan internet secara virtual (online learning). Pembelajaran online menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran online merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROM (Ningsih, 2020).

Secara umum pembelajaran daring dilaksanakan menggunakan komputer, laptop, gawai, yang dihubungkan dengan internet. Dalam proses pembelajar dosen menggunakan beberapa aplikasi untuk menyampaikan materi antara lain; *zoom meeting, telegram, google classroom, google meeting, edmodo, youtube*, bahkan hingga *whatsapp chat* (Covid- et al., 2020). Dengan kata lain pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa memiliki keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom, video conference, telepon* atau *live chat, zoom* maupun melalui *whatsapp group* (Dhull & Sakshi, 2017). Dalam pembelajaran daring mahasiswa secara mandiri harus aktif mengikuti *update* informasi mengenai di platform mana mata kuliah mereka akan melaksanakan pembelajaran daring, pemberian tugas/quiz, dan juga penyediaan materinya. Di program studi Bimbingan dan Konseling FKIP Unpatti pembelajar daring yang dilaksanakan menggunakan *google classroom, zoom* dan *whatsapp group*.

Bagi mahasiswa, pembelajaran daring menjadi salah satu metode alternatif belajar yang tidak mengharuskan mereka untuk hadir di kelas. Selain itu, pembelajaran ini akan membentuk jiwa kemandirian belajar, dan juga mendorong interaksi antar mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang biasanya tidak aktif berbicara maka akan dapat lebih leluasa menyampaikan pendapat/pertanyaannya via tulisan jika dilakukan pembelajaran daring seperti saat ini. Sedangkan bagi dosen, metode pembelajaran daring hadir untuk mengubah gaya mengajar konvensional yang nantinya dapat meningkatkan profesionalitas kerja. Model pembelajaran daring juga memberi peluang bagi dosen untuk menilai dan mengevaluasi perkembangan pembelajaran setiap mahasiswanya secara lebih efisien karena dapat berinteraksi langsung dan terdapat rekam jejaknya.

Dengan tersedianya banyak wadah atau media dalam pembelajaran daring membuat kegiatan ini menjadi mudah dilakukan. Namun, masalahnya ada pada subjek atau orang yang

Mahaly, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-116.

memanfaatkan perkembangan teknologi ini. Masalah utama pembelajaran secara online ditemukan pada kurangnya penguasaan teknologi, jaringan yang tidak stabil, pengeluaran biaya yang lebih besar, dan timbulnya masalah psikologis seperti stres. Dalam ruang lingkup kuliah, semua mahasiswa sudah memiliki alat penunjang yang dapat dikatakan wajib dimiliki seperti smartphone dan laptop atau notebook.

Disisi lain mahasiswa khususnya yang baru memasuki dunia perkuliahan masih merasa asing dengan penggunaannya. Sedangkan pada situasi saat ini tidak ada cara lain selain melangsungkan kegiatan perkuliahan secara daring. Jadi mau tidak mau mahasiswa harus bisa beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran jika ingin mengikuti dan melanjutkan pendidikannya. Dalam hal ini pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Widhiarto et al., 2020)

Dari hasil pengamatan dan diskusi ternyata bukan hanya mahasiswa ternyata ada dosen yang merasa kesulitan dengan metode pembelajaran yang baru ini, khususnya dosen senior. Saat kegiatan perkuliahan berlangsung beliau nampak bingung menggunakan media pembelajaran online yang ada dan meminta bantuan orang lain yang lebih mengerti teknologi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Dimana Penelitian ini di fokuskan pada pembelajaran daring mahasiswa program studi bimbingan dan konseling. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020, 2019 dan 2018 yang berjumlah 123 mahasiswa. Metode pengambilan sampel menggunakan *Quota Sampling*. Teknik sampling ini mengambil jumlah sampel sebanyak jumlah yang telah ditentukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data pelaksanaan pembelajaran daring selama masa pandemic di program studi bimbingan dan konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, menggambarkan bahwa pada aspek penguasaan dosen terhadap materi yang disampaikan 75 (60.98%) responden menyatakan sangat setuju dosen menguasai materi pembelajaran secara daring, 9 (7.32%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen menguasai materi pembelajaran secara daring. Hal ini menggambarkan bahwa dosen menguasai materi pembelajaran yang diberikan secara daring walaupun ada sebagian mahasiswa yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Keluasan dan kedalaman materi yang disampaikan dosen memadai waktu yang tersedia 64 (52.03%) responden menyatakan sangat setuju, 5 (4.07%) responden menyatakan tidak setuju bahwa dosen memiliki keluasaan dan kedalaman materi yang disampaikan. Pernyataan ini memberikan informasi bahwa dosen dalam memberikan materi secara daring memanfaatkan waktu dengan sedemikian mungkin, namun ada sebagian mahasiswa menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Kesempatan yang diberikan mahasiswa untuk bertanya 75 (60.98%) responden menyatakan sangat setuju, 7 (5.69%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa bertanya pada saat kuliah daring. Pernyataan ini menggambarkan bahwa dosen dalam memberikan materi secara daring selalu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, namun dilain sisi ada sebagian mahasiswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Respon yang diberikan dosen atas pertanyaan mahasiswa 72 (58.54%) responden menyatakan sangat setuju, 2 (1.63%) responden sangat tidak setuju bahwa dosen memberikan respon atas pertanyaan mahasiswa. Hal ini memberikan informasi bahwa jika mahasiswa bertanya pada saat pembelajaran daring, dosen selalu memberikan respon dari pertanyaan yang disampaikan oleh mahasiswa.

Dosen bersikap sopan dan santun dalam penyampaian materi 85 (69.11%) responden menyatakan sangat setuju dan 3 (20.3%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen bersikap sopan dan santun dalam penyampaian materi secara daring. Hal ini menggambarkan bahwa dalam pembelajarn daring dosen bersikap sopan dalam penyampain materi, namun disisi lain ada sebagian mahasiswa yang tidak setuju dengan hal tersebut

Kuliah daring lebih efektif dari pada kuliah luring 25 (30.3%) responden menyatakan sangat tidak efektif sedangkan 7 (5.69) responden menyatakan sangat efektif. Hal ini memberikan infomasi bahwa mahasiswa lebih sedang dosen memberikan materi pembelajar secara luring dari pada dosen memberikan pembelajaran secara daring.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Survey Pembelajaran Daring

Aspek	STS	%	TS	%	KS	%	S	%	ST	%	Σ	
Penguasaan Dosen terhadap materi yang disampaikan	9	7.32	3	2.44	6	4.88	30	24.4	75	60.98	123	100
Keluasan dan kedalaman materi yang disampaikan dosen memadai waktu yang	0		4	3.25	14	11.4	41	33.3	64	52.03	123	100

tersedia

Metode/ teknik penyampaian materi yang digunakan Dosen	0	5	4.07	20	16.3	24	19.5	74	60.16	123	100	
Kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa untuk bertanya/ menanggapi/ mengemukakan pendapat atas materi yang diberikan	7	5.69	2	1.63	7	5.69	32	26	75	60.98	123	100
Respon/ tanggapan yang diberikan dosen atas pertanyaan/ tanggapan/ pendapat dari mahasiswa	2	1.63	3	2.44	13	10.6	33	26.8	72	58.54	123	100
Dosen bersikap sopan dan santun dalam penyampaian materi	3	2.44		0	5	4.07	30	24.4	85	69.11	123	100
Kuliah Daring lebih efektif dari pada kuliah Luring	25	20.3	24	19.5	57	46.3	10	8.13	7	5.691	123	100

Berdasarkan rangkuman hasil persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi di program studi Bimbingan dan Konseling FKIP-Unpatti dalam kategori cukup dengan jumlah rata-rata 52.5%. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suliah Ningsih bahwa mayoritas mahasiswa yaitu 93,5% lebih menyukai pembelajaran secara *offline* di kelas tatap muka dibandingkan pembelajaran daring. Hal ini lebih banyak disebabkan karena keterbatasan mahasiswa untuk menyediakan kuota internet secara terus menerus, pemahaman materi kurang maksimal dan interaksi yang terbatas (Ningsih, 2020).

