

# edudikARA

## JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif  
(Agus Hadi Utama)

Pembelajaran SOLE dalam Membangun Keefektifan Belajar pada Peserta Didik  
(Aura Fariha)

Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi  
(Haifa Amalia Sholiha)

Penggunaan Media Seesaw Class pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19  
(Anik Twiningsih)

Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa  
Sekolah Dasar (Ani Kholifatul Khoir)

Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada  
Materi Pengaruh Kalor (Sri Untari)

Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar  
Pendidikan Kewarganegaraan (Usman M, Rosmini Rosmini, Hartati Hartati, Singgih Subiyantoro)

Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap Psikologis Mahasiswa Keperawatan  
(Jassica Friscillia Naibaho)

Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA  
(Wisnu Mursabdo)

Problematika Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Selama Home Visit Siswa Sekolah Dasar  
(Dwi Setyani, Nurratri Kurnia Sari, Tri Sutrisno)

Pendidikan Karakter Orang Tua terhadap Anak dalam Teks Jawa "Dongengipun Suwidak Loro"  
(R. Adi Deswijaya)

Pengaruh Budaya Belajar terhadap Self-Efficacy Siswa Cerdas Istimewa di Sekolah  
Menengah Atas (Ananda Aprilia, Siti Masyithoh, Mu'arif SAM)

# EdudikARA

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

**EdudikARA** merupakan Jurnal yang dikelola oleh Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta (IPTPI Surakarta) sebagai wahana komunikasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Terbit 4 kali dalam satu tahun (Maret, Juni, September, Desember).

**EdudikARA** dikelola oleh:

## Dewan Redaksi

### Penanggung Jawab:

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

### Journal Manager:

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd

### Editor in Chief:

Soepri Tjahjono MW, S.Pd., M.Pd.

### Section Editor:

Oka Irmade, S.Pd., M.Pd.  
Eka Budhi Santosa, S.T, M.Pd.  
Sudarmoyo, S.T, M.Pd.  
Singgih Subiyantoro, S.Pd, M.Pd.  
Baskoro, SE, M.Pd.

### Reviewer:

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)

### Alamat Redaksi

Sekretariat IPTPI Surakarta  
Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret  
Jl. Ir. Sutami 36 A, Ketingan Surakarta  
Telp (0271) 646994 Psw 377 Fax. (0271) 646655  
email: adminjurnaledudikara@gmail.com.

**EdudikARA** menerima sumbangan tulisan ilmiah di bidang pendidikan dan pembelajaran yang belum pernah dipublikasikan dalam media cetak/online lain. Artikel dikirim secara online melalui laman OJS (lebih lanjut mengenai aturan penulisan artikel dapat membaca pada bagian akhir jurnal)

# EdudikARA

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran  
Vol. 6, No. 3, September 2021

## Daftar Isi

	Halaman
Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif ( <b>Agus Hadi Utama</b> )	140-151
Pembelajaran SOLE dalam Membangun Keefektifan Belajar pada Peserta Didik ( <b>Aura Fariha</b> )	152-157
Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi (Haifa Amalia Sholiha)	158-162
Penggunaan Media Seesaw Class pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19 (Anik Twiningsih)	163-175
Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar (Ani Kholifatul Khoir)	176-186
Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Pengaruh Kalor (Sri Untari)	187-198
Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Usman M, Rosmini Rosmini, Hartati Hartati, Singgih Subiyantoro)	199-210
Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap Psikologis Mahasiswa Keperawatan (Jassica Friscillia Naibaho)	211-215
Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA (Wisnu Mursabdo)	216-225
Problematika Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Selama Home Visit Siswa Sekolah Dasar (Dwi Setyani, Nurratri Kurnia Sari, Tri Sutrisno)	226-234
Pendidikan Karakter Orang Tua terhadap Anak dalam Teks Jawa "Dongengipun Suwidak Loro" (R. Adi Deswijaya)	235-243
Pengaruh Budaya Belajar terhadap Self-Efficacy Siswa Cerdas Istimewa di Sekolah Menengah Atas (Ananda Aprilia, Siti Masyithoh, Mu'arif SAM)	244-254



## Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif

**Agus Hadi Utama**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin  
E-mail: [agus.utama@ulm.ac.id](mailto:agus.utama@ulm.ac.id)

*Riwayat artikel: submit: 29 Juli 2021; revisi: 20 Agustus 2021, diterima: 28 September 2021*

### ABSTRAK

Penyelenggaraan pendidikan inklusif di Indonesia, contohnya di Kota Banjarmasin belum berjalan maksimal, karena beberapa persyaratan standar penyelenggaraan pendidikan inklusif tidak dipenuhi. Oleh sebab itu, pengembangan model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif menjadi lebih penting agar bisa digunakan secara seragam untuk melihat keberhasilan implementasi pendidikan inklusif di Indonesia. Model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif terdiri dari 6 standar, yaitu: sistem rekrutment ABK, sistem rekrutment GPK, modifikasi kurikulum dan evaluasi pembelajarannya, aksesibilitas dan sarana-prasarananya, pendanaan/pembiayaan, dan peran komite sekolah. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menciptakan suatu model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan amanah konstitusi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif yang terdiri dari 6 standar ini nantinya dapat menjadi bahan rekomendasi kepada sekolah dan komite sekolah dalam menyiapkan prosedur standar operasional (SOP).

**Kata kunci:** *Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif, Model Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*

### ABSTRACT

The implementation of inclusive education in Indonesia, for example in the city of Banjarmasin, has not run optimally, because several standard requirements for the implementation of inclusive education have not been met. Therefore, the development of a design model for the implementation of inclusive education is more important so that it can be used uniformly to see the success of the implementation of inclusive education in Indonesia. The design model for implementing inclusive education consists of six standards, namely: student's recruitment system, teacher's recruitment system, curriculum modification, and learning evaluation, accessibility and infrastructure, funding/financing, and the role of school committees. This research belongs to the type of research and development to create a design model for the implementation of inclusive education following the goals of national education and the constitutional mandate of Law of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 concerning the National Education System. The design model for inclusive education, which consists of six standards, can later be used as recommendations for schools and school committees in preparing standard operating procedures.

**Keywords:** *Inclusive Education Implementation, Inclusive Education Implementation Model*



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 untuk anak berkebutuhan khusus telah dicantumkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kebijakan tersebut memberi warna baru bagi anak berkebutuhan khusus. Ditegaskan dalam pasal 5 tentang pendidikan khusus di sebutkan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan untuk peserta didik berkelainan atau peserta didik yang memiliki kecerdasan luar biasa yang diselenggarakan secara inklusi atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pasal inilah yang memungkinkan terobosan dan inovasi dalam pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus berupa penyelenggaraan pendidikan inklusif. Secara lebih operasional, hal tersebut diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 tahun 2009 tentang pendidikan inklusif bagi peserta didik yang memiliki kelainan (Direktorat Pembinaan SLB, 2009).

Sebagaimana diketahui bahwa masih banyak anak-anak Indonesia yang sampai sekarang ini tidak dapat menikmati suasana belajar di bangku sekolah. Tidak sedikit pula anak-anak putus sekolah bahkan tidak sekolah sama sekali karena alasan ekonomi yang kemudian diperparah lagi dengan mahalnya biaya pendidikan sekarang ini. Disini peran pendidikan inklusif dibutuhkan sebagai pelindung terhadap hak-hak dasar anak untuk mendapatkan layanan pendidikan secara merata. Seperti dalam penjelasan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2004).

Pendidikan inklusif merupakan proses yang dinamis, agar pendidikan inklusif terus hidup, diperlukan adanya monitoring partisipatori yang berkesinambungan, melibatkan semua stakeholder dalam refleksi diri yang kritis. Satu prinsip inti dari pendidikan inklusif adalah harus tanggap terhadap keberagaman secara fleksibel, senantiasa berubah, dan tidak dapat diprediksi. Jadi, pendidikan inklusif harus tetap hidup dan berjalan sesuai dengan amanah konstitusi. Setiap daerah memiliki sumber daya manusia, karakteristik, dan kultur budaya, serta sistem sosial yang sangat mendasar. Jika hal-hal tersebut dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengimplementasikan pendidikan inklusif, niscaya implementasi itu akan berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Faktor-faktor inilah yang kurang dipertimbangkan ketika implementasi pendidikan inklusif digulirkan, sehingga menimbulkan masalah-masalah yang paling mendasar dalam pelaksanaan implementasi pendidikan inklusif.

Ideologi dan pendekatan pendidikan inklusif pertama kali muncul dalam dokumen internasional pada tahun 1994 dalam "The Salamanca Statement". Pernyataan tersebut di uraikan sebagai berikut: Kami, para delegasi Konferensi Dunia tentang Pendidikan Kebutuhan Khusus yang mewakili sembilan puluh dua pemerintah dan dua puluh lima organisasi internasional, yang berkumpul di sini di Salamanca, Spanyol, dari tanggal 7 - 10 Juni 1994, dengan ini menegaskan kembali komitmen kami terhadap Pendidikan bagi Semua, mengakui perlunya dan mendesaknya memberikan pendidikan bagi anak, remaja, dan orang dewasa penyandang kebutuhan pendidikan khusus di dalam sistem pendidikan reguler, dan selanjutnya dengan ini menyetujui Kerangka Aksi mengenai Pendidikan Kebutuhan Khusus, yang semangat ketetapan-ketetapan serta rekomendasi-rekomendasinya diharapkan akan dijadikan pedoman oleh pemerintah-pemerintah serta organisasi-organisasi dunia (Hunt, P. F., 2011).

Pendekatan ini belum sepenuhnya dilaksanakan dan diterapkan di seluruh Indonesia. Namun, kecenderungannya adalah semakin dapat diterima oleh masyarakat luas walaupun

masih banyak masalah-masalah yang dihadapi dilapangan, seperti halnya di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Banyak sekolah yang nampak belum tersedia sumber daya manusia, sarana prasana, modifikasi kurikulum, serta model evaluasi yang sesuai dengan kultur budaya masyarakat Banjar, sehingga berdampak pada pelaksanaan yang kurang maksimal.

Pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua anak yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan anak pada umumnya. Hal ini berarti bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Berdasarkan keberagaman anak berkebutuhan khusus, permasalahan, serta kebutuhan yang harus dipenuhi sekolah sangatlah bervariasi. Sekolah penyelenggara pendidikan inklusi wajib memahami setiap jenis hambatan, ketunaan, dan bentuk pembelajaran anak-anak berkebutuhan khusus itu sendiri. Persyaratan agar proses pendidikan inklusi dapat dilaksanakan Skjorten D. Miriam (2003 :50) mengemukakan bahwa proses menuju inklusi itu panjang dan antara lain akan membutuhkan; 1) perubahan hati dan sikap, 2) reorientasi yang berkaitan dengan asesmen, metode pembelajaran, dan manajemen kelas termasuk penyesuaian lingkungan, 3) redefinisi peran guru dan realokasi sumber daya manusia, 4) redefinisi peran SLB yang ada misalnya, dapatkah sekolah-sekolah ini secara bertahap mulai berfungsi sebagai pusat sumber belajar yang ekstensif?, 5) penyediaan bantuan profesional bagi para guru dalam bentuk reorientasi pelatihan dalam jabatan dan penataran guru, kepala sekolah dan guru kelas/guru pendamping khusus sehingga mereka juga akan dapat memberikan kontribusi terhadap proses menuju inklusi dan bersikap fleksibel jika diperlukan, dan 6) pembentukan, peningkatan kemitraan antara guru dan orang tua, demi saling reorientasi dan melakukan peningkatan serta pertukaran pengalaman, bantuan dan nasehat. Inklusi juga akan memerlukan sistem pendidikan yang fleksibel termasuk kurikulum dan sistem ujian yang fleksibel bagi anak berkebutuhan khusus.

Dengan demikian sekolah inklusif bukan sekedar menerima anak berkebutuhan khusus namun lebih dari itu sekolah inklusi harus mampu memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mampu menciptakan sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bagi semua siswa.

Permasalahan yang ditemui dilapangan, dari beberapa sekolah inklusi di Kota Banjarmasin, masih mengalami kesulitan dalam memahami dan melayani siswa dengan hambatan khusus (Mansur, H., 2013). Pelaksanaan Pendidikan inklusif di kota Banjarmasin belum maksimal tersebut dikarenakan pengetahuan warga sekolah tentang setting Pendidikan inklusif masih rendah, jumlah guru, dan siswa tidak sebanding, serta kondisi fisik sekolah belum memiliki aksesibilitas dan sarana-prasarana pendukung anak berkebutuhan khusus (ABK).

## **KAJIAN PUSTAKA**

Tantangan pertama dalam menyelenggarakan pendidikan inklusif di sekolah-sekolah regular adalah memberikan pemahaman awal tentang pentingnya penyelenggaraan pendidikan inklusif kepada warga sekolah sesuai dengan amanah konstitusi. Pemahaman awal tentang pentingnya pendidikan inklusif dapat dilakukan melalui program pendidikan dan pelatihan (diklat) yang difasilitasi oleh pemerintah provinsi setempat (Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H., 2020). Tantangan kedua dalam menyelenggarakan pendidikan inklusif adalah menyiapkan tenaga pendidik pendamping khusus yang direkrut oleh pemerintah provinsi setempat dan melibatkan beberapa perguruan tinggi yang memiliki lulusan pendidikan luar biasa (Bari, Safani & Yasin, Mohd & Hamzah, Mohd., 2014). Sikap guru terhadap penerapan program inklusif ditinjau dari aspek guru itu sendiri masih sangat minim akan wawasan desain pembelajaran pendidikan inklusif, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya tenaga pendidik berlatar

belakang pendidikan luar biasa untuk menjadi guru pendamping khusus (GPK) di sekolah inklusif (Triwulandari, A., & Pandia, W. S. S., 2015).

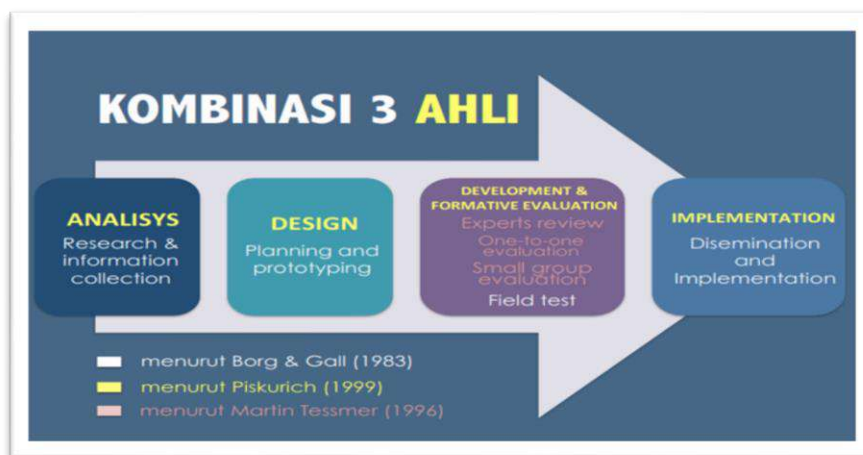
Kemampuan guru pendamping khusus (GPK) dalam mengidentifikasi dan assessment siswa ABK harus berlatar belakang pendidikan luar biasa (Kamariah, Nur & Mohd, Isa & Hamzah, et all., 2019). Kemampuan GPK dalam mendampingi siswa ABK dipengaruhi oleh keinginan dan kesadaran akan penanaman pendidikan inklusif (Anthony, Nancy & Yasin, Mohd., 2019). Pengetahuan dan sikap siswa ABK perlu dilakukan identifikasi awal terlebih dahulu dan assessment dalam tahapan rekrutment (Hasnah, Toran & Muhamad, Tajul, et all., 2010). Implementasi pendidikan inklusif akan terlaksana dengan baik dan efektif apabila sistem rekrutment-nya sudah dilakukan dengan benar yaitu melalui tahapan identifikasi dan assessment kondisi/karakteristik siswa ABK (Hanafi, Mohd & Yasin, Mohd & Jasmy, Mohd, et all., 2019). Tantangan ketiga dalam menyelenggarakan pendidikan inklusif adalah menyiapkan aksesibilitas dan sarana-prasarana bagi ABK (Mansur, H., & Utama, A. H., 2021). Sarana dan prasarana pendidikan inklusif sudah banyak diimplmentasikan kedalam bentuk digitalisasi atau media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (Mohd Rashid, Syar & Yasin, Mohd & Ashaari, Noraidah., 2019). Computer Assisted Teaching and Learning (CAT) untuk anak ABK perlu dikembangkan dalam bentuk software maupun hardware-nya (Mansur, H., Utama, A. H., & Prastitasari, H., 2021).

Penyelenggaraan pendidikan inklusif dapat dilihat dari aspek persiapan (antecedent), proses (transaction), dan produk (Mansur, Hamsi, Yasin, Mohd & Liong, K., 2019). Penilaian siswa ABK diselaraskan dengan modifikasi kurikulum program perkembangan individu (PPI), yaitu program pembelajaran individual (Omar, Shokhan & Yasin, Mohd & Razak, et all., 2019). Penilaian siswa ABK lebih diutamakan kepada perubahan sikap dan tingkah laku di lingkungan sekitar (Omar, Shokhan & Radzani, Mohd & Yasin, et all., 2018). Penilaian siswa ABK dilihat dari aspek pengetahuan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kondisi/karakteristik siswa (Abdulrahman, S.O. & Razak, M.R.A. & Yasin, et all., 2018). Pengembangan model modifikasi kurikulum sekolah inklusif berbasis PPI perlu dievaluasi kembali sesuai dengan kondisi/karakteristik individu dan kultur sistem sosial masyarakat Indonesia (Salim, A., & Utama, A. H., 2020).

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam kategori Research and Development (R&D), Pada aspek researchnya dicari jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang sekaligus dikemas dalam rumusan permasalahan tentang menciptakan suatu model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan amanah konstitusi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam pengembangannya ditentukan sebuah model desain pengembangan. Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian (Nazir Moh., 2010). Model yang digunakan untuk mengembangkan model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif ialah kombinasi Borg & Gall (1983) dan Martin Tessmer (1996) sehingga tercipta prosedur pengembangan sebagai berikut: Analysis (Research & Information Collection), Design (Planing and Prototyping), Development and Formative Evaluation (Experts Review, One to One Evaluation, Small Group Evaluation, and Field Test), dan Implementation (Desimination and Implementation). Untuk selanjutnya desain penelitian tersebut dapat digambarkan pada gambar 1 di bawah ini.