Senada dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Hikma Rasyida menyatakan bahwa Masalah utama kuliah daring ditemukan pada kurangnya penguasaan teknologi, jaringan yang tidak stabil, pengeluaran biaya yang lebih besar, dan timbulnya masalah psikologis seperti stress penting untuk ditanamkan rasa semangat, percaya diri, motivasi diri dan sikap pantang menyerah pada mahasiswa dalam menghadapi permasalahan. Belajar beradaptasi dalam penggunaan teknologi dan mengupayakan untuk memahami materi yang disampaikan dosen adalah tugas mahasiswa. Untuk masalah jaringan yang tidak stabil, mahasiswa bisa melihat rekaman ulang kegiatan perkuliahan saat jaringan sudah mulai membaik. Untuk masalah banyaknya pengeluaran paket internet dalam kuliah daring dapat

diatasi jika mahasiswa menerima subsidi kuota internet dari pihak yang bersangkutan dalam bidang tersebut (Rasyida, 2020). Dengan demikian mahasiswa harapan lebih meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi untuk dapat menghadapi perkembangan zaman saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Rangkuman hasil persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi program studi Bimbingan dan Konseling FKIP-Unpatti dalam kategori cukup dengan jumlah rata-rata 52.5%. diantaranya 75 (60.98%) responden menyatakan sangat setuju dosen menguasai materi pembelajaran secara daring, 9 (7.32%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen menguasai materi pembelajaran secara daring. Keluasan dan kedalaman materi yang disampaikan dosen memadai waktu yang tersedia 64 (52.03%) responden menyatakan sangat setuju, 5 (4.07%) responden menyatakan tidak setuju bahwa dosen memiliki keluasan dan kedalaman materi yang disampaikan, kesempatan yang diberikan mahasiswa untuk bertanya 75 (60.98%) responden menyatakan sangat setuju, 7 (5.69%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa bertanya pada saat kuliah daring, respon yang diberikan atas pertanyaan mahasiswa 72 (58.54%) responden menyatakan sangat setuju, 2 (1.63%) responden sangat tidak setuju bawa dosen memberikan respon atas pertanyaan mahasiswa, dosen bersikap sopan dan santun dalam penyampaian materi 85 (69.11%) responden menyatakan sangat setuju dan 3 (20.3%) responden menyatakan sangat tidak setuju dosen bersikap sopan dan santun dalam penyampaian materi secara daring, dan menurut mahasiswa kuliah daring lebih efektif dari pada kuliah luring 25 (30.3%) responden menyatakan sangat tidak efektif sedangkan 7 (5.69) responden menyatakan sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian adapun beberapa saran yang dapat diberikan; 1). Bagi mahasiswa diharapkan dalam pembelajaran daring selama pandemi harus mampu membangun komunikasi yang baik dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang berkembang sekarang ini, 2). Bagi dosen diharapkan dapat melakukan evaluasi dalam perkuliahan selama masa pandemi.

REFERENSI

Covid-, T. P., Fitri, A., Nur, R., Dahlan, D. I., Kurniawati, Y. I., Fitri, A., Nur, R., Dahlan, D. I., & Kurniawati,

Mahaly, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-116.

- Y. I. (2020). *Peran Konseling Online dalam Mengatasi Competent Tasks Siswa di The Role of Online Counseling in Overcoming Student Competent Tasks in the Middle of the Covid-19 Pandemic*. 5, 177–183.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Lubis, H., Ramadhani, A., & Rasyid, M. (2021). Stres Akademik Mahasiswa dalam Melaksanakan Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Covid 19. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 31. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v10i1.5454>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Rasyida, H. (2020). Efektivitas Kuliah Daring Di Tengah Pandemi. *Jurnal Edukasi*, 1(November), 1–8.
- Ratu, D., Uswatun, A., & Pramudibyanto, H. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pgrri Madiun. *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgrri Madiun*, 8.
- Studi, P., Matematika, P., & Denpasar, U. M. (2021). *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika, Vol. 1, No. 1 (Maret 2021) Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasaraswati Denpasar ISSN: 1(1), 13–22*.
- Widhiarto, B. S., Noviasari, A., & Rahmawati, T. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Geografi Melalui Google Classroom di SMA N 1 NGUTER Geography Online Learning Problems Through Google Classroom at NGUTER 1 High School Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk m. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 197–206.
- Yuliani Meda, dkk. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.

Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan

Aulia Diana Devi

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: auliadianadevi15@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 19 Juni 2021, revisi: 28 Juni 2021, diterima: 29 Juni 2021

ABSTRAK

Sarana dan prasarana pendidikan adalah semua perangkat atau fasilitas atau perlengkapan dasar yang secara langsung dan tidak langsung dipergunakan untuk menunjang proses pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis standarisasi dan konsep sarana dan prasarana pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *library research* dengan menggunakan pendekatan filosofis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi yaitu mengumpulkan bahan data berupa sumber dari buku-buku, artikel-artikel dan lainnya yang berkaitan dengan objek kajian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pendidikan merupakan perangkat atau fasilitas perlengkapan dasar yang secara langsung dan tidak langsung dipergunakan untuk menunjang proses dan demi tercapainya tujuan pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang, meja kursi, alat-alat media pengajaran, ruang teori, ruang perpustakaan, ruang praktek keterampilan, serta ruang laboratorium dan sebagainya. Dalam proses belajar mengajar, suatu lembaga pendidikan harus mempunyai sarana dan prasarana pendidikan. Suatu proses belajar mengajar tidak akan mencapai tujuan yang maksimal apabila tidak dapat memenuhi standarisasi sarana dan prasana pendidikan. Dengan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan secara langsung dan tidak langsung, diharapkan agar peserta didik, dan tenaga kependidikan dapat memanfaatkan segala sarana dan prasarana pendidikan yang ada dengan seoptimal mungkin dan bertanggung jawab penuh terhadap keselamatan pemakaian sarana dan prasarana pendidikan yang ada.

Kata Kunci : *standarisasi, konsep, sarana dan prasarana*

ABSTRACT

Educational facilities and infrastructure are all basic devices or facilities or equipment that are directly and indirectly used to support the educational process. This study aims to analyze the standardization and concept of educational facilities and infrastructure. The method used in this research is library research using a philosophical approach. Data collection techniques used are documentation techniques that collect data materials in the form of sources from books, articles and others related to the object of study. The results showed that educational facilities and infrastructures are basic equipment devices or facilities that are directly and indirectly used to support the process and for the sake of achieving educational objectives, especially in the teaching and learning process, such as buildings, rooms, desk chairs, teaching media tools, theory room, library room, skill practice room, and laboratory room and so on. In the process of teaching and learning, an educational institution must have educational facilities and infrastructure. A teaching and learning process will not achieve the maximum goal if it is unable to meet the standardization of educational facilities and facilities. With the availability of educational facilities and infrastructure directly and indirectly, it is expected that students, and educational personnel can make the most of all existing educational facilities and infrastructures as optimally as possible and take full responsibility for the safety of the use of existing educational facilities and infrastructure.

Keywords: *standardization, concept, facilities and infrastructure*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan bangsa dan perwujudan dari individu, terutama bagi pembangunan Bangsa dan Negara. Utami Munandar menyatakan bahwa Kemajuan suatu kebudayaan itu bergantung kepada bagaimana cara kebudayaan tersebut dalam mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, atau kepada peserta didiknya. Oleh sebab itu, mutu dan kualitas penyelenggara pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam memajukan daya pikir manusia (Utami Munandar, 2012, hlm. 6.). Mutu dan kualitas dalam pendidikan berfungsi sebagai proses untuk mengukur kemajuan, sebagai penunjang dalam menyusun rencana, serta penyempurnaan suatu sistem pendidikan (Aulia Diana Devi, 2021). Terkait dengan hal diatas maka, proses pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas tidak terjadi begitu saja dalam suatu lembaga pendidikan. tetapi memerlukan sesuatu yang efektif dan efisien.

Pendidikan merupakan bagian dari hak asasi manusia yang perlu dipenuhi sebagai komitmen bersama dalam mendukung pembangunan bangsa. Terkait dengan hal tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional telah menetapkan visi tahun 2014 yakni "Terselenggaranya Layanan Prima Pendidikan Nasional untuk Membentuk Insan Indonesia Cerdas Komprehensif". Untuk mencapai visi tersebut, Kemendiknas menetapkan "Misi 5K" yakni: ketersediaan, keterjangkauan, kualitas dan relevansi, kesetaraan, kepastian/ keterjaminan dalam memperoleh layanan pendidikan.(Panditung, 2020) Sekolah merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran, utamanya di kelas yang mana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik.(Susanti, 2021, hlm. 13.)

Keberhasilan program pendidikan melalui proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai disertai pemanfaatan dan pengelolaan secara optimal (Darmastuti, 2014, hlm. 11.). Suatu lembaga akan dapat berfungsi dengan baik apabila memiliki sistem manajemen yang didukung dengan sumber daya manusia (SDM), dana/biaya, dan sarana-prasarana. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dijelaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Sarana tersebut meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikserta perlengkapan lainnya yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran (Simatupang & Sitompul, 2018, hlm. 109.). Prasarana pendidikan meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan

satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang perpustakaan dan yang lainnya yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran (Bhakti, 2018, hlm. 101.).

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya adalah dalam meningkatkan mutu sarana dan prasarana pendidikan. Oleh karena itu, sarana dan prasarana sangat penting dalam dunia pendidikan karena sebagai alat penggerak suatu pendidikan (Wijaya, 2017, hlm. 233.). Sarana dan prasarana pendidikan dapat berguna untuk menunjang penyelenggaraan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam suatu lembaga dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Prasarana dan sarana pendidikan adalah salah satu sumber daya yang menjadi tolok ukur mutu sekolah dan perlu peningkatan terus menerus seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup canggih (Barnawi dan M. Arifin, 2012, hlm. 82-83.). Oleh karena itu sarana dan prasarana pendidikan adalah satu kesatuan pendukung terlaksanakannya proses belajar dan mengajar dengan baik dan optimal (Nasrudin & Maryadi, 2019, hlm. 16.).

Sebagaimana didalam al-Qur'an juga ditemukan ayat-ayat yang menunjukkan bahwa pentingnya sarana dan prasarana atau alat dalam pendidikan. Makhluk Allah berupa hewan yang dijelaskan dalam al-Qur'an juga bisa menjadi alat dalam pendidikan. Seperti nama salah satu surat dalam al-Qur'an adalah an-Nahl yang artinya lebah. Dalam ayat ke 68-69 di surat itu Allah menerangkan yang artinya adalah sebagai berikut :

“Dan Tuhanmu mewahyukan kepada lebah: “Buatlah sarang-sarang di bukit-bukit, di pohon-pohon kayu, dan di tempat-tempat yang dibikin manusia”, kemudian makanlah dari tiap-tiap (macam) buah-buahan dan tempuhlah jalan Tuhanmu yang telah dimudahkan (bagimu). Dari perut lebah itu ke luar minuman (madu) yang bermacam-macam warnanya, di dalamnya terdapat obat yang menyembuhkan bagi manusia. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Tuhan) bagi orang-orang yang memikirkan (Kementrian Agama RI, 2010).

Jelaslah bahwa ayat di atas menerangkan bahwa lebah bisa menjadi media atau alat bagi orang-orang yang berpikir untuk mengenal kebesaran Allah yang pada gilirannya akan meningkatkan keimanan dan kedekatan (taqarrub) seorang hamba kepada Allah SWT. Nabi Muhammad SAW dalam mendidik para sahabatnya juga selalu menggunakan alat atau media, baik berupa benda maupun non-benda. Salah satu alat yang digunakan Rasulullah dalam

memberikan pemahaman kepada para sahabatnya adalah dengan menggunakan gambar (Fauzan, 2018, hlm. 253-254.).

Perlu pula ditegaskan bahwa dalam konteks pendidikan Islam, alat-alat pendidikan harus mengandung nilai-nilai operasional yang mampu mengantarkan kepada tujuan pendidikan Islam yang sarat dengan nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut tentunya berdasarkan kepada dasar atau karakteristik pendidikan Islam itu sendiri. Karena dewasa ini, pengembangan sarana dan prasarana pendidikan semakin pesat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan Islam juga tetap melakukan berbagai inovasi termasuk dalam pengembangan penggunaan alat pendidikan sehingga membantu kelancaran proses pendidikan tersebut.

METODE

Analisis metode dalam jurnal ini menggunakan *libraryresearch* dengan menggunakan pendekatan filosofis (mengkaji konsep dan standarisasi sarana dan prasana pendidikan). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam artikel adalah dengan teknik dokumentasi yaitu mengumpulkan bahan data berupa dari sumber buku-buku yang ada di perpustakaan, artikel-artikel yang berhubungan dengan tulisan-tulisan terkait dengan penelitian, serta dikumpulkan dan diambil dan diintisarikan serta dikaitkan dengan objek kajian (Joko Subagyo, 1991, hlm. 109.). Analisis data dilakukan dengan cara menelaah berbagai literature dari data dokumentasi terhadap berbagai data-data dari hasil penelitian terkait dengan obyek penelitian artikel. Tahap pertama dilakukan dengan menganalisis dan mengidentifikasi seperti apa masalah yang dikaji. Tahap kedua mengkaji sebagai sumber dan dokumentasi yang perlu dicari solusinya atas persoalan masalahnya. Tahapan ketiga adalah menarik kesimpulan atas kajian masalah yang telah ditulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Sarana dan Prasarana Pendidikan

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor pendidikan yang keberadaannya sangat mutlak dalam proses pendidikan (Kurniawati & Sayuti, 2013, hlm. 99.). Secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Depdiknas, telah membedakan antara sarana pendidikan dan

prasarana pendidikan. Sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Berkaitan dengan ini, Prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah (Jannah & Sontani, 2018, hlm. 65.).