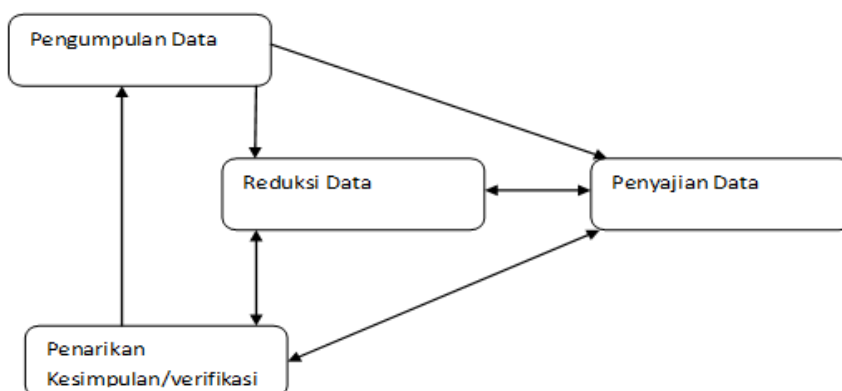




Gambar 1. Model Desain Pengembangan

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Populasi dan sampel diambil dari Provinsi Kalimantan Selatan, khususnya sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan inklusif di Kota Banjarmasin, karena sampel yang dipilih memenuhi syarat sebagai perwakilan dari penyelenggara pendidikan inklusif di Indonesia. Setelah data diperoleh melalui metode wawancara dan observasi terkumpul, maka peneliti melakukan analisis data secara deskriptif dengan cara sebagai berikut:

1. Tahap analisis, yaitu dengan cara mendiskusikan fenomena penelitian dengan perspektif teori, temuan penelitian yang relevan, dan pengalaman peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan dari sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan inklusif.
2. Tahap inferensi, yaitu untuk merumuskan prinsip-prinsip dan filosofi sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan inklusif berdasarkan analisis kekuatan dan kelemahan-kelemahan dalam penyelenggaraan pendidikan inklusif. Dimaksudkan agar dapat meningkatkan unsur-unsur yang menjadi kekuatan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Adapun analisis data digunakan adalah Analisis data model interaktif Miles, M. B. & Huberman, A. M., dalam Rohidi, T.R., 1992 akan disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Analisis Data Model Desain Interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyelenggaran pendidikan inklusif di sekolah-sekolah inklusif Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut: Pertama, pengetahuan kepala sekolah dan guru tentang pendidikan inklusif masih sangat minim. Kedua, belum terdapatnya Guru Pendamping Khusus (GPK) bagi anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut diperoleh informasi bahwa SMPN 14 yang ditunjuk menjadi sekolah inklusif pada awalnya merupakan sekolah umum/reguler yang tidak didesain atau dipersiapkan secara khusus untuk menyelenggarakan program pendidikan inklusif. Pengetahuan guru mengenai konsep pendidikan inklusif maupun pengetahuan tentang anak berkebutuhan khusus masih minim. Sebagian besar guru-guru di sekolah inklusif belum pernah mengikuti pengayaan maupun pelatihan terkait pendidikan inklusif. Baru sekitar 1-2 orang dari masing-masing sekolah yang mendapatkan kesempatan mengikuti pelatihan. Perwakilan guru tersebut diharapkan dapat menularkan pengetahuan yang didapatkan melalui pelatihan maupun seminar dan workshop. Namun, hal tersebut masih belum dapat terwujud dengan optimal. Selain itu, seminar dan workshop yang pernah diberikan hanya menyentuh sisi pedagogis, namun luput melihat sisi psikologis dari kesiapan peserta pelatihan (guru).

Ketiga, perencanaan pembelajaran dilakukan tanpa pertimbangan identifikasi dan asesment. Tidak adanya perencanaan dan asesment tentunya akan berdampak pada penanganan khusus karakteristik/kondisi siswa. Tanpa melakukan asesment, guru tidak akan mengetahui persoalan-persoalan pada diri siswa yang berkebutuhan khusus. Hal demikian tentu saja mereka juga tidak akan dapat memberirikan pelayanan pendidikan inklusif yang optimal. Apalagi anak-anak berkebutuhan khusus mencakup berbagai macam jenis dan derajat kelainan yang bervariasi. Assesment adalah satu-satunya cara bagaimana dan dengan cara apa guru dapat memberikan pelayanan Pendidikan inklusif yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus. Dengan demikian akan lebih mudah tercapai peningkatan kompetensi siswa dalam proses belajarnya.

Keempat, penerimaan anak berkebutuhan khusus (ABK) di sekolah tersebut masih terbilang "tebang pilih". Kelima, ABK belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Keenam, sistem pembelajaran yang belum mengakomodir kebutuhan pembelajaran pada ABK. Ketujuh, sistem penilaian pembelajaran yang disamakan antara ABK dan anak pada umumnya. Kedelapan, lingkungan kelas dan sekolah yang belum memiliki standar sarana dan prasarana/akseibilitas bagi ABK. Kesembilan, komite sekolah belum memaksimalkan perannya dalam mendukung pelaksanaan pendidikan inklusif. Kesepuluh, anggaran (dana) sekolah masih minim.

Penyelenggaraan pendidikan inklusif di sekolah-sekolah inklusif Kota Banjarmasin dengan merumuskan aspek kekuatan dan kelemahan sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan inklusif. Untuk itu, agar aspek-aspek itu dapat terumuskan maka menggunakan analisis SWOT. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (Strengths) dan peluang (Opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (Weaknesses) dan ancaman (Threats). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan visi, misi, tujuan, dan rencana strategis untuk menghasilkan model desain pembelajaran Pendidikan inklusif yang tepat guna. Selain itu, ketika analisis SWOT digunakan untuk mengukur sekolah, maka dimungkinkan bagi sebuah sekolah untuk mendapatkan sebuah gambaran menyeluruh mengenai situasi sekolah itu dalam hubungannya dengan masyarakat, lembaga-lembaga pendidikan yang lain, dan input-proses-output yang dihasilkan. Sedangkan pemahaman mengenai faktor-faktor eksternal, (terdiri atas ancaman dan kesempatan), yang digabungkan dengan suatu pengujian mengenai kekuatan dan kelemahan akan membantu dalam mengembangkan sebuah visi, misi, tujuan, dan rencana strategis tentang model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif yang relevan dan dinamis.

Prakiraan seperti ini diterapkan dengan mulai membuat program pendidikan inklusif yang kompeten atau mengganti program-program yang tidak relevan serta berlebihan dengan program yang lebih ringkas, inovatif, dan relevan. Beberapa lingkungan internal-eksternal di sekolah-sekolah penyelenggara pendidikan inklusif:

1. Tenaga pendidik dan kependidikan GPK
2. Kelas/laboratorium, media pembelajaran, aksesibilitas, dan sarana-prasarana (lingkungan belajar)
3. Karakteristik/kondisi siswa ABK yang ada
4. Anggaran dana operasional penyelenggaraan sekolah inklusif
5. Modifikasi kurikulum PPI, kegiatan ekstra, intra, dan Ko-Kurikuler
6. Struktur organisasi dan komite sekolah
7. Beberapa lingkungan eksternal di sekolah-sekolah penyelenggara Pendidikan inklusif:
  - a. Orang tua dan keluarga siswa
  - b. Struktur sistem sosial/lingkungan masyarakat
  - c. Sekolah/lembaga tinggi sebagai persiapan lanjutan
  - d. Keanekaragaman budaya daerah/kearifan lokal masyarakat Banjar
  - e. Demografi daerah dan faktor ekonomi

Dari kedua lingkungan tersebut, baik lingkungan internal maupun lingkungan eksternal harus dikelola dengan baik. Jika tidak, maka sesuatu yang semestinya menjadi kekuatan justru nantinya berubah menjadi kelemahan bagi sekolah-sekolah penyelenggara Pendidikan inklusif di Kota Banjarmasin. Kaitannya dengan penelitian ini, adalah lingkungan internal dan eksternal bagi sekolah-sekolah penyelenggara Pendidikan inklusif di Kota Banjarmasin dijadikan potensi penguat dalam penyusunan model desain pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus adalah sebagai berikut: Pertama, lingkungan internal memiliki potensi dapat menjalankan model desain pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus karena komite sekolah, tenaga pendidik, dan tenaga administratif, serta ruang kelas mampu dioptimalkan keberadaannya. Kedua, lingkungan eksternal. Orang tua dan keluarga siswa diajak untuk berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan inklusif. Partisipasi dan kontribusi dari orangtua siswa akan terlaksana dengan baik jika beberapa informasi yang berkenaan dengan program sekolah mampu dikomunikasikan dengan baik (Abdulrahman, M., 2003).

## **Pembahasan**

Pengembangan Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif adalah merumuskan kembali rencana model desain penyelenggaraan bagi anak berkebutuhan khusus berdasarkan data, teori, dan pengalaman lapangan yang ada, kemudian didiskusikan secara terbatas dengan beberapa tenaga pengajar penyelenggara Pendidikan inklusif di Kota Banjarmasin. Pembahasan rumusan model desain pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus akan disajikan sebagai berikut:

1. Sistem Rekrutmen ABK: Data mengenai Rekrutmen siswa berkebutuhan khusus sedikitnya ada 4 temuan. 1) SLTP Negeri 10 dan SLTP Negeri 14 memberikan kuota bagi siswa berkebutuhan khusus setiap tahun ajaran baru. 2) Sekolah telah menyelenggarakan proses identifikasi dan asesment bagi siswa berkebutuhan khusus. 3) Kedua SLTP inklusif di Kota Banjarmasin mewajibkan siswa yang ABK untuk memiliki rekomendasi dari sekolah yang sebelumnya (SD). 4) Kedua SLTP melakukan kerjasama dengan orangtua, meskipun secara khusus terdapat perbedaan kerjasama antara sekolah yang satu dan lainnya. Proses identifikasi/perekrutan dilakukan 1 kali dalam satu tahun ajaran baru. Karena sekolah-

sekolah penyelenggara pendidikan inklusif mengalami keterbatasan guru pendamping khusus (GPK) maka disarankan membatasi pendaftar anak berkebutuhan khusus. Minimal 1 dan atau maksimal 2 anak berkebutuhan khusus disetiap kelas dengan klasifikasi anak tersebut sudah dapat mengontrol emosi dan perilaku di dalam kelas bukan berdasarkan kelemahan kemampuan akademiknya. Seleksi dilakukan dengan memberikan kesempatan (kuota) kepada seluruh ABK yang mendaftar dan kelulusan ditentukan oleh tingkat emosi dan sosial anak berkebutuhan khusus. Dalam perekrutan ABK sekolah melibatkan tenaga ahli untuk mengukur tingkat emosi dan sosial anak tersebut. ABK yang belum diterima di sekolah kemudian direkomendasikan di sekolah-sekolah inklusif lainnya yang telah menyelenggarakan pendidikan inklusif. Perekrutan ABK dengan melibatkan tenaga ahli dimaksudkan agar sekolah memiliki data pribadi siswa dengan baik dan akurat. Sekolah yang tidak memiliki data pribadi ABK berdampak pada proses pembelajaran dan/atau pengembangan bakat dan minat ABK itu sendiri. Selain itu, pihak sekolah tidak bisa melakukan promosi atas prestasi atau karya-karya ABK. Dengan demikian, ketersediaan data pribadi ABK yang memadai pada setiap perekrutan ABK mengawali kebijakan-kebijakan sekolah inklusif pada ABK.

2. Sistem Rekrutment GPK: Data mengenai rekrutment guru pendamping khusus (GPK) sedikitnya diperoleh 2 data. 1) pada SLTP 10 belum terdapat GPK yang mendampingi siswa berkebutuhan khusus dalam belajar di kelas atau menyusun RPP. 2) di SLTP Negeri 14, GPK terdapat 10 (orang) yang kesemuanya berlatarbelakang PLB. Sedangkan data mengenai Kurikulum juga sama, yaitu ada dua temuan. 1) di SLTP Negeri 10 belum melakukan pengembangan kurikulum bagi siswa berkebutuhan khusus. 2) SLTP Negeri 14 yang didalamnya terdapat GPK melaksanakan pengembangan atau modifikasi kurikulum bagi siswa berkebutuhan khusus. Peran guru pendamping khusus (GPK) sangat diperlukan dalam tercapainya kesuksesan penyelenggaraan program pendidikan inklusif. GPK dibantu dengan tenaga ahli melakukan identifikasi awal, assessment akademik, dan asesmen perkembangan mental/sosial peserta didik. GPK yang tergabung dalam komite sekolah juga diberikan pemahaman oleh pihak sekolah untuk mendukung program pendidikan inklusif baik dukungan moral maupun pembiayaan. Upaya untuk memenuhi Ketersediaan sumber daya manusia (GPK) adalah dengan mengajukan kerjasama dengan SLB terdekat. Tujuannya adalah untuk membantu melakukan asesmen anak berkebutuhan khusus. Selain itu sekolah juga dapat bekerjasama dalam pengadaan alat bantu bagi anak berkebutuhan khusus. SLTP Negeri 14 Banjarmasin juga bekerjasama dengan SMA atau SMK yang telah menyelenggarakan pendidikan inklusif untuk membantu alumni (ABK) dalam melanjutkan pendidikan tinggi (Arum, W.S.A., 2004).
3. Modifikasi Kurikulum dan Evaluasi Pembelajarannya: Data mengenai modifikasi kurikulum di SLTP 14 dan SLTP 10, guru telah menyusun RPP sesuai dengan kriteria ruanglingkup RPP yang peneliti tetapkan berdasarkan pedoman penyelenggaraan pendidikan inklusif. Kedua, di SLTP Negeri 10 meskipun belum ada GPK setiap guru mata pelajaran menyajikan pembelajaran dengan berusaha meningkatkan aktivitas belajar bagi ABK. Ketiga, pada SLTP Negeri 14, guru mata pelajaran bekerjasama dengan GPK. Keempat, di SLTP Negeri 10 tidak terdapat perbedaan penilaian antara siswa ABK dengan siswa pada umumnya. Sedangkan di SMP 14 sudah dibedakan. Perencanaan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus

dimulai melalui asesment akademik dan asesment perkembangan peserta didik. Kegiatan asesment dilakukan oleh tenaga ahli bekerjasama dengan GPK. Hasil dari kegiatan asesment tersebut menjadi rujukan utama dalam merencanakan pembelajaran atau penyesuaian kurikulum bagi anak berkebutuhan khusus (Berit H. Johnsen dan Miriam D. Skjorten, 2003). Kurikulum yang digunakan di kelas inklusi adalah kurikulum anak normal (reguler) yang disesuaikan (dimodifikasi sesuai) dengan kemampuan awal dan karakteristik/kondisi siswa ABK. Model pengembangan kurikulum tersebut dinamakan dengan jenis model modifikasi. Komponen kurikulum berupa aspek pembelajaran yang dimodifikasi terletak pada empat komponen utama pembelajaran yaitu silabus, RPP, dan sistem evaluasi. Selanjutnya menentukan penyusunan Program Pembelajaran Individual (PPI). Pengembangan program pendidikan individu tersebut didasarkan pada data pribadi ABK yang dimiliki pihak sekolah saat penerimaan siswa ABK. Maka sangat dimungkinkan bagi sekolah inklusif yang tidak memiliki data pribadi ABK tidak membuat PPI. Tanpa PPI, program yang dilaksanakan tidak sesuai dengan bakat dan minat pada ABK. Proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus yaitu menempatkan posisi anak sesuai dengan kemampuan sosialnya. Disarankan anak berkebutuhan khusus duduk dibagian pinggir ruang kelas. Guru kelas menjelaskan pembelajaran seperti biasanya, diikuti GPK yang tetap mengontrol situasi anak berkebutuhan khusus. Setelah guru mata pelajaran menjelaskan dan memberikan tugas bagi siswa pada umumnya, selanjutnya GPK membimbing anak berkebutuhan khusus belajar secara individual sesuai dengan PPI yang telah disusun. Jika ABK mampu mengikuti pembelajaran secara klasikal maka GPK tidak perlu untuk membimbing secara individual. Saat proses pembelajaran diharapkan guru kelas selalu menggunakan media audio-visual dibantu oleh GPK untuk membantu ABK dalam memahami materi pembelajaran.

4. Aksesibilitas dan Sarana-Prasarananya: data Sarana dan Prasarana terhimpun sedikitnya ada dua yang dapat disimpulkan. 1) SLTP Negeri 10 di temukan belum terdapat media pembelajaran khusus bagi siswa berkebutuhan khusus. 2) SLTP Negeri 14 menunjukkan bahwa guru pendamping khusus (GPK) menggunakan media belajar khusus. Hal sama juga terdapat pada data pembiayaan yang sedikitnya ada 2 yang dapat disimpulkan. 1) SLTP Negeri 14 Upah yang diperoleh GPK masih kurang dari upah minimum provinsi (UMP). 2) Di SLTP Negeri 10 dan SLTP Negeri 14 bahwa bantuan dana dari pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan inklusif masih sangat minim.
5. Anggaran Dana/Pembiayaan: Data hasil penelitian menunjukkan bahwa upah yang diterima GPK khususnya di SLTP 14 belum sesuai dengan UMP. Maka, pemerintah harus sesegera menentukan dan mengatur kebijakan tentang pengupahan bagi GPK. Hal ini agar tidak bertentangan dengan Undang-undang ketenagakerjaan pasal 88 ayat (4) diamanatkan bahwa pemerintah menetapkan upah minimum berdasarkan Kebutuhan Hidup Layak (KHL) dengan memperhatikan produktivitas dan pertumbuhan ekonomi.
6. Peran Komite Sekolah: Peran serta masyarakat sangat penting diwujudkan dalam implementasi pendidikan kebutuhan khusus, karena masyarakat memiliki berbagai sumberdaya yang dibutuhkan sekolah dan sekaligus masyarakat juga sebagai pemilik sekolah di samping pemerintah. Di SLTP Negeri 10 dan 14 telah melibatkan komite sekolah dalam merencanakan pendidikan inklusif.



Gambar 1. Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif

#### SIMPULAN DAN SARAN

Model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan inklusif yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan amanah konstitusi. Adapun komponen-komponen pelaksanaan model desain tersebut sebagai berikut:

1. Sistem rekrutment ABK
2. Sistem rekrutment GPK
3. Merancang dan Mengembangkan Modifikasi Kurikulum
4. Pengadaan Aksesibilitas, Sarana-Prasarana
5. Ketersediaan Anggaran Dana/Pembiayaan Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif
6. Peran Komite Sekolah

Berdasarkan model desain penyelenggaraan pendidikan inklusif yang telah diuraikan, maka direkomendasikan kepada sekolah dan komite sekolah sebagai pelaksana pendidikan inklusif untuk perlu menyiapkan standar operasional prosedur (SOP) sistem rekrutment ABK, perekrutan sumber daya manusia (guru pembimbing khusus), pengadaan sarana-prasarana yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran inklusi, memiliki alokasi dana yang memadai agar proses pembelajaran inklusif berjalan dengan efektif. Peran komite sekolah lebih dioptimalkan pada membuat pedoman dan peraturan standar pelaksanaan pendidikan inklusif. Adapun peraturan yang dimaksud tersebut ialah: modifikasi kurikulum, penyusunan program pembelajaran individual (PPI), maupun standar penilaian siswa berkebutuhan khusus. Setelah model penyelenggaraan pendidikan inklusif ini dilaksanakan, perlu adanya penelitian lanjutan terkait evaluasi model penyelenggaraan pendidikan inklusif.