Menurut E. Mulyasa dalam bukunya *Manajemen Berbasis Sekolah*. Sarana pendidikan adalah: "peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan khususnya proses belajar mengajar (Mulyasa, E., 2004, hlm. 49.). Yang termasuk kedalam sarana pendidikan adalah gedung, ruang kelas, buku, meja, kursi, serta alat dan media pengajaran lainnya (Sri Herawati dkk., t.t., hlm. 21.). Adapun prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar maka komponen tersebut merupakan sarana pendidikan."

Menurut Ibrahim Bafadal yang dikutip dalam bukunya *Manajemen Perlengkapan Sekolah*, mengartikan bahwa: "Sarana pendidikan merupakan semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Sedangkan prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah (Ibrahim Bafadal, 2014, hlm. 2-3.)."

Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang secara langsung dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Sedangkan yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olah raga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan (Tanjung, 2017, hlm. 158-159.).

Berdasarkan pengertian-pengetian di atas maka sarana dan prasarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar-mengajar atau semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien.

Jenis, Fungsi dan Sifat Sarana Prasarana Pendidikan

Fasilitas pengajaran (sarana dan prasarana) dan kompetensi profesional yang dimiliki oleh seorang guru pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama yakni bagaimana membuat siswa merasa nyaman dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan berhasil sesuai yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan prestasi siswa.

Fasilitas atau benda-benda pendidikan dapat ditinjau dari fungsi, jenis atau sifatnya, yaitu (Ary H. Gunawan, 1996, hlm. 115.): 1) Ditinjau dari fungsinya terhadap PBM. Sarana dan prasarana pendidikan ada yang berfungsi tidak langsung (kehadirannya tidak sangat menentukan) dan ada yang berfungsi langsung (kehadirannya sangat menentukan) terhadap PBM. a) Prasarana pendidikan berfungsi tidak langsung (kehadirannya tidak sangat menentukan), termasuk dalam prasarana pendidikan ini adalah tanah, halaman, pagar, tanaman, bangunan sekolah, jaringan jalan, air, listrik, telepon, serta perabot/mobiler. b) Sarana pendidikan berfungsi langsung (kehadirannya sangat menentukan) terhadap PBM, seperti alat pelajaran, alat peraga, alat praktek dan media pendidikan. 2) Ditinjau dari jenisnya. Fasilitas pendidikan dapat dibedakan menjadi fasilitas fisik dan fasilitas non fisik (Sinta, 2019, hlm. 81.). a) Fasilitas fisik atau fasilitas material yaitu segala sesuatu yang berwujud benda mati atau dibedakan yang mempunyai peranan untuk memudahkan atau melancarkan sesuatu usaha, seperti kendaraan, mesin tulis, komputer, perabot, alat peraga, model, media, dan sebagainya. b) Fasilitas non fisik yakni sesuatu yang bukan benda mati, atau kurang dapat disebut benda atau dibedakan, yang mempunyai peranan untuk memudahkan atau melancarkan sesuatu usaha seperti manusia, jasa, uang. 3) Ditinjau dari sifat barangnya. Sarana dan prasarana pendidikan dapat dibedakan menjadi barang bergerak dan barang tidak bergerak, yang kesemuanya dapat mendukung pelaksanaan tugas (Yudi, 2012, hlm. 3.). a) Barang bergerak atau barang berpindah atau dipindahkan dikelompokkan menjadi barang habis-pakai dan barang tak habis pakai. Barang habis-pakai ialah barang yang susut volumenya pada waktu dipergunakan, dan dalam jangka waktu tertentu barang tersebut dapat susut terus sampai habis atau tidak berfungsi lagi, seperti kapur tulis, tinta, kertas, spidol, penghapus, sapu dan sebagainya. Sedangkan barang tak-habis-pakai ialah barang-barang yang dapat dipakai berulang kali serta tidak susut volumenya semasa digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama, tetapi tetap memerlukan perawatan agar selalu siap-pakai untuk pelaksanaan tugas, seperti mesin tulis, komputer, mesin stensil, kendaraan, perabot, media pendidikan dan sebagainya. b) barang tidak bergerak ialah barang yang tidak berpindah-pindah letaknya atau

tidak bisa dipisahkan, seperti tanah, bangunan/gedung, sumur, menara air, dan sebagainya. 4) Ditinjau dari hubungannya dengan proses belajar mengajar. Sarana Pendidikan dibedakan menjadi 3 macam bila ditinjau dari hubungannya dengan proses belajar mengajar, yaitu (Ary H. Gunawan, 1996, hlm. 116.): a) Alat pelajaran, adalah alat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar, misalnya buku, alat tulis, dan alat praktik. b) Alat peraga, adalah alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa perbuatan-perbuatan atau benda-benda yang mudah memberi pengertian kepada anak didik berturut-turut dari yang abstrak sampai dengan yang konkret. c) Media pengajaran, adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Ada tiga jenis media, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

Adapun prasarana pendidikan di sekolah bisa diklasifikasikan menjadi dua macam, diantaranya yaitu (Fadhilah, 2014): 1) Prasarana pendidikan yang secara langsung digunakan untuk proses belajar mengajar, seperti ruang teori, ruang perpustakaan, ruang praktik keterampilan, dan ruang laboratorium. 2) Prasarana sekolah yang keberadaannya tidak digunakan untuk proses belajar mengajar, tetapi secara langsung sangat menunjang terjadinya proses belajar mengajar, misalnya ruang kantor, kantin sekolah, tanah dan jalan menuju sekolah, kamar kecil, ruang usaha kesehatan sekolah, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan tempat parkir kendaraan.

Tujuan dan Macam-macam Sarana dan Prasarana Pendidikan

Secara lebih rinci Tim Pakar Manajemen Universitas Negeri Malang mengidentifikasi beberapa hal mengenai tujuan sarana dan prasarana pendidikan yaitu (Ellong, 2018, hlm. 4.): a) Untuk mengupayakan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan melalui sistem perencanaan dan pengadaan secara hati-hati dan saksama, sehingga sekolah atau madrasah memiliki sarana dan prasarana yang baik sesuai dengan kebutuhan dana yang efisien. b) Untuk mengupayakan pemakaian sarana dan prasarana sekolah itu harus secara tepat dan efisien. c) Untuk mengupayakan pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan secara teliti dan tepat, sehingga keberadaan sarana dan prasarana tersebut akan selalu dalam keadaan siap pakai ketika akan digunakan atau diperlukan.

Adapun macam-macam sarana dan prasarana yang di perlukan di sekolah demi kelancaran dan keberhasilan kegiatan proses pendidikan sekolah adalah (Sinta Kartika dkk., 2019, hlm. 117.): 1) *Ruang kelas*, adalah tempat siswa dan guru melaksanakan Proses

Kegiatan belajar mengajar. 2) *Ruang perpustakaan*, adalah tempat koleksi berbagai jenis bacaan bagi siswa dan dari sinilah siswa dapat menambah pengetahuan. 3) *Ruang laboratorium (tempat praktek)*, adalah tempat siswa mengembangkan pengetahuan sikap dan keterampilan serta tempat meneliti dengan menggunakan media yang ada untuk memecahkan suatu masalah atau konsep pengetahuan. 4) *Ruang keterampilan*, adalah tempat siswa melaksanakan latihan mengenai keterampilan tertentu. 5) *Ruang kesenian*, adalah tempat berlangsungnya kegiatan-kegiatan seni. 6) *Ruang fasilitas olah raga*: tempat berlangsungnya latihan-latihan olahraga.