Utama, A.H. (2021). Model Desain Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 140-151.

## REFERENSI

- Abdulrahman, S.O. & Razak, M.R.A. & Yasin, Mohd & Dauwed, Mohammed. (2018). Validity and Reliability Questionnaire for Social, Environment and Self-Efficacy Related of Deaf Adolescents Physical Activity. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 96. 7041-7054.
- Anthony, Nancy & Yasin, Mohd. (2019). Trainee Teachers Level of Willingness for Inclusive Education. *Journal of ICSAR*. 3. 79-83. 10.17977/um005v3i12019p079.
- Arum, W.S.A. (2004). *Perspektif Pendidikan Luar Biasa dan Implikasinya Bagi Penyiapan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Berit H. Johnsen dan Miriam D. Skjorten (2003). *Pendidikan Kebutuhan Khusus-Sebuah Pengantar, Program Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Kebijakan pemerintah Dalam Pendidikan Inklusi*, Jakarta.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2004). *Petunjuk Pelaksanaan Standard Pelayanan Minimal Bidang Pendidikan di Jawa Barat*, Dinas Pendidikan Jabar.
- Direktorat Pembinaan SLB, (2009). *Pedoman Khusus Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hanafi, Mohd & Yasin, Mohd & Jasmy, Mohd & Rahman, Abd & Tahar, Mohd Mokhtar & Norfirdhaus, Siti & Ashaari, Mohammed. (2019). Implementation of Inclusive Education Program in Malaysia & Indonesia for Hearing Impaired Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. 7. 16-19.
- Hasnah, Toran & Muhamad, Tajul & Yasin, Mohd & Tahar, Mohd Mokhtar & Hamzah, Nur. (2010). Knowledge and Attitude of Peers Towards Students with Disabilities in Malaysian Public Institute of Higher Education. *ASEAN Journal of Teaching & Learning in Higher Education*.
- Hunt, P. F. (2011). Salamanca Statement and IDEA 2004: Possibilities of Practice for Inclusive Education. *International Journal of Inclusive Education*, 15(4), 461-476.
- Kamariah, Nur & Mohd, Isa & Hamzah, & Hanafi, Mohd & Yasin, Mohd & Tahar, Mohd Mokhtar & Haron, Zolkepli & Jasmy, Mohd & Rahman, Abdul & Bari, Safani & Anis, Mohd & Razak, Abdul & Samah, Amiruddin. (2019). Teacher's Ability in Identifying Pupils with Disability in Classroom, KAPIT, SARAWAK.
- Mansur, H. (2018, February). Expectations and Challenges the Implementation of Education Inclusive Programs. In *First Indonesian Communication Forum of Teacher Training and Education Faculty Leaders International Conference on Education 2017 (ICE 2017)*. Atlantis Press.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 17-25.
- Mansur, H., Utama, A. H., & Prastitasari, H. (2021). The Problem of Distance Learning During the Covid-19 Pandemic. *Ilkogretim Online*, 20(4).
- Mansur, Hamsi, Yasin, Mohd & Liang, K., (2019). Expectations and Challenges of Implementation Inclusive Education Program: A Case Study. *Int. J. Adv. Res.* 7(7). 373-379.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (Rohidi, T. R). (1992), *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mohd Rashid, Syar & Yasin, Mohd & Ashaari, Noraidah. (2019). Undergraduate Students of Special Education's Readiness towards the Use of Information and Technology (ICT) in Teaching and Learning the Sign Language. *Creative Education*. 10. 2374-2385. 10.4236/ce.2019.1011169.
- Nazir Moh. (2010). *Metode Penelitian*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Omar, Shokhan & Radzani, Mohd & Yasin, Mohd & Dauwed, Mohammed. (2018). Validity and Reliability Questionnaire for Social, Environment and Self-Efficacy Related of Deaf Adolescents Physical Activity. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 96.
- Omar, Shokhan & Yasin, Mohd & Razak, Mohd & Dauwed, Mohammed. (2019). Physical Activity Measurement for Hearing Impairments in Different Age Level. 8. 29-35.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(2).

Nama Belakang, Singkatan Nama Depan. (Tahun Publish). Judul Artikel. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol(Issue), halaman-halaman.

Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 20(2), 102-116.

Skjorten, M. D. (2001). *Towards inclusion and enrichment. Education Special Needs Education: An Introduction*. Oslo: Unipub Forlag.

Tessmer, Martin. (1996). *Planning and Conducting Formative Evaluation; Improving the Quality of Education and Training*. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente, London.

Triwulandari, A., & Pandia, W. S. S. (2015). Sikap guru terhadap penerapan program inklusif ditinjau dari aspek guru. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 122-130.

Yasin, Mohd & Toran, Hasnah & Tahar, Mohd Mokhtar & Bari, Safani. (2010). *Special Education Classroom Infrastructure: Teacher's Views*. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*.



## Pembelajaran SOLE dalam Membangun Keefektifan Belajar pada Peserta Didik

Aura Fariha <sup>(1)</sup>, Nur Amalia <sup>(2)</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka <sup>(1)</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka <sup>(2)</sup>

Email: [aurafariha@gmail.com](mailto:aurafariha@gmail.com) <sup>(1)</sup>, [nur21amalia@gmail.com](mailto:nur21amalia@gmail.com) <sup>(2)</sup>

Riwayat artikel: submit: 16 Juli 2021 ; revisi: 23 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan dari penulisan ini ialah untuk membangun keefektifan pembelajaran pada peserta didik melalui model pembelajaran SOLE (*Self Organizing Learning Environment*). Pada masa pandemic Covid-19, system konsep pembelajaran diubah menjadi daring (*Online*) untuk tetap berjalan proses pembelajaran dan tersampaikan kepada peserta didik dengan maksimal. Melalui pembelajaran daring (*Online*) atau BDR (*Belajar Dari Rumah*) atau PJJ (*Pembelajaran Jarak Jauh*) peserta didik tetap bisa mengakses pembelajaran secara sempurna dan tercapainya indikator kompetensi. Hambatan dalam pembelajaran daring (*Online*) banyak dihadapkan oleh orang tua tersebut dengan kemandirian pada anak (peserta didik) dan dalam mengikuti pembelajaran daring (*Online*). Solusi yang didapat dari analisis ini ialah dengan menanamkan model pembelajaran SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) yang menitik beratkan kemandirian pada setiap peserta didik. Model pembelajaran SOLE ini mempunyai tujuan dalam membentuk kemampuan pada peserta didik, diantaranya 1. Keahlian berpikir kritis 2. Keahlian memecahkan masalah 3. Keahlian berkomunikasi, serta pada model pembelajaran SOLE terdapat tiga tahap aktifitas pembelajaran : 1. Pertanyaan 2. Investigasi 3. Mengulas dari ketiga tahap aktifitas tersebut dapat menciptakan keefektifan peserta didik dalam menerima materi. Dengan menanamkan pembelajaran model SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) sangat membantu dalam proses pembelajaran dari rumah secara (*Online*) peserta didik peran utama untuk aktif dalam setiap pembelajaran dan menanamkan sikap mandiri serta keefektifan belajar pada peserta didik.

**Kata kunci:** Peserta didik, Pembelajaran daring, Model SOLE

### ABSTRACT

The purpose of this paper is to build the effectiveness of learning in students through the SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) learning model. During the Covid-19 pandemic, the learning concept system was changed to online (*Online*) to keep the learning process running and conveyed to students optimally. Through online learning (*Online*) or BDR (*Learning from Home*) or PJJ (*Distance Learning*) students can still access learning perfectly and achieve competency indicators. Many parents face obstacles in online learning due to independence in children (students) and in participating in online learning (*Online*). The solution obtained from this analysis is to embed the SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) learning model which emphasizes the independence of each student. This SOLE learning model has a goal in forming competencies (skills) in students, including 1. Critical thinking 2. Problem solving ability 3. Communication skills, and in the SOLE learning model there are three stages of learning activities: 1. Questions 2. Investigation 3. Reviewing the three stages of the activity can create the effectiveness of students in receiving the material. By embedding learning the SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) model is very helpful in the learning process from home (*Online*) students have the main role to be active in every learning and instill an independent attitude and learning effectiveness in students.

**Keywords:** Students, Online learning, SOLE . Model



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 ialah sebuah proses ilmu pengetahuan tersimpan pada diri manusia. Proses tersebut terdapat aktivitas peserta didik sebagai seorang murid dan ada seorang guru sebagai pembelajar. Proses pembelajaran ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh pendidik kemudian diterapkan dengan pertemuan bersama-sama dengan difasilitasi media, alat, dan bahan ajar yang sesuai. Tugas dari seorang guru sebagai seorang pengendali atau pengarah terhadap keterampilan dan pengetahuan yang akan dimiliki oleh peserta didik. Sementara, peserta didik berperan aktif dalam menjalani perintah guru untuk menyelesaikan tujuan proses belajar yang akan terlihat dari indikator pencapaian kompetensi pada setiap peserta didik (Syarifudin, 2020).

Konsep belajar biasa dikatakan sebagai belajar sepanjang masa kehidupan. Belajar tidak mengenal waktu, bisa dilaksanakan dimana saja bisa dilakukan oleh setiap manusia insan yang hidup. Dan konsep belajar sepanjang kehidupan menjadikan seseorang tidak boleh berputus semangat dalam proses belajar walaupun ada rintangan yang datang dalam berbagai wujud. Seperti saat ini bencana pandemi covid-19 yang tidak seharusnya dijadikan sebagai penghalang dalam belajar, sebab belajar bisa dilakukan setiap saat selagi jiwa masih diberikan kesehatan dan jiwa yang hidup. Pembelajaran saat ini dilakukan secara daring (*Online*) karena pandemi covid-19. Pembelajaran daring (*Online*) selama masa pandemi merupakan salah satu kebijakan untuk pembelajaran saat ini. Belajar dari rumah (BDR) pada tingkat sekolah membutuhkan sebuah kolaborasi antara guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik (wali murid). Pembelajaran jarak jauh banyak sekali mengalami permasalahan salah satunya pembelajaran yang disampaikan oleh guru, selama daring (*Online*) system dan model pembelajaran yang digunakan guru berbeda tidak sama seperti pada pembelajaran secara langsung disekolah seperti biasanya. Guru harus memiliki kreatifitas dalam menyusun pembelajaran pada setiap pertemuan pembelajaran pada peserta didik.

Permasalahan belajar secara daring yang dihadapi oleh orang tua dan peserta didik, permasalahan itu berkaitan dengan kemandirian dan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring (*Online*), diantaranya : (Firdaus et al., 2021) 1. Peserta didik tidak mau belajar, jika tidak ada tugas 2. Peserta didik merasa pembelajaran online ini bukan sebuah kegiatan sekolah, 3. Peserta didik belum mengerti kegunaan dari mereka belajar daring ini 4. Peserta didik hanya mengumpulkan tugas saja tanpa perlu mengerti pembelajaran yang dibagikan oleh guru, 5. Peserta didik belum bisa merenggangkan waktu extra untuk belajar, 6. Beberapa peserta didik memilih tugas yang lebih mudah terlebih dahulu dikerjakan, 7. Peserta didik belum bisa membedakan informasi pada pembelajaran sehingga ditemykan kurangnya fakta/analisis dengan sebuah penugasan. Dalam hal ini masalah kemandirian belajar pada siswa berhubungan erat dengan (*Self Directing Learning*) merupakan peserta didik diikutsertakan dalam mengetahui apa yang akan nantinya untuk dipelajari untuk menjadi acuan dalam menemukan jawaban. Kemandirian belajar pada siswa juga perlu dilatih agar tidak bergantung pada pertolongan orang lain dalam mencapai pemahaman pembelajaran dengan sadar yang dilakukan pada dirinya sendiri.

Pada masa pandemic covid-19 ini, pembelajaran dilaksanakan secara daring (*Online*) yang mengharuskan seorang guru untuk mencari solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif dan pencapaian pemahaman materi kepada siswa tersampaikan. Guru harus mencari solusinya agar peserta didik tetap belajar dengan nyaman dan pencapaian yang didapat maksimal. (Kusasi & Satui, 2021) Solusi, seorang guru atau pengajar perlu mengubah untuk penyesuaian kepada peserta didik yaitu dengan cara mengajarnya agar peserta didik mampu materi yang disampaikan guru dan tetap bisa melaksanakan kegiatan belajar walaupun di rumah. Model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran masa pandemic covid-19 ialah SOLE (*Self Organizing Learning Environment*), model pembelajaran SOLE ialah

pembelajaran yang fokus dalam pembelajaran secara individu yang dilakukan oleh siapa saja yang ingin belajar dengan laman internet dan perangkat pintar (*Smartphone/gadget*) yang dimilikinya. Ardzika ( dalam Kusasi & Satui, 2021). Harapan yang diinginkan pada pembelajaran SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) bisa mewujudkan aktivitas pembelajaran yang efektif, tercapai kemaksimalan pembelajaran, penyampaian materi kepada peserta didik dan menjadi solusi dalam pembelajaran di masa pandemic covid-19.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan diatas bahwa tujuan dari penulisan ini ialah untuk membangun keefektifan pembelajaran pada peserta didik melalui model pembelajaran SOLE (*Self Organizing Learning Environment*).

## ANALISIS

### Pengertian Model Pembelajaran SOLE (Self Organizing Learning Environment).

*Self Organized Learning Environment* (SOLE) ialah model pembelajaran yang diciptakan oleh seorang praktisi pendidikan yang berasal dari India yang bernama Sugata Mitra, ia membuat sebuah eksperimen di daerah sub urban New Delhi dengan memasang komputer yang terhubung dengan akses internet pada dinding dinding yang ia lubangi, kemudian ditaruh kamera tersembunyi. Komputer ini dimainkan oleh anak-anak kemudian mereka belajar dan saling memberitahu bagaimana cara menggunakannya, yang dapat mereka pelajari pada perangkat tersebut seperti, bahasa Inggris dan penggunaan peramban untuk mengakses situs-situs sains. (Nyoman & Wati, 2021). Model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environments*) berfokus pada proses pembelajaran mandiri yang dilakukan siapa saja untuk belajar dengan menggunakan laman internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Model pembelajaran SOLE digunakan untuk mengukur kedalaman kemampuan peserta didik dalam memahami materi secara mandiri.

(Wati, 2020) Model pembelajaran SOLE ini mempunyai tujuan dalam menciptakan kompetensi atau keahlian pada peserta didik. Kompetensi / keahlian yang diharapkan akan tercipta pada diri peserta didik melalui model pembelajaran SOLE ini, diantaranya :

1. Berfikir kreatif. Pada pembelajaran SOLE setiap peserta didik dibentuk untuk melatih rasa keingintahuannya dengan guru memberikan sebuah pertanyaan. Sebab rasa ingin tahu dengan menggunakan akses internet, peserta didik mampu mencari jawaban sendiri terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Kemampuan dalam memecahkan masalah mencari solusi. Pada model pembelajaran tersebut, setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru pasti memiliki jawaban. Cara peserta didik mencari jawaban memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Lalu, pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik, akan membawa peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pertanyaan baru.
3. Kemampuan berkomunikasi. Model pembelajaran ini, Setiap jawaban yang didapat tentunya perlu dialihkan kepada peserta didik yang lain. Setiap peserta didik akan diberikan kesempatan menyampaikan pikiran atas jawaban yang ia dapat berdasarkan pemahamannya. Dengan begitu, mampu melatih cara menyampaikan jawaban yang baik dan mampu melatih peserta didik berkomunikasi yang baik.

Pada model pembelajaran SOLE, ada tiga langkah yang harus dilakukan oleh peserta didik. Guru hanya memberikan stimulus dalam bentuk pertanyaan terkait materi yang akan diulas. Tiga tahap aktifitas yang dilaksanakan dalam pembelajaran model SOLE, ialah :

- a. Pertanyaan, Guru akan memberikan pertanyaan yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan tahu peserta didik pada materi yang akan diajarkan, dari pertanyaan tersebut diharapkan dapat menimbulkan pertanyaan-pertanyaan lain terhadap materi yang akan diajarkan guru.

- b. Investigasi, Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk kelompok-kelompok kecil. Peserta didik dalam kelompoknya saling bekerja sama dengan menggunakan perangkat internet untuk mencari jawaban pada pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- c. Mengulas, Setiap kelompok peserta didik mempresentasikan hasil dari analisis mereka terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran SOLE, diantaranya : 1) Memberikan pertanyaan yang berhubungan pada materi yang akan dipelajari nantinya 2) Mengkoordinasikan peserta didik 3) Mengeksplorasi siswa 4) Monitoring 5) Lalu, peserta didik mempresentasi hasil eksplorasi dan inverstigasi kepada teman-temannya 6) dan yang terakhir evaluasi dari hasil presentasi setiap kelompok / peserta didik.