Terkait sarana dan prasarana, ketersediaan lahan dan ruang merupakan unsur utama dalam pelaksanaan aktifitas belajar-mengajar. Secara administrative, lahan yang diperlukan untuk mendirikan sekolah atau perguruan tinggi harus disertai dengan tanda bukti yang sah dan lengkap (sertifikat). Adapun jenis lahan tersebut harus memenuhi beberapa kriteria antara lain: a) Lahan terbangun adalah lahan yang di atasnya berisi bangunan. b) Lahan terbuka adalah lahan yang belum ada bangunan di atasnya. c) Lahan kegiatan praktek adalah lahan yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan praktek. d) Lahan pengembangan adalah lahan yang dibutuhkan untuk pengembangan bangunan dan kegiatan praktek.

Sedangkan lokasi lahan tersebut harus berada di wilayah pemukiman yang sesuai dengan cakupan wilayah, sehingga mudah dijangkau dan aman dari gangguan bencana alam dan lingkungan yang kurang baik. Adapun ruang, ditinjau dari fungsinya, ruang dapat dikelompokkan ke dalam: ruang pendidikan, ruang administrasi, ruang penunjang, ruang alat dan media pendidikan, ruang buku atau bahan ajar, serta sarana dan prasarana pendidikan.

Standarisasi Sarana dan Prasarana Pendidikan

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 45 ayat 1 disebutkan bahwa: "Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik". Pasal ini menekankan pentingnya sarana dan prasarana dalam satuan pendidikan, sebab tanpa didukung adanya sarana dan prasarana yang relevan, maka pendidikan tidak akan berjalan secara efektif (*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta: Sinar Grafika, 2011., 2011*). Adapun tujuan dari standar sarana dan prasarana pendidikan adalah mewujudkan situasi dan kondisi sekolah yang baik,

menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi dalam pembelajaran, dan memberi kemudahan dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Untuk mewujudkan dan mengatur hal tersebut, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 yang telah diperbarui menjadi Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 8 tentang Standart Nasional yang menyebutkan bahwa: “Standart sarana dan prasarana adalah standart nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimum tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” (*Undang-undang Sisdiknas, Sistem Pendidikan Nasional No 19 tahun 2005*, 2012). praktek keterampilan, serta ruang laboratorium dan sebagainya. Oleh karena itu dalam suatu proses belajar mengajar, sarana dan prasarana pendidikan harus ada. Tanpa adanya Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah. Pada Bab VII Pasal 42 PP 32/2013 disebutkan bahwa : “(1) setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. (2) setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi : lahan, ruang kelas, ruang pimpinan, satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur danberkelanjutan (*Standar Nasional Pendidikan (SNP) Perpem Nomer 19 Tahun 2005*, 2005, hlm. 48.)”.

Standar sarana dan prasarana pendidikan yang terdapat pada peraturan menteri tersebut mencakup kriteria minimum sarana dan prasarana yang harus ada dan dikelola di sekolah. Standar sarana dan prasarana ini untuk lingkup pendidikan formal, jenis pendidikan umum, jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu: Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Standar sarana dan prasarana ini mencakup: 1) Kriteria minimum sarana yang terdiri dari perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, teknologi informasi dan komunikasi, serta perlengkapan lain yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah, 2) Kriteria minimum prasarana yang terdiri dari

lahan, bangunan, ruang-ruang, dan instalasi daya dan jasa yang wajib dimiliki oleh setiap sekolah/madrasah.

Standar sarana dan prasarana pendidikan yang terdapat pada peraturan menteri tersebut mencakup kriteria minimum sarana dan prasarana yang harus ada dan dikelola di sekolah. Dengan standar inilah selanjutnya segala sesuatu yang berhubungan dengan pengelolaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan dalam proses pembelajaran diatur.

Adapun standar sarana prasarana dikembangkan oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri, yang dalam garis besarnya adalah sebagai berikut (E. Mulyasa, 2004, hlm. 43.): 1) Standar jenis peralatan laboratorium, ilmu pengetahuan alam (IPA), laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan peralatan pembelajaran lain pada satuan pendidikan dinyatakan dalam daftar yang berisi jenis minimal peralatan yang harus tersedia. 2) Standar jumlah peralatan di atas, dinyatakan dalam rasio minimal jumlah peralatan perpeserta didik. 3) Standar buku perpustakaan dinyatakan dalam jumlah judul dan jenis buku perpustakaan satuan pendidikan. 4) Standar buku teks pelajaran perpustakaan dinyatakan dalam rasio jumlah buku teks pelajaran untuk masing-masing mata pelajaran di perpustakaan satuan pendidikan untuk setiap peserta didik. 5) Kelayakan isi, bahasa, penyajian dan kegrafikan, buku teks pelajaran dinilai oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri. 6) Standar sumber belajar lainnya untuk setiap dinyatakan dalam rasio jumlah sumber belajar terhadap peserta didik sesuai dengan jenis sumber belajar dan karakteristik satuan pendidikan. 7) Standar rasio luas ruang kelas dan luas bangunan perpeserta didik dirumuskan oleh BNSP dan ditetapkan dengan peraturan menteri. 8) Standar kualitas bangunan minimal pada satuan pendidikan dasar dan menengah adalah kelas B, sedangkan pada satuan pendidikan tinggi adalah kelas A. 9) Pada daerah rawan gempa bumi atau tanah labil, bangunan satuan pendidikan harus memenuhi ketentuan standar bangunan tahan gempa. 10) Standar kualitas bangunan satuan pendidikan mengacu pada ketetapan menteri yang menangani urusan pemerintahan di bidang pekerjaan umum. 11) Pemeliharaan sarana prasarana pendidikan menjadi tanggung jawab satuan pendidikan yang bersangkutan, serta dilakukan secara berkala dan berkesinambungan dengan memperhatikan masa pakai yang ditetapkan dengan peraturan menteri.

SIMPULAN DAN SARAN

Sarana dan prasarana pendidikan adalah semua perangkat atau fasilitas atau perlengkapan dasar yang secara langsung dan tidak langsung dipergunakan untuk menunjang

proses pendidikan dan demi tercapainya tujuan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang, meja kursi, alat-alat media pengajaran, ruang teori, ruang perpustakaan, ruang sarana dan prasarana pendidikan, suatu proses belajar mengajar tidak akan mencapai tujuan yang maksimal. Dengan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan secara langsung dan tidak langsung digunakan dalam proses belajar mengajar, maka guru harus dapat memanfaatkan segala sarana dan prasarana pendidikan yang ada dengan seoptimal mungkin dan bertanggung jawab penuh terhadap keselamatan pemakaian sarana dan prasarana pendidikan yang. Standar sarana dan prasarana mencakup ruang lingkup pendidikan formal, jenis pendidikan umum, jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu: Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA).

Hasil dari penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah: kita sebagai seorang calon pendidik diharapkan mampu mengelolah atau menggunakan sarana prasarana dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami dan aktif dalam lingkungan sekolahnya. Begitu juga saat menggunakan sarana pendidikan harus kita sesuaikan dengan kriteria siswa yang dididik. Dengan adanya makalah ini penulis mengharapkan apabila ada kesalahan dalam penulisan agar memberi tahu penulis. Karena segala kekurangan datang dari kita dan kebenaran dari Allah SWT.