### **Model Pembelajaran SOLE (Self Organizing Learning Environment) Pada Proses Belajar Dari Rumah (BDR).**

(Saleh, 2020) Mengatakan bahwa bangsa Indonesia sejak awal lahirnya, founding fathers. Indonesia sudah mengerti dimana pendidikan itu sebuah kunci untuk menjadikan bangsa yang merdeka. Dimana bangsa yang maju, peran pendidikan itu pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan sumber daya manusia akan terdidik. Dengan pendidikan sebuah bangsa bisa membangun peradaban baru, pengembangan baru yang akan memajukan bangsanya dan sumber daya manusianya, pendidikan akan memperoleh ilmu pengetahuan yang menjadi sumber terbentuknya pemahaman dan pemikiran yang ideal untuk setiap insan manusia dalam meningkatkan pemahaman pada dirinya, jika manusia sudah memiliki akan pemahaman suatu bidang ilmu pengetahuan maka akan mudah untuk tersalurkan dalam mewujudkan gagasan-gagasan baru dalam menyongsong kehidupan masyarakat yang sejahtera, merata perekonomian yang stabil, serta pendidikan yang menyeluruh yang merupakan sebuah hak warga negara untuk mendapatkan pendidikan yang layak. (Sole & Anggraeni, 2018) Saat ini pada abad 21 disebut sebagai abad ilmu pengetahuan yang merupakan landasan peradaban untuk berbagai aspek kehidupan. Proses pembelajaran pada abad 21 menekankan kepada kemampuan peserta didik agar dapat berpikir kritis, mampu mengintegrasikan ilmu dengan dunia nyata (realitas), mampu menguasai teknologi informasi, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Dalam mengantarkan peserta didik dalam mencapai ilmu pengetahuan mengikuti jejak perkembangan zaman yang semakin maju, seorang pendidik/guru mampu memberikan pengajaran yang layak dan baik untuk kemajuan proses pembelajaran pada peserta didik dengan pantangan situasi dan kondisi. Pada saat ini, pandemic covid-19 sedang menyelimuti kita semua yang mempengaruhi perubahan segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan. (Arifa, 2020) Pada pembelajaran dari rumah dengan PJJ baiknya tetap bisa memenuhi kebutuhan belajar peserta didik untuk meningkatkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikan. Untuk bisa menciptakan hal demikian diperlukan sebuah kesiapan pendidik/guru, kurikulum yang sudah sesuai, ketersediaan sumber belajar yang cukup, serta dukungan jaringan stabil agar komunikasi dengan peserta didik dan dan guru dapat efektif. Namun, dalam proses PJJ,BDR ini masih banyak hambatan yang dihadapi, banyak persiapan yang disusun secara mendadak dan apa adanya. Proses pembelajaran terganggu, sistem pembelajaran pun dirancang dengan mengubah model, metode yang akan disampaikan guru kepada peserta didiknya agar peserta didik dapat tetap memahami materi yang disampaikan walau dalam kondisi pembelajaran jarak jauh dan belajar dari rumah (BDR). Seorang guru harus kreatif didalam kondisi seperti ini, mencari celah untuk tetap bisa mengefektifkan proses pembelajaran agar tetap efektif. Agar peserta didik tetap mendapatkan ilmu pengetahuan maka digunakan sebuah model pembelajaran yang cocok dalam masa BDR (Belajar dari rumah ini) Diantara solusinya ialah dengan metode pembelajaran SOLE (*Self Organizing Learning*

*Environment*) yang menitik beratkan kepada kemandirian peserta didik dalam belajar. Peserta didik dilatih secara mandiri dalam proses pembelajaran berlangsung, kemandirian peserta didik dilatih dalam system model pembelajaran ini. Pembelajaran dengan menggunakan model SOLE (Self Organizing Learning Environment) dapat menghasilkan peserta didik yang mandiri akan pola pikirnya serta keterampilan yang dimilikinya, sebab peserta didik dituntun untuk berperan aktif dan giat dalam proses pembelajaran agar tercapainya kemaksimalannya indicator pencapaian kompetensi.

#### **Menanamkan Keefektifan Model Pembelajaran Sole (Self Organizing Learning Environment).**

(Rosyid & Ekowanti, 2018) Sugatra Mitra mengatakan SOLE (*Self Organized Learning Environment*) untuk mengkoordinasikan kegiatan belajar kepada masyarakat secara informal. Guru harus bisa mengambil peran-peran baru dalam pembelajaran. Tugas utamanya adalah mengorganisasikan berbagai ragam SOLE (*Self Organized Learning Environment*). SOLE ialah model pembelajaran yang dirangkap untuk membantu tenaga pendidikan atau guru untuk mendorong peserta didik dengan menciptakan rasa ingin tahu yang ada dari dalam diri peserta didik. Kelebihan pembelajaran model SOLE dapat memberikan pengalaman belajar secara mandiri pada peserta didik. Hal ini sangat bersangkutan dengan permasalahan di lapangan saat ini BDR (Belajar dari rumah), yaitu peserta didik kurang mempunyai stimulus kemandirian dalam proses belajarnya. Peserta didik lebih kepada mengandalkan orang lain (Orang tua atau anggota keluarga lainnya) untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran jarak jauh seperti ini.

Menanamkan model SOLE (Self Organizing Learning Environment) pada peserta didik sangat mudah bagi guru karena guru hanya menjadi pengawas atas proses pembelajaran peserta didiknya, sedangkan peserta didik yang harus turut aktif dalam proses pembelajaran. Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode SOLE ini juga menjadi acuan dalam mengikuti pembelajaran. Tahapan-tahapan pada model pembelajaran SOLE ini membuat peserta didik berpikir kritis dan mendalam terhadap materi yang sedang mereka pelajari, dalam pembelajaran ini sifat kepekaan dan cermat dalam menganalisis suatu hal dapat mengacu pada pembentukan pola pikir setiap peserta didik. Sebab, peserta didik diminta untuk aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Menurut (Syaparuddin et al., 2020) Agar proses belajar aktif berjalan dengan yang diinginkan, guru sebagai penggerak belajar dan peserta didik dituntut untuk menggunakan pembelajaran aktif. Dengan begitu, bahwa berdasarkan analisis dari permasalahan analisis terhadap model pembelajaran SOLE dan kemandirian belajar peserta didik, dikatakan bahwa SOLE dapat meningkatkan kemandirian belajar dan keefektifan belajar pada siswa, karena siswa yang dituntun berperan aktif dalam proses pembelajaran.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Model pembelajaran SOLE (Self Organizing Learning Environment) ialah model pembelajaran yang menitik beratkan pada kemandirian peserta didik, untuk melatih kemandirian dan pola pikir yang baik dalam proses berpikirnya. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model SOLE akan berdampak baik untuk peserta didik dalam mencari pengetahuan baru dan menyelesaikannya secara mandiri pada materi akan dipelajari nantinya yang akan memperluas pengetahuannya secara mandiri. Dan keefektifan pembelajaran SOLE pada peserta didik baik, sebab progress kedepannya yang akan didapatkan peserta didik baik dan proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru akan berjalan dengan efektif, karena ketercapaiannya indicator pembelajaran pada setiap peserta didik yang didapatkannya maksimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Fahira.A; Amalia.N (2021). Pembelajaran SOLE dalam Membangun Keefektifan Belajar pada Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 152-157.

## REFERENSI

- Arifa, F. N. (2020). *TANTANGAN PELAKSANAAN KEBIJAKAN BELAJAR DARI RUMAH DALAM MASA DARURAT COVID-19*. Vol. XII,. <https://berkas.dpr.go.id/sipinter/files/sipinter-630-989-20200707165734.pdf>
- Firdaus, F. M., Pratiwi, N. A., Riyani, S., & Utomo, J. (2021). *Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan Model SOLE saat pandemi Covid-19*. 12(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.37786>
- Kusasi, A., & Satui, S. M. A. N. (2021). *Penggunaan Model SOLE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Daring Peserta Didik Materi Teori Kinetik Gas*. 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.2833>
- Nyoman, N., & Wati, K. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Self Organized Learning Environments Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. 2(1), 1–10. [urnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1387/1085](http://stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1387/1085)
- Rosyid, D. M., & Ekowanti, M. L. (2018). Pendidikan Bagi Generasi Emas Indonesia Abad 21: Sebuah Agenda Perubahan Paradigmatik. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 113–118. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1386>
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 51–56. <http://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/view/8>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/326/154>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wati, N. N. K. (2020). Perangkat pembelajaran berbasis E-learning di sekolah dasar. *PINTU:Pusat Penjaminan Mutu*, 1(2), 180–189. <http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/jurnalmutu/article/view/913>

## Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi

Haifa Amalia Sholiha<sup>(1)</sup>, Nur Amalia<sup>(2)</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka<sup>(1)</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka<sup>(2)</sup>

Email: [haifaamalias@gmail.com](mailto:haifaamalias@gmail.com)<sup>(1)</sup>, [nur21amalia@gmail.com](mailto:nur21amalia@gmail.com)<sup>(2)</sup>

Riwayat artikel: submit: 17 Juli 2021; revisi: 23 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana penerapan metode *discovery learning* keterampilan menulis puisi kelas X. Pembelajaran adalah salah satu cara pendidikan dalam upayanya untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Potensi tersebut ditingkatkan menjadi kepandaian yang berkompoten, baik dari bidang sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Metode *discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis. Menulis puisi adalah salah satu kreativitas di bidang sastra yang mencerminkan hasil pengalaman, pengetahuan, dan perasaan penyairnya yang dibentuk menjadi sebuah puisi. Pembelajaran tentang menulis puisi terdapat pada materi siswa kelas X Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya. Oleh karena itu pada artikel ini penulis akan memaparkan bagaimana penerapan metode *discovery learning* pada keterampilan menulis puisi peserta didik.

**Kata kunci:** Peserta didik, Keterampilan menulis, Metode *Discovery Learning*

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to find out how to apply the discovery learning method to poetry writing skills in class X. Learning is one way of education in its efforts to develop the potential that exists in students. This potential is increased into competent intelligence, both in terms of attitudes, knowledge, and skills. The discovery learning method is one of the learning methods that can improve writing skills. Writing poetry is one of the creativity in the field of literature that reflects the results of the experience, knowledge, and feelings of the poet which is formed into a poem. Learning about writing poetry is found in the material for class X 2013 Curriculum students at Basic Competence 4.17 Writing poetry by paying attention to the building blocks. Therefore, in this article the author will explain how the application of the discovery learning method to students' poetry writing skills.*

**Keywords:** Students, Writing Skills, Discovery Learning Method



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 adalah salah satu cara pendidikan dalam upayanya untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Potensi tersebut ditingkatkan menjadi kepandaian yang berkompoten, baik dari bidang sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dalam lingkup pendidikan sekolah, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran utama. Menurut Tarigan (dalam Purba, 2020) ada empat jenis keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan menulis adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran peserta didik karena dengan menulis peserta didik diajarkan untuk mencari serta menguasai informasi yang berhubungan dengan topik yang akan ditulis.

Metode *discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis. Human (dalam Sitohang et al., 2019) mengatakan bahwa metode *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang memiliki cara belajar aktif yang mengajarkan peserta didik untuk mendapatkan dan menganalisis informasi secara mandiri sehingga hasil yang didapatkan tahan lama dalam ingatan mereka.

Menulis puisi adalah salah satu kreativitas di bidang sastra yang mencerminkan hasil pengalaman, pengetahuan, dan perasaan penyairnya yang dibentuk menjadi sebuah puisi. Pembelajaran tentang menulis puisi terdapat pada materi siswa kelas X Kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya. Oleh karena itu pada artikel ini penulis akan memaparkan bagaimana penerapan metode *discovery learning* pada keterampilan menulis puisi peserta didik.

## ANALISIS

### Kegiatan Menulis

Dalam lingkup pendidikan sekolah, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran utama. Mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat pada tingkat pendidikan sekolah dasar hingga universitas. Hal tersebut membuktikan bahwa Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari oleh peserta didik agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Menurut Tarigan (dalam Purba, 2020) ada empat jenis keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk berkomunikasi tidak langsung atau langsung dengan menggunakan tulisan (Citaningsih, 2020). Akhadhiah (dalam Dewi et al., 2018) mempunyai pandangan bahwa menulis adalah sebuah cara untuk menguangkan gagasan ke dalam bahasa tulis yang memerlukan berbagai tahapan dalam mewujudkannya yang merupakan satu sistem yang utuh. Tahapan-tahapan tersebut adalah tahap memperoleh ide, mengolah ide, hingga memproduksi ide.

Kegiatan menulis adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran peserta didik. Dengan menulis peserta didik diajarkan untuk mencari serta menguasai informasi yang berhubungan dengan topik yang akan ditulis. Kegiatan menulis dalam pembelajaran bahasa menghadapkan peserta didik pada dunia sebenarnya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Peserta didik harus dilatih untuk berhubungan dengan lingkungan sekitar. Mereka harus diberi kesempatan untuk berbaur dengan kehidupan yang sebenarnya dengan bekal pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan begitu mereka mampu berpikir secara konstruktif dan kreatif. Dengan begitu pula peserta didik diharapkan menemukan ide yang akan ia tulis dari lingkungan sekitar dan mengembangkan ide tersebut dengan kreativitas sendiri (Rochmawati & Ahnaf, 2021).



### **Keterampilan Menulis Puisi**

(Ismayani et al., 2018) berpendapat bahwa banyak penulis yang menyatakan keterampilan menulis adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang sukar dan tidak banyak peminatnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari peserta didik maupun guru. Selain itu (U. K. Dewi & Silva, 2018) juga berpendapat bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan menulis dikarenakan sulitnya menemukan ide dan mengembangkan tulisan sehingga akhirnya mereka berhenti menulis. Namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa keterampilan menulis sangat diperlukan karena pada pembelajaran di sekolah terdapat mata pelajaran yang menuntut peserta didik mampu menulis. Salah satu pembelajaran keterampilan menulis yang ada di kurikulum 2013 adalah pada Kompetensi Dasar 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya.

Menulis puisi adalah salah satu kreativitas di bidang sastra yang mencerminkan hasil pengalaman, pengetahuan, dan perasaan penyairnya yang dibentuk menjadi sebuah puisi. Kegiatan menulis puisi juga bisa disebut sebagai rangkaian kegiatan dalam rangka menuangkan ide yang bersifat imajinatif ke dalam bentuk tulisan (Sigit Vebrianto Susilo et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis puisi adalah keterampilan dalam mencurahkan ide, wawasan, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis.

### **Metode *Discovery Learning***

Dewi (dalam Juliyanti & Suryani, 2018) berpendapat bahwa *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung di lapangan dan tidak mengandalkan teori-teori yang ada di dalam buku teks pelajaran. Selanjutnya Dahar (dalam Pradana et al., 2015) menyatakan bahwa metode *discovery learning* adalah proses pembelajaran di mana peserta didik tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi diharapkan mengorganisasikan secara mandiri. *Discovery learning* lebih fokus kepada menemukan konsep yang belum diketahui sebelumnya. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa metode *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya secara mandiri.

Dalam buku panduan implementasi kurikulum 2013 disebutkan langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam metode pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut: 1) tahap *stimulation* (pemberian rangsangan) yaitu menciptakan kondisi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan agar peserta didik lebih aktif. 2) tahap *problem statement* (identifikasi masalah) yaitu kondisi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawabannya. 3) tahap *data collection* (pengumpulan data), yaitu peserta didik mencari informasi/bukti untuk mendukung jawabannya. 4) tahap *data processing* (pengolahan data), yaitu peserta didik mengolah data dengan cara berdiskusi dengan kelompok. 5) tahap *verification* (pembuktian) yaitu peserta didik mempresentasikan informasi yang telah mereka dapat. 6) tahap *generalization* (menarik kesimpulan) yaitu peserta didik bersama guru menarik kesimpulan atas informasi yang telah mereka temukan (Rochmawati & Ahnaf, 2021).

### **Penerapan Metode *Discovery Learning* pada Materi Ajar Menulis Puisi Kelas X**

Penerapan metode *discovery learning* dalam pembelajaran menulis puisi bisa dilakukan dengan cara siswa belajar dengan aktif, berfokus pada proses pembelajaran, mencari pengetahuan secara mandiri, mengarahkan secara mandiri dan cepat tanggap. Langkah-langkah penerapan tersebut adalah sebagai berikut:

Sholiha, H.A. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 158-162.

No.	Fase	Kegiatan
1.	Pemberian rangsangan	Guru mengajukan pertanyaan terkait materi menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya. Contoh pertanyaannya bisa terkait masalah apa yang ada di lingkungan sekitar/berita/media sosial peserta didik akhir-akhir ini.
2.	Identifikasi masalah	Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait pertanyaan guru.
3.	Pengumpulan data	Peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan mengumpulkan informasi relevan untuk membuktikan apakah jawaban mereka sudah tepat/belum menggunakan sumber daring.
4.	Pengolahan data	Peserta didik secara berkelompok mengolah informasi yang didapatkan menjadi tema untuk menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya.
5.	Pembuktian	Peserta didik mempresentasikan hasil pengolahan informasi kelompoknya di depan kelas yaitu dengan membacakan puisi buatannya.
6.	Menarik kesimpulan	Peserta didik menarik kesimpulan dari puisi yang sudah dibacakan oleh temannya. Apakah sudah sesuai dengan materi yang dibahas/belum.

## SIMPULAN DAN SARAN

Keterampilan menulis puisi adalah keterampilan dalam mencurahkan ide, wawasan, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Salah satunya model yang tepat dalam pembelajaran menulis puisi adalah model *discovery learning*. Metode *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berkembang cepat sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan mengarahkan pembelajaran sendiri dengan melibatkan akal dan motivasinya secara mandiri. Penerapan metode *discovery learning* dalam pembelajaran menulis puisi bisa dilakukan dengan cara siswa belajar dengan aktif, berfokus pada proses pembelajaran, mencari pengetahuan secara mandiri, mengarahkan secara mandiri dan cepat tanggap.

## REFERENSI

- Citaningsih. (2020). Upaya Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Melalui Metode Discovery Learning pada Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 66–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24268.g14705>
- Dewi, P. C., Hudyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.pp101-112>
- Dewi, U. K., & Silva, P. S. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 1021–1028. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/1733/pdf>
- Ismayani, M., Romdon, S., & Triyani, N. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 713–720. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i5p%25p.978>
- Juliyanti, R., & Suryani, L. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan Menggunakan Metode Discovery Learning. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 977–988. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i6p977-988.1798>
- Pradana, P. G. A., Artawan, G., & Darmayanti, I. A. M. (2015). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur dengan Metode Discovery Learning di Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Blahbatuh. *E-Journal Jurusan*

Sholiha, H.A. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 158-162.

*Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Undiksha*, 3(1), 341–353.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipbs.v3i1.4840>

Purba, E. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis Puisi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(3), 1–12. <http://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/1190>

Rochmawati, F., & Ahnaf, F. H. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII dengan Model Discovery Learning di SMP Negeri 1 Winongan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 66–71.  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/28/27>

Sigit Vebrianto Susilo, Devi Afriyuni Yonanda, & Rieta Pratiwi. (2020). Pengaruh Media Big Book terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 87–97.  
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.978>

Sitohang, Y., Syahfitri, D., & Siburian, P. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa Kelas VII-C SMPNEGERI 3 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Darma Agung*, 27(2), 942–948.  
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v27i2.266>

## Penggunaan Media Seesaw Class pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19

Anik Twiningsih

SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta, Surakarta, Indonesia  
anik.twin@student.uns.ac.id

Riwayat artikel: submit: 6 Agustus 2021; revisi: 25 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Penulisan hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media seesaw class pada kegiatan belajar dari rumah selama pandemi covid-19. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan portofolio. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Laweyan, Surakarta. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media seesaw class berdampak positif terhadap kegiatan belajar dari rumah pada peserta didik selama pandemic Covid-19. Hal ini ditunjukkan dari berbagai fitur seesaw class yang memudahkan guru dan siswa dalam aktivitas belajar dari rumah selama pandemi covid-19. Aplikasi seesaw class yang dapat diakses melalui handphone android tidak hanya memberi kemudahan guru dan siswa dalam berinteraksi, tetapi juga interaksi antarsiswa. Hal inilah yang meningkatkan aktivitas belajar siswa di rumah karena baik guru maupun siswa tidak terpaku oleh waktu.

**Kata Kunci :** Belajar dari rumah, pandemi covid-19, seesaw class

### ABSTRACT

The objective of the study is to describe the effectiveness of the media seesaw class in learning from home based in networks (online). This study applied descriptive qualitative research. Data collection techniques used were through interviews, observation, documentation and online portfolios. The subjects of this study were 3rd grade students of SD Negeri Laweyan, Surakarta. The results of this study prove that the media seesaw class has a positive impact on learning from home for students during the Covid-19 pandemic. This is shown by the various seesaw class features that make it easier for teachers and students to learn from home during the Covid-19 pandemic. The seesaw class application that can be accessed via Andorid's cellphone not only makes it easier for teachers and students to interact, but also interactions between students. This is what increases student learning activities at home because both teachers and students are not fixated on time

**Keywords:** Covid-19 pandemic; learning from home; seesaw class



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

Loncatan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 memberikan dampak positif terhadap perkembangan di dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 diharapkan memberikan kemudahan – kemudahan dalam peradaban manusia khususnya di peradaban dunia pendidikan. Dengan hadirnya layanan serba dalam jaringan (daring) atau on line, tempat dan waktu tidak menjadikan suatu masalah dalam melaksanakan berbagai aktivitas, begitupun dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran jaringan internet memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, maupun dengan siapa saja.

Masa Pandemi Covid-19 memberikan perubahan besar terhadap paradigma pendidikan saat ini. Tidak hanya di negara Indonesia, namun semua negara di dunia ikut merasakan

dampak Pandemi Covid – 19 yang memberikan pengaruh besar terhadap sistem pendidikan. Sistem pendidikan formal yang seharusnya diselenggarakan secara langsung bertatap muka antara peserta didik dan guru di sekolah, saat ini harus dilakukan secara tidak langsung karena dampak Pandemi Covid-19. Selama Pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara tidak langsung dari rumah oleh siswa dan guru, lebih tepatnya saat ini diberi istilah kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR).

Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) merupakan tantangan baru bagi guru dalam membangun semangat belajar peserta didik agar tetap semangat belajar dari rumah. Dalam aktivitas kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) guru harus kreatif dalam menciptakan iklim kelas agar tetap kondusif meskipun dalam pelaksanaannya dilakukan secara daring. Menurut Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Coronavirus Disease menjelaskan proses Belajar Dari Rumah (BDR) dilaksanakan dengan ketentuan pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing – masing. Bertolak dari penjelasan Mendikbud tersebut dapat ditarik benang merah bahwa pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) bersifat fleksibel dan kondisional sesuai kondisi peserta didik. Selama kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pembelajaran dapat dilaksanakan dengan model pembelajaran jarak jauh, guru diberikan kewenangan untuk menentukan strategi dan media pembelajaran dalam mengelola kelasnya. Guru dapat mengelola kelasnya baik secara daring maupun luring. Ruang kelas yang selama ini sebagai sarana ruang belajar berinteraksi langsung antar guru dan peserta didik, saat ini ruang kelas tidak hanya berupa ruang kelas nyata namun ruang kelas maya pun bisa terjadi aktivitas belajar antara guru dan peserta didik. Pengelolaan kelas secara daring dapat memanfaatkan media belajar yang menarik serta memperhatikan kondisi peserta didik.

Ruang kelas baik itu ruang kelas luring maupun daring merupakan salah satu media belajar yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Menurut Kaltsum (2017) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media belajar harus praktis dalam penggunaannya sehingga peserta didik bersama orangtua lebih mudah menerima pesan – pesan dari guru yang berupa berbagai sumber belajar baik itu berupa gambar, video, ataupun tautan yang mendukung proses kegiatan pembelajara. Media pembelajaran di masa Pandemi dapat ditentukan guru dengan memperhatikan keefektifan media belajar yang akan digunakan, setidaknya dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar peserta didik agar tetap semangat belajar meskipun pembelajaran dilaksanakan dari rumah dengan system pembelajaran jarak jauh.

*Seesaw class learning management system* merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis dalam jaringan. *Seesaw class Learning Management System* memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) karena dengan *Seesaw class Learning Management System* dapat menyelesaikan project – project pembelajaran dengan mudah dan praktis. Menurut Enrico (2018) *Seesaw* merupakan platform pada internet yang dikembangkan Graham, Sjogreen, dan Lin untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas portofolio dalam bentuk tulisan, gambar, atau suara. *Seesaw* merupakan platform yang masih tergolong baru berkembang di internet, sehingga menjadi tantangan bagi guru untuk mengaplikasikan sebagai sarana asesmen elektronik. Selain itu, *Seesaw* memiliki fasilitas pemberian feedback tulisan atau lisan sebagai sarana evaluasi penilaian secara elektronik. *Media seesaw class learning management system* juga mendukung terkait keterlaksanaan pembelajaran abad 21. Hafriyani menyebut bahwa

dalam menghadapi arus globalisasi, seluruh sektor di Indonesia berusaha agar mampu mewujudkan generasi emasi 2045 yang salah satunya melalui pembelajaran abad 21 (Harfiyani, 2018). Pembelajaran abad 21 yang terkenal dengan kompetensi untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, dan mencipta. Media *seesaw class learning management system* menjadi upaya guru dalam menciptakan pembelajaran jarak jauh yang tetap mengedepankan pada pengembangan keterampilan berpikir peserta didik.

Aplikasi media *seesaw class* memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik saat kegiatan pembelajaran, khususnya pada masa – masa pandemi, karena dengan menggunakan media *seesaw class learning management system* peserta didik lebih mudah mengirimkan tugas – tugas yang diberikan oleh guru, selain itu tugas – tugas tersebut menjadi terorganisasi dengan baik. Peserta didik dapat mengirimkan berbagai bentuk tugas yang diberikan oleh guru, baik itu berupa dokumen, foto, video dengan mudah dan praktik. Kehadiran media *seesaw class* bagi guru sangat memberikan manfaat dalam menyampaikan berbagai tugas – tugas untuk peserta didik selama belajar dari rumah dengan system pembelajaran jarak jauh secara daring. Guru menjadi lebih mudah menyusun dan mengarsipkan portofolio tugas – tugas peserta didik yang telah diberikan serta lebih mudah dalam memberikan penilaian terhadap tugas siswa. Oleh karenanya, penulis membuat artikel yang berjudul “Penggunaan Media *Seesaw Class* pada Kegiatan Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19”. Dengan harapan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan pengalaman terkait kegiatan belajar dari rumah kepada rekan guru maupun penggiat pendidikan yang lainnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) secara daring yang telah dilaksanakan oleh guru pada siswa kelas tiga di SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta selama masa Pandemi Covid-19 dengan menggunakan media belajar *seesaw class learning management system*. Penelitian ini mengkaji kepustakaan karena lebih efektif digunakan selain itu dalam teknik pengumpulan data lebih mudah didapat yaitu dengan melalui sumber data berupa dokumen, berita, jurnal, buku dan sebagainya. Menurut ahli penelitian kepustakaan Sugiyono (2018: 3) yang menyatakan bahwa “metode penelitian kualitatif terutama digunakan untuk memperoleh data yang kaya, informasi yang mendalam tentang isu atau masalah yang akan dipecahkan”.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan teknik wawancara, observasi dengan mengkaji aktivitas siswa secara daring, data portofolio siswa dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung secara daring serta hasil refleksi pada kegiatan akhir pembelajaran secara daring. Wawancara dilakukan dengan melakukan percakapan kepada peserta didik terkait kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk mendapatkan informasi data yang tepat dari narasumber selama penelitian khususnya pada dampak Covid-19 dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) siswa kelas 3 di SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta. Data portofolio siswa dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung secara daring serta hasil refleksi pada kegiatan akhir pembelajaran secara daring diambil oleh guru melalui monitoring kegiatan pembelajaran harian yang dilakukan pada kurun waktu tertentu sebagai bahan evaluasi terhadap keefektifan media *Seesaw class Learning Management System*. Kemudian, studi kepustakaan juga dilakukan untuk memperoleh data secara teoritis terkait media *seesaw class learning management system* dalam kegiatan pembelajaran melalui kajian penelitian – penelitian yang relevan yang pada akhirnya dikuatkan dengan penelitian yang telah dilakukan guru pada siswa kelas 3 SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Implementasi Media *Seesaw Class Learning Management System*

##### Tahap Persiapan

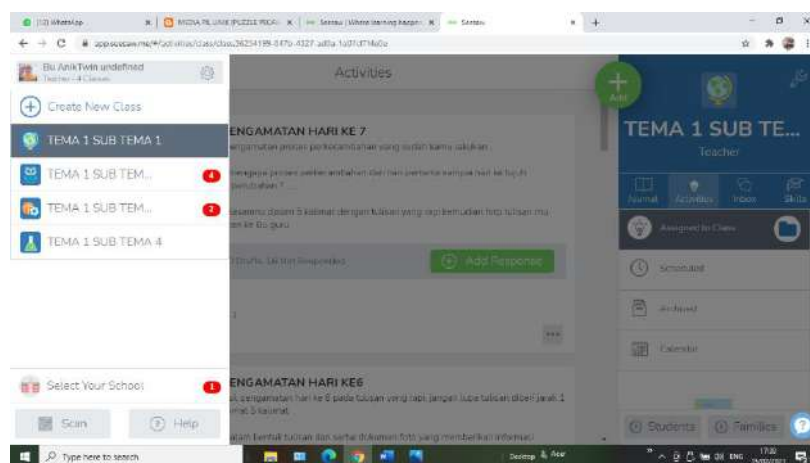
Persiapan yang dilakukan guru sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah melakukan koordinasi bersama orangtua siswa melalui media *whatsapp group*. Kemudian guru memberikan teknik langkah – langkah cara mengunduh aplikasi *seesaw class* pada menu *play store* yang ada pada android dan cara registrasi untuk mendapatkan akun siswa pada aplikasi *seesaw class*. Cara mengunduh dan registrasi aktivasi akun aplikasi *seesaw class* adalah sebagai berikut :

1. Carilah aplikasi *seesaw class* pada play store yang ada pada android
2. Unduh aplikasi *seesaw class* setelah terunduh buka dan lakukan registrasi sebagai guru atau siswa (d disesuaikan dengan kebutuhan )
3. Kemudian melakukan registrasi dengan menggunakan alamat email yang dimiliki dan isi ketentuan – ketentuannya
4. Setelah aktivasi akun kunjungi kode kelas yang diberikan oleh guru, apabila sebagai siswa

Setelah masing – masing orang tua peserta didik sudah melakukan unduh aplikasi dan registrasi akun sebagai siswa, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada orangtua tentang cara mengunjungi kode kelas sesuai yang ditentukan oleh guru. Setelah semua orangtua mengunjungi kode kelas yang ditentukan guru, kemudian menunggu notifikasi tugas – tugas di setiap kode kelas yang telah ditentukan guru.

##### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan menggunakan media *seesaw class*, guru membagikan kode kelas dengan membaginya di setiap sub tema, sehingga setiap tema terbagi menjadi 4 sub tema, misal : tema 1 terbagi menjadi 4 sub tema, disana ada 4 kode kelas yaitu : kode kelas tema 1 sub tema 1, kode kelas tema 1 sub tema 2, kode kelas tema 1 sub tema 3, kode kelas tema 1 sub tema 4. Pada penelitian ini, untuk menggali lebih dalam terkait penggunaan media *seesaw* selama pembelajaran di semester 1, sehingga di sama ada 16 sub tema yang memiliki masing – masing kode kelas untuk mengirimkan tugas siswa. Berikut contoh tampilan kode – kode kelas sub tema 1 pada akun guru yang sudah terkoneksi dengan akun siswa :



Gambar 1. Tampilan kode pada sub tema 1

Setelah setiap siswa memperoleh kode kelas dan masuk pada kode kelas masing – masing guru membagikan tugas sesuai kode kelas yang ditentukan, guru mengirim dan membagikan

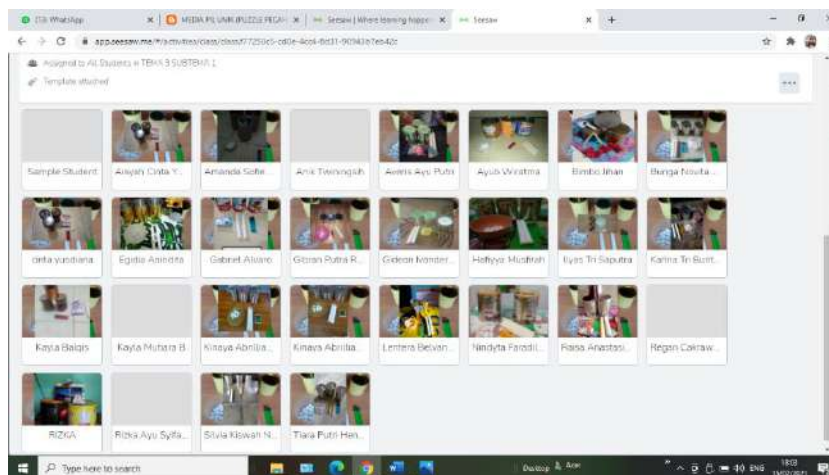
Twiningsih, A. (2021). Penggunaan Media *Seesaw Class* pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 163-175

tugas kepada siswa setiap hari sesuai dengan jam masuk sekolah yaitu 5 hari sekolah dari hari Senin – Jumat. Setelah guru mengirim tugas pada kode kelas masing – masing akan ada notifikasi pemberitahuan di akun siswa bahwa ada tugas yang harus diselesaikan. Berikut contoh tugas siswa yang dibagikan guru melalui akun guru media *seesaw class* :



Gambar 2. Contoh tugas siswa yang dibagikan guru

Pada tahap berikutnya, akan muncul tugas – tugas yang harus dikerjakan siswa. Sebelum tugas – tugas dikerjakan dan dikumpulkan oleh siswa, guru juga dapat mengecek kelengkapan siswa yang sudah dan yang belum masuk sesuai kode kelas tugas yang diberikan. Pada akun guru akan muncul siswa – siswa yang sudah masuk kode kelas, sehingga guru dapat menginformasikan kembali kepada siswa dan orangtua bagi yang belum masuk sesuai kode kelas agar segera masuk kode kelas yang sudah ditentukan. Berikut tampilan yang menunjukkan siswa – siswa yang sudah masuk kode kelas dan siap menerima tugas dari guru :



Gambar 3. Tampilan siswa yang masuk kode kelas

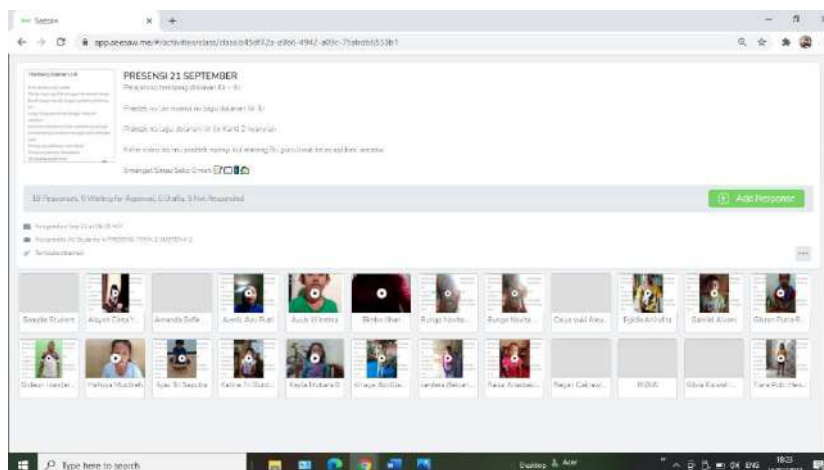
Berdasarkan tampilan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa, ada 28 siswa yang sudah masuk kelas. Disini terlihat bahwa ada 24 siswa yang sudah merespon tugas guru dan telah mengirimkan tugas dengan tepat sesuai kode kelas, dan ada 4 siswa lainnya yang sudah masuk kelas namun belum merespon tugas guru serta belum mengirimnya. Dengan media *seesaw class* guru lebih mudah mengontrol tugas – tugas siswa dan melakukan monitoring terhadap perkembangan kegiatan siswa di kelas maya secara daring.

Selama pemberian tugas, guru menugaskan siswa dengan mengirim foto dokumentasi hasil pekerjaan siswa serta video hasil praktik tugas siswa. Hal ini dilakukan guru agar guru memiliki bukti autentik hasil pekerjaan siswa, selain itu guru juga dapat memastikan bahwa



Twiningsih, A. (2021). Penggunaan Media *Seesaw Class* pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(6), 163-175.

tugas tersebut hasil pekerjaan siswa, bukan hasil pekerjaan orang lain. Berikut dokumentasi guru hasil tugas yang telah dikirim siswa melalui kode kelas yang berupa video :



Gambar 4. Hasil tugas yang dikirim siswa

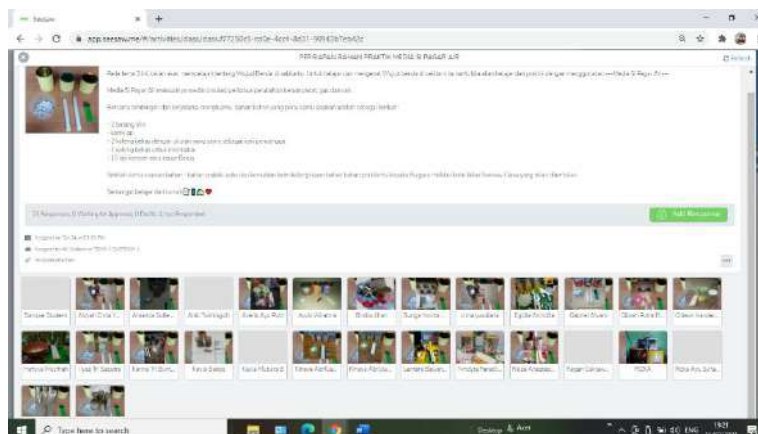
### Tahap Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan guru selama kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan menggunakan *seesaw class learning management system* meliputi pengamatan tentang keaktifan siswa dalam kelas maya, hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas – tugas oleh guru. Selain itu keaktifan yang dinilai oleh guru antara lain keaktifan dalam merespon *feedback* yang diberikan guru dalam memberikan refleksi terhadap tugas yang telah kerjakan siswa. Nilai keaktifan ini akan dianalisis guru dalam bentuk rubrik penilaian sikap yang nanti akan menghasilkan data nilai sikap harian. Nilai sikap ini nanti dijadikan sebagai bahan pertimbangan pertimbangan apabila ada kesamaan perolehan nilai pengetahuan dari beberapa siswa.