REFERENSI

- Ary H. Gunawan. (1996). *Administrasi Sekolah (Administrasi Pendidikan Mikro)*. PT Rineka Cipta.
- Aulia Diana Devi. (2021). Analisis Mutu dan Kualitas Input-Proses-Output Pendidikan di MAN 1 Tulang Bawang Barat |. *AL-FAHIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1). <http://staitbiasjogja.ac.id/jurnal/index.php/alfahim/article/view/115>
- Barnawi dan M. Arifin,. (2012). *Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Ar-Ruzz Media.
- Bhakti, C. P. (2018). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah di Kabupaten Gunungkidul. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 2(2), 100–104. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p100-104>
- Darmastuti, H. (2014). MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA DALAM UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 2 SURABAYA. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 3(3), Article 3. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/6606>
- E. Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya*. PT Remaja Rosda Karya.
- Ellong, T. A. (2018). Manajemen Sarana dan Prasarana di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.30984/jii.v11i1.574>
- Fadhilah, N. I. (2014). *Peranan Sarana dan Prasarana Pendidikan Guna Menunjang Hasil Belajar Siswa di SD Islam Al Syukro Universal*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/24635>
- Fauzan, A. (2018). Manajemen Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Shuffah Hisbullah Natar Lampung Selatan. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(1), 249–276. <https://doi.org/10.25217/ji.v3i1.240>

Devi, A.D. (2021). Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 117-128.

- Ibrahim Bafadal,. (2014). *Manajemen Perlengkapan Sekolah teori dan aplikasinya*. Bumi Aksara.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). SARANA DAN PRASARANA PEMBELAJARAN SEBAGAI FAKTOR DETERMINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Joko Subagyo. (1991). *Metode Penelitian dan Praktek*. Rhineka Cipta.
- Kementrian Agama RI. (2010). *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. CV Penerbit Diponegoro.
- Kurniawati, P. I., & Sayuti, S. A. (2013). MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA DI SMK N 1 KASHAN BANTUL. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 1(1), 98–108. <https://doi.org/10.21831/amp.v1i1.2331>
- Mulyasa, E. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep Strategi Dan implementasi*. PT Remaja Rosda Karya.
- Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pembelajaran di SD. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 15–23. <https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.6363>
- Panditung, A. R. (2020). Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 231–240. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i4.198>
- Simatupang, A. C., & Sitompul, A. F. (2018). ANALISIS SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM BIOLOGI DAN PELAKSANAAN KEGIATAN PRAKTIKUM BIOLOGI DALAM Mendukung PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS XI. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.24114/jpp.v6i2.10148>
- Sinta, I. M. (2019). MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 4(1), 77–92. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i1.5645>
- Sinta Kartika, Husni Husni, & Saepul Millah. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1). <https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/360>
- Sri Herawati, Yasir Arifat, & Yenni Puspita. (t.t.). Manajemen Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Pembelajaran | Attractive: Innovative Education Journal. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(3). Diambil 19 Juni 2021, dari <http://www.attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/68>
- Standar Nasional Pendidikan (SNP) Perpem Nomer 19 Tahun 2005*. (2005). Fokusmedia.
- Susanti, L. D. (2021). Penerapan Metode Drill and Practice untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i1.225>
- Tanjung, N. (2017). Tafsir Ayat- Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana. *Jurnal Sabilarrasyad*, 2(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta: Sinar Grafika*, 2011. (2011). Sinar Grafika.
- Undang-undang Sisdiknas, Sistem Pendidikan Nasional No 19 tahun 2005*. (2012). Fokus Indo Mandiri.
- Utami Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Wijaya, F. (2017). KETERSEDIAAN SARANA DAN PRASARANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMA NEGERI KABUPATEN SUMENEP. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2), Article 2. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/21247>
- Yudi, A. A. (2012). PENGEMBANGAN MUTU PENDIDIKAN DITINJAU DARI SEGI SARANA DAN PRASARANA (SARANA DAN PRASARANA PPLP). *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/702>

Pengembangan Media *Flash Cards* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca

Galih Pranowo

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara
Email: galihmail11@gmail.com

Riwayat artikel: submit: 18 Juni 2021, revisi: 2 Juli 2021, diterima: 13 Juli 2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *flash cards* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Setelah melalui tahap produksi diperoleh produk awal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Perolehan data didapatkan dari observasi, angket, tes dan wawancara. Hasil yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flash cards* pada uji ahli materi dinilai layak (89,13%) dan ahli media dinilai layak (90%). Selain uji ahli, pada uji coba lapangan utama media ini dinilai layak (93,125%) dan saat uji coba lapangan operasional media ini juga dinilai layak (94%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flash cards* sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Kata kunci: pengembangan, media *flash cards*, membaca

ABSTRACT

This research aims to produce flash cards media that feasible used in efforts to improve the ability in reading Javanese scripts student fourth grade of elementary school Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. The kind of research used by researchers is research and development. After going through an early stage production obtained starting product that has been validated by the material experts and media experts. the data obtained from observation, questionnaire, test and interview. Results were analyzed using descriptive quantitative technique. The results show that the flash cards media by the material experts is considered feasible (89,13 %) and by the media experts is considered feasible (90 %). In addition to testing experts, the main field trial was considered appropriate media (93.125%) and current operational field trial is also considered appropriate media (94%). This research result showed that flash cards media was already feasible as a media of learning in order to improve the ability in reading Javanese scripts student fourth grade of elementary school Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul.

Keywords: developing, flash cards media, reading



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Banyak pembelajaran bahasa Jawa yang dapat diajarkan di lingkungan masyarakat, khususnya di sekolah formal. Salah satu pembelajaran bahasa Jawa yaitu belajar aksara Jawa. Pembelajaran aksara Jawa ini dalam pendidikan formal sudah diajarkan sejak anak duduk di bangku sekolah dasar. Mulai dari pengenalan aksara Jawa sampai dituntut untuk menulis dan membaca. Pembelajaran aksara Jawa itu sendiri setiap jenjang kelas memiliki tingkatan yang berbeda. Hal ini didasari karena disetiap jenjang anak memiliki kemampuan yang berbeda. Semakin tinggi jenjang kelasnya maka materi aksara Jawa yang diajarkan semakin kompleks.

Dio A. Fajar (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan guru dalam mengeksplorasi materi pelajaran dan menyampaikannya dalam bentuk yang lebih komunikatif. Banyak media yang berkembang dan dapat digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa ini khususnya untuk membaca aksara Jawa. Mulai dari media sederhana sampai dengan multimedia yang berkembang di era sekarang. Akan tetapi, pemilihan media yang akan digunakan haruslah disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Analisis kebutuhan dan kondisi di lapangan dimaksudkan agar memperoleh media yang tepat digunakan oleh siswa. (Nunu et al., n.d.)(2021: 29), Fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah diketahui oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul, bahwasanya media yang cocok digunakan untuk pembelajaran aksara Jawa yaitu media sederhana. Hal ini didasari karena tidak memungkinkan menggunakan multimedia di sekolah tersebut. Sarana dan prasarana menjadi kendala utama dalam menggunakan media tersebut. Media sederhana ini sangat beragam jenisnya mulai dari papan flanel, roda berputar, poster, komik dan *flash cards*. Akan tetapi untuk pembelajaran aksara Jawa penggunaan media *flash cards* sangatlah cocok dengan karakteristik pokok bahasan. Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991 : 30) media kartu *flash* atau *flash cards* biasanya berisi kata-kata,

gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa. (Alman, 2020) Untuk lebih menghidupkan suasana dan semangat peserta didik guru memberikan motivasi dengan memberikan hadiah penghargaan kepada peserta didik terbaik. Hal ini juga bisa menjadi motivasi siswa untuk memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya masing-masing. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi jembatan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan pada latar belakang, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flash cards* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Sesuai masalah yang dipaparkan di depan, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *flash cards* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan, Penelitian dan pengembangan berfokus kepada pengembangan produk. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan hasil produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan (Sugiyono (2011:297). Penelitian ini dalam proses pengembangannya dilakukan secara berkesinambungan atau siklus, setiap langkah yang dikembangkan harus berpedoman pada hasil yang sudah diperoleh dari langkah sebelumnya. Sehingga dimaksudkan produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengembangan produk.