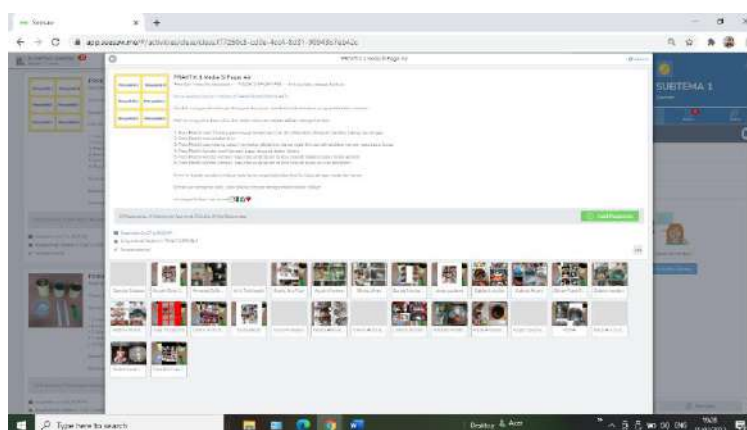
Kemudian, guru juga mengamati bagaimana keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas, hal ini nanti akan dianalisis guru dalam bentuk rubrik penilaian yang berupa rubrik penilaian keterampilan. Keterampilan ini disesuaikan dengan tingkatan C1 – C6 sesuai taksonomi Bloom, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Sumber data guru dalam menentukan tingkat keterampilan siswa diperoleh dari tugas – tugas siswa yang telah dikirim baik melalui gambar, video, atau dokumen tulisan yang sudah dikerjakan oleh siswa kemudian dianalisis guru dengan menggunakan skala likert untuk menjadikan nilai kualitatif siswa menjadi nilai kuantitatif siswa. Skala likert yang digunakan guru untuk mengukur keterampilan siswa disetiap tingkatan nilai keterampilan yaitu sangat baik (skor 3), baik (skor 2), dan kurang baik (skor 1). Dengan menggunakan skala nilai akan memudahkan guru memberikan nilai kepada siswa dalam bentuk angka. Data yang semula berupa tulisan dapat dijadikan data angka dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Berikut contoh penilaian guru dalam memberikan nilai terhadap keterampilan terhadap hasil percobaan yang sudah dilakukan siswa :

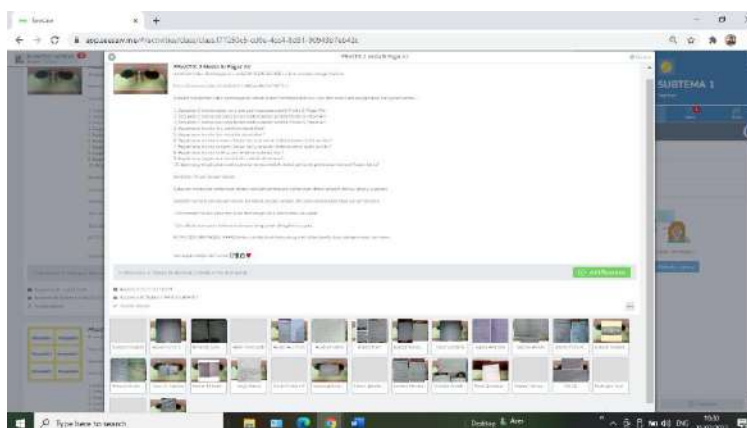
Twiningsih, A. (2021). Penggunaan Media *Seesaw Class* pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 163-175



Gambar 5: Laporan hasil persiapan bahan yang dikirim siswa



Gambar 6: laporan hasil percobaan langsung siswa



Gambar 7: Laporan Hasil Percobaan Siswa secara Tertulis

Dari ketiga hasil dokumentasi siswa di atas dapat dijelaskan bahwa guru dapat mengambil data sebagai bahan penilaian keterampilan sekaligus pengetahuan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati hasil pekerjaan siswa yang sudah dikirimkan melalui kode kelas yang berupa video ataupun gambar tugas. Melalui pengamatan hasil video atau gambar tugas siswa, guru dapat menentukan dan memberikan penilaian baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Penilaian kualitatif yang diberikan dapat dijadikan nilai kuantitatif dengan menggunakan metode skala likert yang sudah ditentukan. Dengan demikian akan

mempermudah guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa yang telah dilakukan melalui kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR).

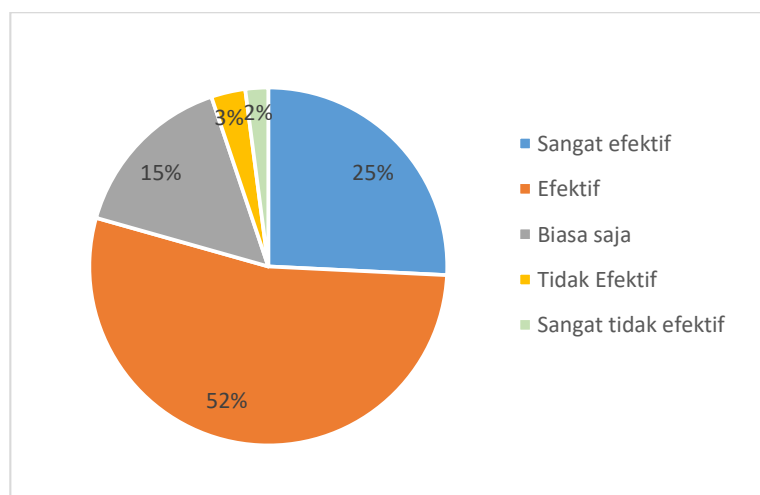
Dengan menggunakan metode penilaian skala likert guru tidak hanya dapat menilai satu aspek keterampilan saja, namun guru dapat mengukur keterampilan siswa dalam berbagai aspek, seperti keterampilan berpikir, termasuk dalam keterampilan yang diamanahkan keterampilan abad 21 yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan berpikir kreatif (*crative thinking skill*), keterampilan berkolaborasi (*collaborative thinking skill*), dan keterampilan berkomunikasi (*communicative thinking skill*). Dengan demikian tidak ada alasan guru mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian proses meskipun pembelajaran dilakukan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)

### Tahap Refleksi

Refleksi dalam pelaksanaan penelitian adalah untuk mengkaji ulang hal – hal yang sudah dilaksanakan dalam kegiatan dan kemudian diadakan perbaikan dengan melakukan kegiatan tindak lanjut. Refleksi dilakukan dengan mengkaji seluruh kegiatan yang sudah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, dan kemudian dievaluasi yang bertujuan untuk menyempurnakan penelitian yang akan dilaksanakan berikutnya.

### Hasil Penilaian Siswa terhadap Media *Seesaw class Learning Management System*

Dengan memperhatikan pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan peneliti. Berbagai macam media pembelajaran daring sudah pernah dicoba seperti *google meet*, *zoom meeting*, maupun *whats app group*. Oleh karenanya, peneliti menggali penilaian siswa terhadap media baru yaitu *seesaw class learning management system* yang digunakan selama kegiatan belajar dari rumah (BDR) di masa pandemi covid-19. Berikut ini uraian hasilnya:



Gambar 8. Hasil penilaian siswa terhadap media *seesaw class learning management system*

Berdasarkan grafik pada gambar 8 di atas menunjukkan bahwa media *seesaw class* dinilai efektif oleh siswa saat mereka melakukan kegiatan belajar dari rumah. Hanya 3% yang menilai tidak efektif dan 2% saja yang menilai sangat tidak efektif. Berdasarkan hasil wawancara mengungkapkan bahwa *handphone* yang digunakan hanya menyisakan sedikit memori untuk aplikasi *seesaw class* sehingga berpengaruh pada kelancaran *loading* pengguna. Selain itu, kekuatan jaringan internet juga menjadi faktor kelancaran penggunaan media *seesaw*. Hampir sebagian besar siswa menilai bahwa media *seesaw* efektif untuk dijadikan platform media mereka selama kegiatan belajar dari rumah. Peserta didik merasa ada *platform chatting*

yang baru namun lebih akademis. Penggunaan *whats app group* yang juga digunakan oleh gurupun dinilai mengganggu aktivitas belajar dari rumah karena aktivitas sehari-hari orang tua atau wali peserta didik bercampur dengan notifikasi pembelajaran daring dari guru. Oleh karenanya, media *seesaw* ini disambut baik oleh peserta didik maupun orang tua atau wali. Hal-hal yang menjadi kekurangan dalam penggunaan media *seesaw* ini akan penulis tindak lanjuti dengan rekan sejawat dan juga orang tua atau wali sebagai partner guru selama kegiatan belajar dari rumah.

### **Tindak Lanjut Pengembangan Media *Seesaw class Learning Management System***

Tindak lanjut dari implementasi dari penerapan media *Seesaw class Learning Management System* ini adalah guru melakukan pengimbasan hasil dari penerapan media *seesaw class* kepada rekan – rekan sesama guru dengan mengunggah kegiatan pembelajaran *seesaw class* di blog atau website sehingga dapat di simak oleh khalayak umum sebagai bentuk publikasi juga. Selain itu, guru juga menghimbau kepada orang tua atau wali siswa terkait hal-hal teknis yang dapat memberi kelancaraan penggunaan media *seesaw* di *handphone* android.



Gambar 9. Unggahan penggunaan media *seesaw class* di blog

Selain itu, bentuk tindak lanjut dari penggunaan media *seesaw class* adalah dengan membuat bukti laporan tertulis sebagai hasil praktik pada kegiatan pembelajaran Belajar Dari Rumah (BDR) selama pandemi Covid-19. Dengan membuat laporan bukti fisik telah melakukan praktik baik akan memberikan juga motivasi bagi rekan – rekan guru agar lebih meningkatkan semangat membuat inovasi pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditulis, dapat diketahui bahwa media *seesaw class* dapat menjadi alternatif bagu guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Media *seesaw class* ini juga memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa untuk tetap berkegiatan karena model *seesaw class* ini dilakukan secara *asynchronous*. Divayana, Heryanda, dan Suyasa mengemukakan bahwa *asynchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam waktu yang tidak bersamaan, guru mendistribusikan bahan ajar yang kemudian dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada (Divayana, Heryanda, & Suyasa, 2020: 308). Kelebihan media *seesaw* ini juga diungkapkan oleh Qotimah (2018) bahwa *seesaw* merupakan *platform* pembelajaran yang memungkinkan setiap peserta didik untuk memiliki jurnal pembelajaran kolaboratif. Guru dapat berbagi konten langsung berupateks, gambar, video, gambar dan tautan yang dapat dilihat siswa pada android/handphone/iPhone mereka secara *asynchronous*. Selain itu, siswa juga dapat membangun atau merancang kreasi dan karya-karya inovatif sesuai kompetensi kinerja yang disepakati bersama dengan guru mata pelajaran.

Penggunaan media *seesaw* pada penelitian ini juga turut mendukung pembelajaran abad 21 yang mana siswa akrab dengan teknologi. Pembelajaran daring selama pandemi covid-19 juga memberikan keleluasaan waktu belajar bagi siswa dimanapun dan kapanpun. Terkait hal ini, Dewi mengungkap bahwa lingkungan belajar dan karakteristik siswa menjadi indikator keberhasilan pembelajaran daring (Dewi, 2020). Pada penelitian ini, semua siswa telah mempunyai handphone android sehingga mereka juga merasa bahwa penggunaan media *seesaw* ini dinilai efektif untuk kegiatan belajar dari rumah selama pandemi covid-19 (lihat grafik pada gambar 8).

Kehadiran media *seesaw* membuat peserta didik merasa memiliki *platform chatting* yang baru sehingga membuat mereka antusias setiap mengerjakan tugas dari guru. Penggunaan *whats app group* yang juga digunakan oleh gurupun dinilai mengganggu aktivitas belajar karena aktivitas sehari-hari orang tua atau wali peserta didik bercampur dengan notifikasi pembelajaran daring dari guru. Oleh karenanya, penggunaan media *seesaw* selain disambut baik oleh peserta didik maupun orang tua atau wali juga meningkatkan keefektifan kegiatan belajar dari rumah yang juga ditunjukkan oleh antusiasisme mereka dalam mengikuti setiap kegiatan pada media *seesaw class*. Antusiasisme inilah yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik selama pandemi covid-19. Dengan motivasi inilah yang juga sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar (Prananda & Hadiyanto, 2019:911).

Kegiatan belajar dari rumah melalui media *seesaw* ini merupakan upaya peneliti selaku guru dalam melatih kemandirian belajar peserta didik sekaligus mengenalkan berbagai macam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran daring. Sobron AN dkk menyebut bahwa pembelajaran daring yang diterapkan selama pandemi covid-19 menjadi tantangan bagi guru dalam memberikan rangsangan yang mampu membuat siswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran (A. N, Bayu, Rani, & Meidawati, 2019). Meskipun kehadiran sosial dalam pembelajaran daring sangatlah kurang, Tantri menemukan bahwa sebanyak 73% responden merasa percaya diri saat pembelajaran jarak jauh dalam komunikasi *online* ataupun bentuk diskusi *online* (Tantri, 2018).

Apapun *platform* media yang digunakan, pembelajaran daring memnuntut partisipasi aktif dari peserta didik. Apalagi pada sekolah dasar, orang tua atau walilah yang menjadi *partner* guru dalam menjamin keberhasilan pembelajaran jarak jauh. Sobri, dkk mengungkapkan bahwa pembelajaran daring seharusnya tetap membangun pengetahuan, kolaborasi, pemecahan masalah, dan media *website* (Sobri, Nursaptini, & Novitasari, 2020). Meskipun pada kenyataannya kolaboratif peserta didik sekolah dasar pada penelitian ini lebih tertuju pada kolaborasi antara orang tua atau wali dengan anaknya. Hal ini tidak terlepas dari pandemi covid-19 yang membuat peneliti berpikir ulang jika akan mengadakan kerja kelompok siswa.

Penggunaan media *seesaw* juga lebih memudahkan guru dalam memberi instruksi tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik, utamanya tugas yang berbasis proyek. Guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara *asynchronous*. Arahan tugas dari guru juga lebih jelas jika menggunakan media *seesaw*. Hal ini terlihat pada grafik hasil penilaian siswa di gambar 8 yang menunjukkan bahwa 52% peserta didik menilai media *seesaw* sangat efektif dan 25% peserta didik menilai media *seesaw* efektif dalam kegiatan belajar dari rumah. Hal ini diperkuat oleh Qotimah yang menemukan bahwa media *seesaw* sangat memberikan manfaat sebagai digital portofolio peserta didik. Fitur kelas digital *seesaw* membuat guru dapat memasukkan pesan, materi, foto, ataupun video yang berkaitan dengan materi. Begitu pula peserta didik yang dapat mengunggah tugas-tugasnya ke dalam kelas digital *seesaw*, bahkan dapat dijadikan sebagai blog (Qotimah, 2018). Media *seesaw* juga melibat tiga pihak yang sangat berperan yaitu guru, peserta didik, dan orang tua atau wali peserta didik.

Hasil penilaian siswa yang menunjukkan bahwa media *seesaw* merupakan *platform* media yang efektif untuk kegiatan belajar dari rumah (lihat grafik pada gambar 8) menunjukkan bahwa hadirnya aplikasi ini menumbuhkan motivasi siswa. Ebrahimzadeh dan Alavi menyebut

bahwa motivasi merupakan penentu perilaku yang sangat penting karena dapat menyebar luas ke berbagai aspek, misalnya individu akan memilih tindakan tertentu, tekun terhadap tugas, dan berupaya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Hal ini ditentukan oleh motivasi yang hadir dalam dirinya (Ebrahimzadeh & Alavi, 2017). Motivasi belajar juga sangat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Tegeh, Pratiwi, & Simamora, 2019). Sejalan dengan hal ini, Widiastuti dan Sumantri menyebut bahwa motivasi juga tidak hanya bersumber pada internal seseorang, motivasi dapat bersumber dari faktor eksternal seseorang. Motivasi yang semakin kuat juga akan semakin menunjukkan kualitas perilaku yang ditampilkan, baik dalam konteks belajar, bekerja ataupun kehidupan lainnya (Widiastiti & Sumantri, 2020). Penggunaan media *seesaw* yang disambut baik oleh peserta didik maupun orang tua menunjukkan bahwa variasi penggunaan *platform* media kegiatan belajar dari rumah dapat membuat peserta didik tidak bosan. Mereka antusias dalam mengenal *platform* media yang baru karena selama ini yang mereka gunakan hanyalah *whats app group*, *google meeting*, maupun *zoom meeting*.

Penggunaan media *seesaw class learning management system* juga selaras dengan revolusi pembelajaran. Komara menyebut bahwa revolusi pembelajaran memiliki berbagai prinsip yaitu harus berpijak pada pilar-pilar *active learning*, *creative learning*, *effective learning*, dan *joyfull learning* (Komara, 2018). Revolusi pembelajaran ini sering disebut dengan pembelajaran abad 21. Martini mengemukakan bahwa abad 21 membuat semua sektor harus mampu mengimbangi perkembangan zaman pada semua situasi termasuk situasi pandemi covid-19 (Martini, 2018) yang masih terjadi hingga saat ini. Fajri juga mengungkapkan bahwa pembelajaran abad 21 memberikan gambaran nyata terkait sekolah yang ideal. Ideal yang dimaksud yaitu pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata dan berharga bagi peserta didik (Fajri, 2017). Pembelajaran abad 21 juga mencerminkan kondisi dan situasi yang akan datang. Penggunaan media *seesaw class learning management system* selama kegiatan belajar dari rumah di masa pandemi covid-19 menunjukkan bahwa belajar tidak terbatas pada ruang kelas yang dibatasi oleh tembok dan gedung sekolah, belajar yang merdeka justru mampu memberi akses yang terbuka bagi peserta didik dalam belajar dimanapun dan kapanpun.

Sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran daring, Ningsih menyebut bahwa ada beberapa hal terpenting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran *online* yaitu isi materi yang disajikan harus relevan dengan tujuan khusus pembelajaran, metode yang digunakan mampu melatih dan membantu pembelajar dalam belajar, media yang digunakan mampu menyajikan isi materi, dan dapat membangun serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru sesuai tujuan belajar serta peningkatannya (Ningsih, 2020). Sejalan dengan hal ini, pelaksanaannya juga memerlukan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau hp android dan laptop atau komputer yang digunakan dalam mengakses pembelajaran *online* (Sadikin & Hamidah, 2020). Sadikin dan Hamidah juga menyebut bahwa pembelajaran daring juga mampu menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karenanya, pada masa pembelajaran jarak jauh perlu mempertimbangkan berbagai faktor dalam komunikasi belajar seperti konsumsi kuota data, kemudahan pengguna, kondisi infrastruktur jaringan, dan kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran (Fahmi, 2020). Fahmi juga menyebut bahwa media komunikasi yang sering sekali digunakan oleh guru dan peserta didik yang memiliki preferensi tinggi yaitu *whats app*, *zoom meeting*, *goole meet*, *microsoft team*, *google classroom*, *google form*, dan *quizziz*. Oleh karenanya, penggunaan media *seesaw class learning management system* masih sangat jarang digunakan, padahal memberikan fitur-fitur yang lebih lengkap dan bagus. Dengan demikian, adanya artikel ini penulis berharap dapat berbagi sumbangsih pemikiran dan pengalaman selama menggunakan media *seesaw class learning management system*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keefektifan media *seesaw class learning management system* dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) di masa Pandemi Covid-19 memberikan dampak positif terhadap efektifitas dan efisiensi kegiatan Belajar Dari Rumah pada peserta didik selama Pandemi Covid-19 (lihat grafik pada gambar 8). Selain itu, kreativitas guru dalam menciptakan strategi pembelajaran melalui media *seesaw class learning management system* pada pembelajaran secara daring bagi peserta didik memberikan peningkatan motivasi belajar dan perubahan terhadap iklim belajar. Penggunaan media *seesaw learning management system* juga memberi kemudahan bagi orang tua atau wali peserta didik dalam menerima instruksi tugas dari guru. Instruksi tugas dari guru yang biasa diberikan melalui *whats app group* yang terkadang bercampur dengan notifikasi lain yang masuk ke *whats app group*. Hanya saja penggunaan media *seesaw class learning management system* perlu memperhatikan kapasitas memori yang dimiliki hp androdi pengguna dan tentunya koneksi internet. Hal ini tidak lain karena mempengaruhi kelancaran saat pengguna mengakses aplikasi media *seesaw class learning management system*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada keluarga besar SD Negeri Laweyan No. 54 Kota Surakarta, Bapak Ibu Guru, Kepala Sekolah, para Orangtua kelas 3 Serta siswa siswi kelas 3 yang telah berpartisipasi aktif dalam tercapainya kegiatan pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama masa Pandemi Covid-19, semoga dengan kerjasama dan kolaborasi yang baik antara sekolah dan orangtua siswa kegiatan pembelajaran tetap berjalan lancar meskipun selama Pandemi ini dilaksanakan secara *daring*.

## REFERENSI

- A. N, S., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, pp. 1–5). Retrieved from [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Pengaruh+D+a+r+i+n+g+L+e+a+r+n+i+n+g+terhadap+Hasil+Belajar+IPA+Siswa+Sekolah+Dasar&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengaruh+D+a+r+i+n+g+L+e+a+r+n+i+n+g+terhadap+Hasil+Belajar+IPA+Siswa+Sekolah+Dasar&btnG=)
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Divayana, D. G. H., Heryanda, K. K., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pemberdayaan Pembelajaran Synchronous dan Asynchronous Berbasis Nilai-Nilai Aneka dalam Upaya Peningkatan Karakter Positif Siswa. In *Proceeding Senadimas Undiksha ke-5, September 2020* (pp. 307–316).
- Ebrahimzadeh, M., & Alavi, S. (2017). The Effect of Digital Video Games on EFL Students' Language Learning Motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112.
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous dalam E-learning pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2), 146–158.
- Fajri, M. (2017). Kemampuan Berpikir Matematis dalam Konteks Abad 21 di Sekolah Dasar. *LEMMA (Letters of Mathematics Education)*, III(2), 1–11.
- Harfiyani, A. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Literasi Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. In *Prosding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* (pp. 141–150).
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. Retrieved from [www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan](http://www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan)
- Martini, E. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21–27. <https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp21-27>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19.

Twiningsih, A. (2021). Penggunaan Media *Seesaw Class* pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 163-175

*JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 7(2), 124–132.  
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>

Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909–915.

Qotimah, K. (2018). Penerapan Aplikasi Seesaw Berbantuan Android untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS. In *Seminar Nasional Optimalisasi Media Sosial dan Teknologi Informasi Sebagai Media Pengembangan Keprofesian Guru Berkelanjutan Karanganyar, 3 Juli 2018*.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Imiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

Sobri, M., Nursaptini, & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi pada Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 64–71. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>

Tantri, N. R. (2018). Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 19(1), 19–30. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v19i1.310.2018>

Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. A., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170.

Widiastiti, N. L. A., & Sumantri, M. (2020). Model Quantum Teaching Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 303–314. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26628>



## Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar

Ani Kholifatul Khoir

SD Negeri Banggle 02 Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar

Email: [khoismartblitar@gmail.com](mailto:khoismartblitar@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 31 Agustus 2021; revisi: 25 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Kondisi pada wabah Pandemi Covid -19 yang sedang mewabah di Indonesia ini sangat berpengaruh di segala 176 teknik, salah satunya di bidang pendidikan. Dunia pendidikan merasakan dampak yang sangat luar biasa terutama guru dalam proses belajar, agar pembelajaran tetap menyenangkan meskipun belajar di rumah. Sehingga guru diminta dan dipaksa untuk membuat perangkat pembelajaran sebagai solusi dan inovasi melalui pemanfaatan berbagai perangkat pembelajaran serta aplikasi daring (*online*). Media pembelajaran Beruang Antik berbasis STEAM diantaranya disiplin sains, teknologi, Teknik, seni, dan matematika ini peserta didik diajak untuk dapat berpikir secara kritis dengan metode belajar memecahkan masalah serta dapat menggunakan kecanggihan alat teknologi dan strategi belajar yang aktif dan kreatif. Media Beruang Antik dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan berkomunikasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media Beruang Antik memberdayakan keterlibatan orang tua, untuk mengarahkan peserta didik menyelesaikan masalah, mendorong peserta didik bereksplorasi, menemukan cara-cara baru. Keterlibatan Orang tua inilah yang akan membuat pembelajaran secara *daring* menggunakan Media Beruang Antik ini dapat berjalan maksimal.

**Kata kunci** : Pandemi Covid-19, Media Beruang Antik, STEAM

### ABSTRACT

*The conditions in the Covid-19 pandemic that are endemic in Indonesia are very influential in all fields, one of which is in the field of education. The world of education feels a tremendous impact, especially teachers in the learning process, so that learning remains fun even though studying at home. So that teachers are asked and forced to make learning tools as solutions and innovations through the use of various learning tools and online applications (online). The STEAM-based Antique Bear learning media includes the disciplines of science, technology, engineering, art, and mathematics. The students are invited to think critically with problem-solving learning methods and can use advanced technology tools and active and creative learning strategies. Antique Bear Media can help students improve their creative thinking skills and communication skills. In the implementation of learning, the Antique Bear media empowers the involvement of parents, to direct students to solve problems, encourage students to explore, find new ways. Parental involvement is what will make online learning using this Antique Bear Media run optimally.*

**Keywords**: Covid-19 Pandemic, Antique Bear Media, STEAM



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

Wabah COVID-19 yang sedang mewabah ini sangat mempengaruhi pada semua bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan merasakan dampak yang sangat luar biasa terutama sebagai pendidik. Seperti yang telah disampaikan oleh Siahaan (2020) bahwasannya pada bidang Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang diantara banyak bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Sama halnya yang disampaikan oleh Sudarmoyo (2020) bahwasannya dampak dari virus Corona ini membawa perubahan yang sangat besar dari berbagai sektor dan perekonomian serta sosial dan pendidikan. Demi mengurangi penyebaran Covid-19 Pemerintah melalui Kemendikbud (2020) diterapkan kebijakan dalam kegiatan pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan). Anugrahana (2020) menyampaikan bahwasannya pada saat kondisi pandemi ini menuntut pendidik (Guru) untuk berinovasi mengubah pola pembelajaran tatap muka menjadi pola pembelajaran tanpa tatap muka (*daring*) atau belajar dari rumah (BDR). Hal ini juga di dukung oleh penelitian dari Mahaly (2021) bahwasannya pelaksanaan pembelajaran *daring* program studi Bimbingan dan Konseling dalam kategori cukup dengan jumlah rata-rata 52.5% yang artinya pembelajaran *daring* menjadi salah satu pilihan untuk upaya pencegahan penyebaran virus. Sehingga untuk menanggulangi penyebaran COVID-19, dan hal yang di khawatirkan adalah siswa dapat berperan sebagai pembawa dan penyebar tanpa gejala. Hampir seluruh negara didunia menghentikan pembelajaran di sekolah dan diganti melalui pembelajaran dari rumah atau disebut juga dengan BDR. Ini juga sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yaitu daerah zona kuning, orange dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka dan tetap melanjutkan Belajar dari Rumah (BDR). Dengan BDR sekolah, siswa, orang tua, dan tentu saja guru harus melakukan perubahan pembelajaran menjadi pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

Perubahan pembelajaran tatap muka menjadi Belajar dari Rumah (BDR) memunculkan berbagai permasalahan dalam iklim pendidikan. Dalam pembelajaran secara mandiri dapat diartikan sebagai proses bahwasannya siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi sesuatu perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali pada proses pembelajaran, (Kirkman dalam Ismail et al., 2020). Namun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran *daring*. Berdasarkan *SE Sesjen Kemdikbud No.15 Tahun 2020* bahwa Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama darurat COVID-19 bertujuan untuk: 1.) Memastikan pemenuhan hakpeserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19; 2). Melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19; 3). Mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 disatuan pendidikan; dan 4). Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orangtua atau wali. Guru harus siap dengan berbagai kondisi pembelajaran dan kondisi peserta didik, termasuk dengan berbagai dinamika pendidikan serta masalah yang terjadi di dalamnya. Guru harus memastikan supaya anak tetap melaksanakan proses belajar yang menyenangkan meskipun belajar dari rumah. Guru dituntut untuk kreatif membuat suatu perangkat pembelajaran sebagai pemecah masalah dan juga inovatif dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran serta aplikasi *daring* yang ada.

Berdasarkan wawancara dan survei pada peserta didik, pada pelajaran matematika yaitu salah satu diantara banyak mata pelajaran yang menjadi *momok* bagi sebagian peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mendesain dan mengembangkan berbagai metode serta strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi peserta didik apalagi di saat wabah Pandemi Covid-19 ini. Gheytsi, Azizifar & Gowhary dalam Khusniyah & Hakim (2019) berpedapat bahwasannya beberapa penelitian terdahulu menunjukkan dengan adanya teknologi dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran salah satunya adalah perkembangan jaringan internet yang merambah kedalam dunia pendidikan saat ini. Moore et

al (dalam Firman & Rahayu, 2020) membicarakan mengenai belajar mengajar secara online bahwasannya suatu kegiatan yang membutuhkan jaringan internet dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi dan model pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan dan membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa terutama saat Belajar di rumah dimasa Pandemi Covid-19 ini. Primasari et al. (2014) juga menyatakan bahwa media dalam pembelajaran pada saat daring berfungsi untuk menghadirkan suatu objek atau kegiatan yang tidak dapat dilihat siswa secara langsung atau objek yang terlalu mikro untuk dapat dilihat langsung, misalnya memperbesar benda yang kecil, menyajikan peristiwa yang letaknya jauh, kompleks, rumit, yang langsung dengan sangat cepat atau lambat menjadi sistematis dan sederhana. Dari beberapa pernyataan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dimasa pandemi Covid 19 ini Guru harus dapat memanfaatkan dan atau membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa sebagai wadah dan penyalur pesan dari guru kepada siswa yang berupa pesan atau informasi pendidikan sehingga siswa dapat berinteraksi aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu Media Beruang Antik ini merupakan salah satu media pembelajaran dan sebagai sumber literasi di saat Belajar di Rumah Masa Pandemi Covid -19 ini pada materi bangun ruang di SD Di dalam pembelajaran *BDR* , selain menggunakan beberapa aplikasi *online* berupa *seesaw class*, *grup WA terstruktur*, *chanel You Tube* , *kahoot* dan *quiziz*. Media pembelajaran matematika Media Beruang Antik menggunakan pembelajaran yang berbasis *Science (Sains)*, *Technology (Teknologi)*, *Engineering (teknik)*, *Art (seni)* dan *Mathematics (Matematika)* disingkat STEAM ini dibuat sebagai salah satu bahan literasi numerasi untuk siswa juga digunakan sebagai salah satu solusi mengembangkan kreativitas belajar peserta didik ditengah perkembangan era digital yang semakin pesat, informasi yang semakin mudah didapatkan dari segala sumber serta kecanggihan teknologi. Pada penelitian yang menerapkan dengan pendekatan pembelajaran STEAM yaitu oleh Septiani (2016), hasil dari penelitian menunjukkan asesmen kinerja yang diterapkan dalam pendekatan STEM pada materi penyiapan media tanam mampu mengungkapkan keterampilan proses sains peserta didik. Dengan artian dengan melibatkan secara langsung untuk menghasilkan sebuah produk salah satu upaya dalam menggali kreativitas peserta didik. Pada dasarnya STEAM adalah inisiatif menambahkan Seni dan desain kedalam STEM yang sudah menjadi jargon sebelumnya. Maeda (2013) menyatakan "Saya tetap yakin bahwa seniman dan desainer akan menjadi inovator abad ini, dan sebagai pemecahan masalah, keberanian dan pemikiran kritis dan keterampilan mencipta yang saya lihat setiap hari inilah yang dibutuhkan agar negara kita tetap kompetitif. Desainer dan seniman membuat objek, perangkat dan layanan yang lebih menarik, lebih efisien, lebih diinginkan, dan pada akhirnya, bermanfaat bagi manusia.". Salah satu tujuan STEAM adalah siswa dapat mengembangkan ketrampilan berkomunikasi, berfikir kritis, kreatif, mampu berkolaboratif serta dapat mendorong siswa untuk menghasilkan suatu karya. Perkembangan kreativitas guru yang masih minim terhadap model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) perlu untuk di berikan formula untuk dapat dikembangkan oleh guru hingga ke peserta didik itu sendiri (Amir, 2019).

Pada penggunaan berbasis STEAM dapat dipusatkan dengan aktifitas secara langsung dan nyata. Pendekatan STEAM telah didesain dengan semua tingkatan ataupun gaya mengajar (Yakman & Lee, 2012). Adapun *desain* tersebut terdiri dari tiga komponen utama, yaitu mengenali masalah, bertindak secara kreatif dalam perancangan produk, mengembangkan ekspresi dan simpati (Kim & Chae, 2016). Berdasarkan penelitian Park et al. (2016) bahwasanya penilaian pengajar terhadap pembelajaran berbasis STEAM ini mayoritas dari mereka yang setuju bahwasannya pembelajaran berbasis STEAM memberikan dampak positif, seperti halnya dalam meningkatkan minat peserta didik dalam sains dan matematika.

Media Beruang Antik ini membutuhkan suatu model belajar mengajar yang melatih peserta didik untuk bisa berkolaborasi dengan model *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan STEAM serta mengembangkan budaya literasi numerisasi.

Hadinugrahaningsih et al. (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL menekankan pada proses belajar mengajar yang kontekstual (nyata) melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks dimana peserta didik diajak untuk melaksanakan proyek secara kolaboratif dan pada akhirnya menghasilkan sebuah produk. Sejalan dengan pendapat Wulandari (2021) bahwasannya dalam masa pandemi seperti ini peserta didik cenderung merasakan stres karena beberapa faktor salah satunya dari faktor belajar, namun kondisi seperti ini pendidik yang kreatif dan inovatif dapat mengatasi dengan baik, peserta didik lebih bisa mengatasi saat stres muncul secara tiba-tiba. Dengan demikian harapannya dengan pembelajaran secara daring menjadi stimulus dalam mengembangkan kreatifitas, sedangkan siswa yang diberikan perlakuan berupa nasihat cenderung kesulitan mengatasi stres secara mandiri.

Pendidik yang kreatif dan inovatif sangat berperan penting dalam pengembangan metode belajar yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Hal ini memberikan dampak positif kepada peserta didik untuk lebih berpikir kreatif kritis, mampu mengembangkan ketrampilan berkomunikasi, berkolaborasi serta mandiri dalam belajar memecahkan masalah dalam kehidupan nyata dengan menggunakan alat teknologi serta informasi melalui strategi belajar yang kreatif rancangan guru sehingga mampu menghadapi tantangan di masa depan. Seperti halnya menurut Afriana (2015), bahwasannya dalam pembelajaran berbasis proyek yang pada dasarnya model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman yang didapat oleh peserta didik mendapatkan sebuah produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek ini. Pengembangan inovasi berbasis (PjBL) dalam hal literasi numerasi merupakan pengetahuan atau kecakapan yang diperlukan untuk memahami serta mengaplikasikan konsep bilangan pada matematika sehari-hari sehingga dapat memecahkan masalah serta menjelaskan informasi yang bersifat kuantitatif yang terdapat di sekeliling siswa. Hal ini juga disampaikan oleh Qasim et al. (2015) Literasi matematika adalah kemampuan peserta didik untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan melakukan penalaran secara matematis dan menggunakan konsep. Pada penerapannya Media Beruang Antik, peserta didik mempraktekkan cara membuat media setelah itu mempresentasikan hasil karya yang telah dikerjakan serta membuat laporan hasil belajar kepada guru. Di sini sangatlah penting peran serta keterlibatan orang tua dalam seluruh aktivitas anak untuk mengarahkan anak berpikir kreatif, bereksplorasi serta memotivasi anak untuk menyelesaikan serta menemukan cara-cara baru dalam penyelesaian berbagai masalah pembelajaran.

## METODE

Pada penelitian ini jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dilakukan dengan modifikasi model Borg & Gall (Sutama, 2015). Penelitian ini dipusatkan pada pengkajian terhadap program pendesaian suatu produk dengan tujuan dapat menggamabarkan kondisi atau situasi yang sedang terjadi. Model pengembangannya berupa pembuatan media buku modul yang diimplementasikan melalui (PjBL) dalam proses pembelajarannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis (PjBL) memuat beberapa ketrampilan dan diimplementasikan pembelajaran. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini mengikuti desain (Sutama, 2015) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pelaksanaan penelitian pengembangan dilakukan dengan metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.