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul tahun ajaran 2012/2013. Subjek uji coba berjumlah 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet yang terdiri dari empat uji coba lapangan awal, delapan uji coba lapangan utama dan selebihnya digunakan untuk uji coba lapangan

operasional dengan menyesuaikan jumlah siswa dalam kelas di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul.

Berpedoman pada langkah pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*, maka penelitian pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) langkah yang digunakan dalam prosedur penelitian ini. Nana Syaodih S. (2010: 169-170) menyebutkan bahwasanya ada 10 langkah yang digunakan oleh *Borg and Gall*. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan, jika dilaksanakan dengan baik dan benar maka akan diperoleh produk yang dapat dipertanggungjawabkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah pengembangan dilakukan peneliti yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Revisi produk I, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Revisi Produk II, 8) Uji coba lapangan utama, 9) Revisi tahap akhir. 10) *Dissemination* dan implementasi. Peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap revisi akhir, untuk produksi massal peneliti tidak melakukannya. Berdasarkan uraian di atas maka prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian dan pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi bertujuan untuk memperoleh dan merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran maka peneliti melakukan analisis kebutuhan yang nantinya digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Mulai dari observasi secara langsung di SD Muhammadiyah dan dari sumber-sumber buku.

Perencanaan

Sesudah dilakukan pengumpulan data dan merumuskan suatu permasalahan pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan produk. Produk yang akan dibuat merupakan media sederhana yang berupa media *flash cards* untuk siswa sekolah dasar kelas empat.

Pengembangan produk awal

Membuat bentuk fisik dari desain media *flash cards*. Sesudah produk jadi maka dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Pembuatan ini tentunya

disesuaikan dengan desain awal yang kemudian nantinya kalau ada revisi akan diperbaiki Kembali.

Uji coba lapangan awal

Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang berupa penilaian dan saran terkait dengan media *flash cards*. Informasi ini dari pengisian angket yang sudah di sediakan peneliti.

Merevisi produk hasil uji coba I

Data dan informasi yang diperoleh dari uji coba lapangan awal digunakan sebagai pedoman dalam revisi produk yang dikembangkan. Saran dan masukan ahli media dan materi menjadi bahan rujukan dalam penyempurnaan media flash cards yang dikembangkan.

Uji coba lapangan utama

Jumlah subjek uji coba dalam tahap ini melibatkan delapan siswa SD kelas IV Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dan kesalahan dalam pengembangan produk

Merevisi produk hasil uji coba II

Revisi ini dilakukan untuk mencapai kesempurnaan produk yang nantinya akan di uji cobakan di lapangan operasional. Revisi ini juga mengacu kepada saran dan masukan dari siswa di kelompok kecil. Hal ini merupakan suatu respon terhadap uji coba lapangan tahap I.

Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan operasional ini di lakukan di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Uji coba tahap ini merupakan uji coba yang melibatkan subyek uji coba dalam satu kelas pembelajaran kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul

Revisi tahap akhir

Revisi ini berpedoman dari uji coba lapangan operasional. Tujuan revisi ini adalah penyempurnaan produk, sehingga produk layak digunakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Revisi tahap akhir ini merupakan revisi terakhir dari siklus pengembangan sehingga diharapkan dari saran dan masukan produk yang dikembangkan dapat mencapai ke titik sempurna sesuai dengan standar pengembangan media.

Dissemination dan implementasi

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap akhir, sedangkan untuk produk masal peneliti tidak melakukan. Produk ini dalam deseminasi tentunya memerlukan penggandaan sehingga dapat digunakan oleh masyarakat luas.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini merupakan pedoman yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket, tes dan wawancara. Untuk angket ahli media dan ahli materi dilakukan expert judgement oleh dosen pembimbing. Sedangkan untuk soal tes dan angket siswa dilakukan expert judgement oleh ahli materi.

Teknik Analisis Data

Suharsimi Arikunto (2002:244) menjelaskan bahwasanya analisis data mencakup keseluruhan kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memaknai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Segala bentuk data yang di peroleh merupakan perolehan dari validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu juga data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari uji coba produk yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul adalah dengan menggunakan observasi dan beberapa pertanyaan kepada responden. Responden tersebut yaitu guru kelas dan beberapa siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. Hasil observasi dan wawancara terhadap responden, peneliti menemukan beberapa hal sebagai berikut; 1) Siswa memiliki kesulitan dalam menghafal aksara Jawa dan mengaplikasikanya dalam suatu kalimat

atau kata khususnya untuk membaca, 2) Peran guru masih dominan sehingga anak menjadi pasif dalam pembelajaran, 3) Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangduwet, 4) Kurangnya media yang layak untuk membantu siswa dalam membaca aksara Jawa.

Perencanaan Pengembangan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mengkaji hasil dari studi pendahuluan tentang perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Peneliti merencanakan pengembangan sebuah media sederhana yang berupa *flash cards* yaitu adalah kartu bergambar dua dimensi yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut, dalam hal ini adalah aksara Jawa. Perencanaan produk yang dilakukan yaitu mendesain media *flash cards*. Adapun hal yang dilakukan yaitu menentukan warna, ukuran kartu, bentuk huruf, desain *lay out*, bahan yang digunakan, cover media, dan bentuk dari kartu tersebut. Selain itu pokok materi pembelajaran juga dilakukan yaitu materi aksara Jawa.

Desain Produk Awal

Media *flash cards* ini dikembangkan dengan tujuan menghasilkan media *flash card* yang layak dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa bagi siswa SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. (Alwa & Man, 2019) (2019:60), Dalam rangka mengetahui hasil, maka penelitian dilakukan minimal dua siklus. Pra Siklus dilihat sebagai gambaran bahwa metode konvensional perlu diperbaiki supaya hasil belajar siswa bisa mencapai hasil yang maksimal. Tentunya ini juga menjadi sudut pandang ketika melakukan pengembangan media. Media *flash cards* sudah melewati beberapa pengembangan. Pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan produk awal yaitu; 1) menentukan pokok bahasan yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini adalah aksara Jawa. 2) Menentukan Bahan dan alat yang diperlukan dalam proses produksi. 3) Membuat desain media dan membuat bentuk fisik dari desain tersebut.

Validasi Ahli dan Uji Coba Produk

Ahli media. Data yang diperoleh dari validasi media ini diperoleh dengan menggunakan angket terbuka. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli media di atas secara keseluruhan memperoleh hasil 82. Hasil ini menjelaskan bahwa kelayakan media *flash cards* masuk kriteria sangat baik atau layak (89,13%).

Ahli materi. Data yang diperoleh dari validasi media ini diperoleh dengan menggunakan angket terbuka. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian ahli media di atas secara keseluruhan memperoleh hasil 36. Hasil ini menjelaskan bahwa kelayakan media *flash cards* masuk kriteria sangat baik atau layak (90%).

Uji coba lapangan awal. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 155. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (96,87%).

Uji coba lapangan utama. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 298. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (83,125%).

Uji coba lapangan operasional. Hasil yang diperoleh dari hasil angket penilaian subjek uji coba lapangan awal secara keseluruhan memperoleh hasil 752. Hasil tersebut menjelaskan bahwa penilaian terhadap media *flash cards* yang digunakan sangat baik atau layak (94%).

Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka nilai yang terdapat dalam kurikulum juga harusnya memperhatikan aspek media yang digunakan saat melakukan pembelajaran (Syamsul Maarif, n.d. 2020). Mengetahui peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa untuk kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet peneliti menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan metode ini didasari untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan rata-tara siswa sebelum dan

karangduwet Gunungkidul. Pada tahap uji coba ahli media dinyatakan layak digunakan dengan persentase 89,13%. Penilaian ahli juga dinyatakan layak digunakan dengan persentase 90%. Pada uji coba lapangan awal penilaian yang dilakukan mendapatkan skor persentase 96,87% dengan kriteria layak, Uji coba lapangan utama memperoleh persentase 93,125% kriteria layak, dan saat uji coba lapangan operasional memperoleh persentase 94% kriteria layak. Selain uji coba juga dilakukan test untuk mengetahui kemampuan menghafal siswa yaitu dengan *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh adalah data terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre-test*. Nilai tersebut yaitu yang awalnya 5,15 menjadi 8, nilai ini mengalami peningkatan sebesar 2,85. Dapat disimpulkan bahwa media *flash cards* yang dikembangkan secara keseluruhan dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunungkidul. (Saputra et al., n.d.) (2020:154) dalam pembelajaran jikalau hasil siklus 2 lebih Baik dari pada siklus 1 berarti ada peningkatan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengembangan media *flash cards* di SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul didapatkan kesimpulan bahwa media *flash cards* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangduwet Gunung Kidul. Hal ini ditinjau secara keseluruhan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahwasanya media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Selain penilaian dari para ahli, kelayakan media juga di uji cobakan kepada subjek uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Selain itu hasil ini juga diperkuat dari hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang menyatakan bahwasanya hasil rata-rata *post-test* lebih tinggi dibanding dengan hasil rata-rata *pre-test*.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah menyatakan media *flash cards* membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa telah

tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan yaitu. 1) Bagi guru. Disarankan menggunakan media *flash cards* ini dalam pembelajaran aksara Jawa untuk kelas IV SD agar mempermudah dan membuat senang siswa dalam belajar khususnya menghafal aksara Jawa. 2) Bagi peneliti selanjutnya. Disarankan mengembangkan media *flash cards* ini dengan materi pokok bahasan yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran. Flash cards terbukti membantu dalam pembelajaran konsep-konsep menghafal.

DAFTAR REFERENSI

- Arzhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Alman. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menghitung dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tugasku Sehari-Hari Kelas II SD Labschool STKIP. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Alwa, M., & Man, id. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Materi Jinayah melalui Metode Index Card Match. In *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* (Vol. 1, Issue 2). www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Anggia, R., Monica, I., Syahrudin, D., & Ridwan Sutisna, M. (n.d.). *ANALISIS KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca>
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Dio A. Fajar. (2020). Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2, 1–13. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Miftachul Ulah. (2012). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Ra Roudlotul Islamiyah Sidoarjo*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Surabaya: Unnesa
- Nana Syaodih S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nunu, O., Dosen, M., Tarbiyah, F., Uin, K., & Riau, S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.
- Saputra, N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Sigli, A.-H. (n.d.). *Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie*. www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsul Maarif SMP Negeri, I. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR)*. www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara

Aturan Penulisan Artikel

Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

1. Naskah artikel belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di media cetak maupun online.
2. Panjang naskah 10-16 halaman dengan format 1 kolom dan rata kanan-kiri (*justify*)
3. Ukuran kertas A4 dengan margin 3cm untuk semua sisi (atas, bawah, kanan dan kiri).
4. Jenis huruf *Times New Roman*, dengan ukuran Judul (14pt), Abstrak (10pt), Pendahuluan- Kesimpulan dan Saran (12pt), Daftar Pustaka (10pt).
5. Spasi 1 (satu) untuk bagian Judul, Abstrak, dan Daftar Pustaka, dan Spasi 1,5 (satu koma lima) untuk bagian isi (Pendahuluan – Kesimpulan dan Saran).
6. Indensiasi alinea (jorokan dari huruf pertama) adalah 7 ketukan (0,75cm).
7. Semua istilah asing ditulis cetak miring (*italic*).
8. Penyebutan singkatan untuk pertama kali harus diberikan kepanjangannya, contohnya Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI), penyebutan berikutnya boleh singkatannya saja “SNASTI”.
9. Format artikel berisi Abstrak, Pendahuluan, Metode, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, serta Referensi.
10. Judul artikel harus ringkas, informatif, dan mengandung variabel penelitian. Judul tidak lebih dari 14 kata. Judul ditulis kapital dan cetak tebal. Sebaiknya hindari penggunaan singkatan pada Judul Artikel.
11. **Abstrak** dibuat dalam dua bahasa, Indonesia dan Inggris (dibuat 1 halaman). Masing- masing berisi sekitar 150-200 kata baik Indonesia maupun Inggris. Secara umum berisi tujuan/pentingnya penelitian, metode/prosedur penelitian, serta hasil/temuan penelitian. Abstrak harus dilengkapi dengan identitas penulis dan kata kunci (3-5 kata kunci).
12. **Pendahuluan** secara umum berisi permasalahan penelitian, wawasan dan rencana pemecahan masalah, tujuan penelitian dan, harapan yang diinginkan (tidak perlu dibuat sub-sub judul). Panjang ideal sekitar 2-3 halaman.
13. **Metode** berisi informasi mengenai jenis penelitian, prosedur penelitian, sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, hipotesis penelitian atau informasi penting lainnya (tidak perlu dibuat sub-sub judul). Panjang ideal sekitar 2-3 halaman.
14. **Hasil dan Pembahasan** berisi hasil/ temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah/tujuan penelitian, serta mengkaitkan hasil penelitian dengan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu. Panjang ideal sekitar 4-6 halaman.
15. **Kesimpulan dan Saran** berisi jawaban singkat atas rumusan masalah/tujuan penelitian berdasarkan hasil/temuan penelitian, serta saran/rekomendasi untuk peneliti selanjutnya ataupun pihak-pihak terkait. Panjang ideal sekitar 1-2 halaman.
16. **Referensi** yang dimuat harus disitasi pada bagian isi artikel dengan merujuk format APA edisi 2006. Daftar pustaka minimal berisi 10 judul, 50% harus berasal dari acuan primer (jurnal nasional & jurnal internasional) mukhtahir, selebihnya bisa dari buku dan website kredibel. Sangat disarankan menggunakan software seperti Mendeley atau Zotero dan mensitasi beberapa artikel di jurnal ini.
17. Semua data, pendapat, dan pernyataan pada artikel seluruhnya menjadi tanggungjawab penulis, bukan tim redaksi jurnal.