Penerapan pembelajaran *BDR* menggunakan Media Beruang Antik dengan berbasis STEAM ini diterapkan dalam 5 langkah yaitu manajemen, perencanaan, persiapan, keterlibatan, dan evaluasi. Setiap tahap pembelajaran ini akan mendorong siswa untuk dapat berpikir kreatif serta aktif dalam menyelesaikan proyek yang diberikan, mulai dari pertanyaan pengembangan

rencana proyek, penyiapan jadwal, monitoring pada aktivitas siswa serta kemajuan proyek, pengujian dan penilaian hasil, evaluasi pembelajaran.

Pengembangan inovasi pembelajaran matematika yang memberdayakan media Beruang Antik ( Bangun Ruang Warna Bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art, Mathematic*) pada Materi Bangun Ruang ini merupakan hasil kreativitas guru, harapannya adalah untuk memotivasi belajar peserta didik karena disajikan dalam bentuk sebuah buku ( modul ) matematika sederhana yang didalamnya menyajikan beberapa substansi materi bangun ruang berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art Mathematic*) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran disetiap tema.



Gambar 1  
Inovasi Media Pelajaran Beruang Antik  
( Bangun Ruang Warna Bikin Anak Pintar dan Kreatif)

Nama Produk ini dinamakan “Beruang Antik ( Bangun Ruang Warna yang Bikin Anak Pintar dan Kreatif)”. Jenis produk ini adalah Media Pembelajaran (Modul) materi Bangun Ruang. Pembuatan produk ini menggunakan bahan bahan diantaranya adalah kertas warna, kertas lipat warna, kertas kado, lem, gunting, penggaris, jangka, dan pensil. Proses pembuatan produk tersebut adalah sebagai berikut, yang pertama menyisipkan dua lembar kertas warna. Kertas pertama dibuat jaring – jaring “Beruang Antik”, sedangkan kertas kedua digunakan sebagai media alas untuk merekatkan “Beruang Antik”. Selanjutnya memilih bangun ruang yang akan di bentuk. Langkah selanjutnya adalah membuat pola jaring – jaring pada kertas sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan, seperti kubus untuk setiap sisinya adalah 7cm, kemudian untuk balok memiliki ukuran dengan panjang 14cm lebar 6cm dan tinggi 8cm, untuk tabung memiliki jari 7cm dan tinggi 14 cm. Lalu, pada pola jaring – jaring tersebut di gunting sesuai dengan pola yang telah dibuat, pada pola jaring jaring tersebut bisa juga diberi hiasan menggunakan kertas kado untuk memperindah tampilan “Beruang Antik”. Langkah selanjutnya, pada jaring – jaring tersebut digabungkan dan direkatkan menggunakan lem hingga membentuk bangun ruang. Kertas kedua yang digunakan sebagai media untuk merekatkan beruang antik dilipat menjadi dua, sehingga mendapati garis diagonal. Tempelkan alas dari beruang antik tersebut ditengah kertas pertama menggunakan lem. Pastikan saat kertas dibuka, beruang Antik terbentuk menjadi bangun ruang 3 dimensi, dan saat ditutup Beruang Antik dapat terlipat mengikuti kertas kedua sebagai media alas. Buatlah Hiasan berupa bunga atau lainnya dengan tehnik *pop up*.

Khoir, A.K. (2021). Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 176-186.

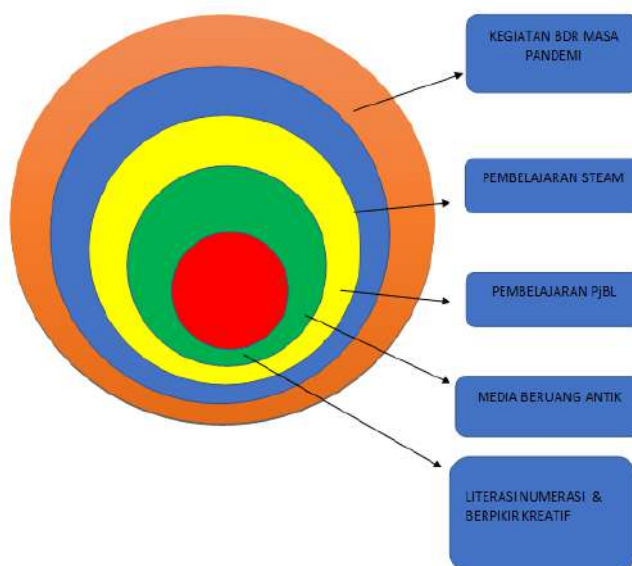


Gambar 2  
Alat dan Bahan Media Beruang Antik  
( Bangun Ruang warna yang bikin anak pintar dan Kreatif)

Tutorial cara pembuatan bisa diakses pada video pembelajaran via chanel YouTube: **Media Pembelajaran Beruang Antik Matematika SD**, pada tautan berikut ini: [https://youtu.be/ccgrX1j\\_Pfo](https://youtu.be/ccgrX1j_Pfo)

#### HASIL

Ketrampilan berpikir kreatif yang berintegrasi dengan Literasi Numerasi merupakan pusat dari pengembangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Beruang Antik berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art and Mathematic*). Keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan Media Beruang Antik ( Bangun Ruang warna Bikin Anak Pintar dan Kreatif) merupakan salah satu *out put* yang diharapkan dari kegiatan ini selain itu juga diharapkan siswa dapat mengembangkan budaya literasi numerasi sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berkolaboratif ,trampil berkomunikasi serta mampu meangalisis segala bentuk informasi yang telah didapat, sehingga membentuk siswa berkarakter dan juga siswa mampu menyelesaikan masalah disekitar siswa yang bersifat kuantitatif dan juga siswa dapat mendesain serta membuat sebuah produk dari keterampilan tersebut. Jadi pilihan terbaik untuk memilih model Pembelajaran di masa Pandemi itu harus menggunakan pembelajaran yang berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering,Art and Mathematic*) dengan demikian membentuk karakter peserta didik yang terampil, mandiri, berpikir kreatif ,kritis,terampil berkomunikasi, bergotong royong, rasa empati terhadap sesama dan pada akhirnya berdampak positif terhadap kegiatan BDR( Blajar dari Rumah) di Masa Pandemi Covid-19 ini. Implementasi PjBL( project based Learning) yang berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering,Art and Mathematic*) menuntut siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran, sehingga disini guru berperan dan bersifat sebagai fasilitator, guru sebagai fasilitator dimaksudkan sebagai penjemabatan siswa saat menemukan kesulitan dalam memecahkan masalah yang ditemukan siswa. Seperti halnya diagram dibawah ini:



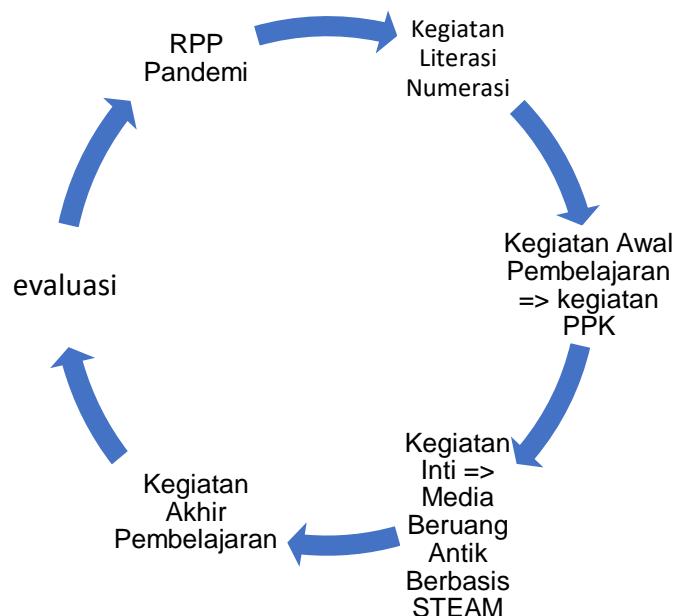
Gambar 5  
Hubungan Media Beruang antik, Pembelajaran STEAM , Literasi numerasi dan berpikir kreatif di Masa Pandemi Covid 19

Dari diagram diatas dapat dijelaskan bahwa Pembelajaran yang berpusat pada literasi numerasi yg berintegrasi dengan keterampilan berpikir siswa , model pembelajaran PjBL ( Projec Based Learning) yang berbasis STEAM melalui Media Beruang Antik ( Bangun Ruang Bikin Anak Pintar dan Kreatif) di masa Pandemi Covid -19 ini dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap pembelajaran. Media Beruang Antik ini sangat efektif di implementasikan pada saat pembelajaran Inti.

Pada kegiatan pembelajaran inti, guru dapat mengintegrasikan budaya literasi numerasi juga dengan mengaitkan pada pemecahan masalah – masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan bangun ruang yang bersifat kuantitatif serta ada keterkaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga tercapai tujuan pembelajaran BDR yang menyenangkan .

Sinkronisasi dan keterpaduan antara kegiatan pembelajaran melalui media bruang antic berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art and Mathematic*) akan berdampak positif pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) siswa yang mampu memecahkan masalah – masalah pada kehidupan nyata yang bersifat kuantitatif , serta piawai dalam penggunaan berbagai macam media Pembelajaran yang ada sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan BDR ( Belajar dari Rumah) yang ingin di capai.

Berikut tahapan aplikasi media Beruang Antik ( Bangun Ruang warna bikin anak pintar dan kreatif) dengan model PjBL berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art and Mathematic*) dalam kegiatan pembelajaran BDR antara lain :



Gambar 6  
Aplikasi Media Beuang Antik Dalam Proses BDR

### Penerapan Pada Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kegiatan proses pembelajaran melalui media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) menggunakan model PjBL yang berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, and Mathematic*) diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Diketahui hasil belajar siswa Yang diketahui belum adanya perubahan hasil belajar pada kegiatan BDR sebelum mengaplikasikan media Beruang Antik berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art and Mathematic*) belum mengalami perubahan, terbukti dengan hasil belajar siswa masih mencapai tingkat ketuntasan 77,5%, hal ini dikarenakan oleh kegiatan pembelajaran belum menerapkan media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*). Perubahan pada hasil belajar siswa meningkat pada hasil kegiatan pembelajaran setelah mengaplikasikan Media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*), sehingga terdapat perubahan – perubahan baik dari aktivitas peserta didik maupun guru yang pada akhirnya diperoleh hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan 87,5%. Keberhasilan ini memberikan deskripsi hasil kuantitatif bahwa media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*) memberikan efektifitas belajar pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1  
Hasil Belajar Siswa Pada Kegiatan Belajar Sebelum Aplikasi media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*)

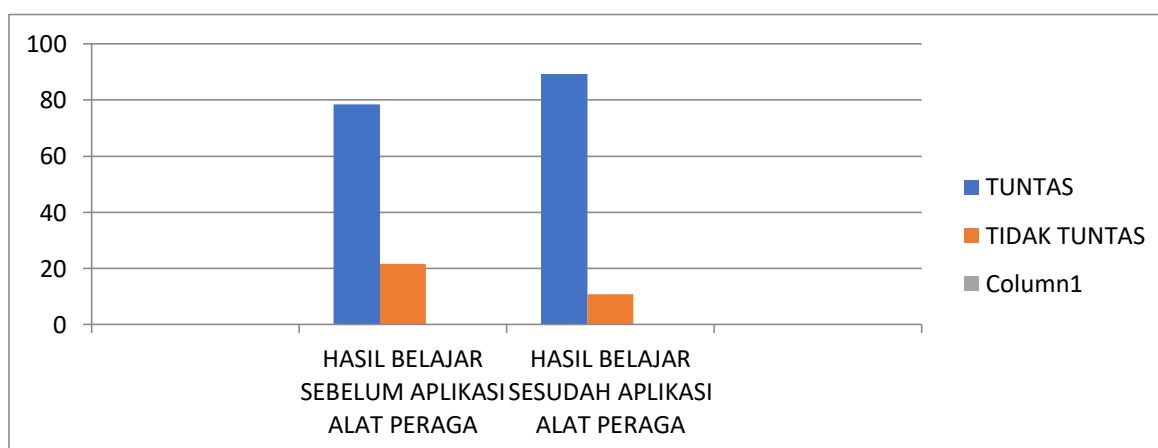


Nomor	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	90-100	5	12,5%	sangat baik	tuntas
2	80-89	26	6,5%	Baik	tuntas
3	70-79	5	12,5%	Sedang	tidak tuntas
4	60-69	4	1,%	Kurang	tidak tuntas
5	50-59	0	0	sangat kurang	tidak tuntas
<b>Jumlah total</b>		40			
<b>Jumlah ketuntasan</b>		31	77,5%		
<b>Jumlah tidak tuntas</b>		9	22,5%		

Tabel 2  
Hasil Belajar Siswa Pada Kegiatan Belajar Sesudah Aplikasi media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*)

Nomor	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	90-100	15	37,5%	sangat baik	tuntas
2	80-89	21	52,5%	Baik	tuntas
3	70-79	3	7,5%	sedang	tidak tuntas
4	60-69	2	5,%	kurang	tidak tuntas
5	50-59	0	0	sangat kurang	tidak tuntas
<b>Jumlah total</b>		40			
<b>Jumlah ketuntasan</b>		35	87,5%		
<b>Jumlah tidak tuntas</b>		5	12,5%		

Grafik 1  
Hasil Aplikasi Penggunaan Media Beruang Antik (Bangun Ruang warna Bikin Anak Pintar dan Kreaatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Art and Mathematic*)



## SIMPULAN DAN SARAN

Karakteristik produk Penggunaan Media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*) pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD dari bukti-bukti yang ada siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, berkolaboratif ,trampil berkomunikasi serta mampu meangalisis segala bentuk informasi yang telah didapat, sehingga membentuk siswa berkarakter dan siswa juga mampu

Khoir, A.K. (2021). Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 176-186.

menyelesaikan masalah dan membuat medesain sebuah produk hasil karya siswa sendiri . Penggunaan Penggunaan Media Beruang Antik (Bangun Ruang bikin Anak Pintar dan Kreatif) berbasis STEAM (*Sains, Tecnology, Engineering, Mathematic*) pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Untuk Meningkatkan Ketrampilan berpfikir kreatif siswa juga memberikan dampak positif yang penting atau signifikan pada aktivitas siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang meningkat.

Dengan diberikan eksperimen seperti ini Sekolah diharapkan senantiasa memfasilitasi para guru-guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran untuk menunjang semua kegiatan pembelajaran BDR ataupun dalam Kelas. Sekolah juga memberikan dukungan dan pelatihan terhadap para guru agar lebih produktif dalam menghasilkan karya inovasi pembelajaran. Selain itu Guru lebih aktif dalam mengikuti perkembangan informasi teknologi yang semakin pesat berkembang di masa ini sehingga dapat mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan yang senantiasa bersifat dinamis. Guru harus selalu pro aktif terhadap perubahan – perubahan yang terjadi dalam paradigma pendidikan sehingga mampu mengikuti tuntutan pembelajaran abad ke-21 menuju abad ke- 45 yang menjadi salah satu pengembangan dari kurikulum nasional yaitu kurikulum 2013.

## REFERENSI

- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). *Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI*.
- Amir, R. H. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Dalam Pembelajaran Ipa Konsep Sumber Energi Pada Siswa Kelas Iv Sd Pertiwi Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Hadinugrahaningsih, T., Rahmawati, Y., & Ridwan, A. (2017). Developing 21st century skills in chemistry classrooms: Opportunities and challenges of STEAM integration. *AIP Conference Proceedings*, 1868(1), 30008.
- Ismail, S., Sodikin, O., & Hasanah, A. (2020). Evaluasi Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Al-Amar (Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan)*, 1(3), 20–27.
- Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19), (2020).
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Kemdikbud.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33.
- Kim, H., & Chae, D.-H. (2016). The development and application of a STEAM program based on traditional Korean culture. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1925–1936.
- Maeda, J. (2013). Stem+ art= steam. *The STEAM Journal*, 1(1), 34.
- Mahaly, S. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 109–116.
- Park, H., Byun, S., Sim, J., Han, H.-S., & Baek, Y. S. (2016). Teachers' perceptions and practices of STEAM education in South Korea. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1739–1753.
- Primasari, R., Zulfiani, Z., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 67–72.
- Qasim, Kadir, & Awaluddin. (2015). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Buton Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(3).
- Septiani, A. (2016). Penerapan Asesmen Kinerja dalam Pendekatan Stem (Sains Teknologi Engineering

Khoir, A.K. (2021). Penggunaan Media Beruang Antik Berbasis STEAM pada Materi Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 176-186.

Matematika) untuk Mengungkap Keterampilan Proses Sains. *Isu-Isu Kontemporer Sains, Lingkungan, Dan Inovasi Pembelajarannya*, 654–659.

Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).

Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65–73.

Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Fairuz Media.

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

Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea. *Journal of The Korean Association For Science Education*, 32(6), 1072–1086. <https://doi.org/10.14697/jkase.2012.32.6.1072>

## Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Pengaruh Kalor

Sri Untari

SDN 1 Wonoharjo Kecamatan Wonogiri Kabupaten Wonogiri

E-mail: [Sriuntari013@gmail.com](mailto:Sriuntari013@gmail.com) \*

Riwayat artikel: submit: 2 September 2021; revisi: 25 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing pada siswa kelas V SD Negeri 1 Wonoharjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II komponen perangkat terdiri dari perencanaan, tindakan pengamatan (observasi), dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Wonoharjo yang berjumlah 5 orang. Sedangkan obyek penelitian adalah keseluruhan proses pada penerapan model Snowball Throwing di SD 1 Wonoharjo. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi, tes akhir siklus dan dokumentasi. Untuk analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran Snowball Throwing dapat meningkatkan proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda terkait masalah kehidupan sehari – hari pada siswa kelas V semester II SDN 1 Wonoharjo tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 40% untuk antusias, 20% untuk keaktifan, dan peran serta sebesar 40%, ada peningkatan kompetensi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 40%, dan peningkatan perilaku/sikap sosial siswa sebesar 20% untuk disiplin siswa, 45% untuk sikap tanggung jawab, dan sikap percaya diri sebesar 25%.

**Kata kunci:** Snowball Throwing, kompetensi, kalor

### ABSTRACT

The purpose of this study is to improve students' competence in the influence of heat on changes in temperature and object form using the Snowball Throwing learning model in students of Grade V of State Elementary School 1 Wonoharjo. The type of research used is Class Action Research (PTK). In this study using two cycles, cycle I and cycle II, the components of the device consisted of planning, observation, and reflection. The subjects in this study were students of class V of State Elementary School 1 Wonoharjo which amounted to 5 people. While the object of the study is the whole process on the application of the Snowball Throwing model in SD 1 Wonoharjo. The data is obtained from observations, end-of-cycle tests and documentation. For quantitative descriptive data analysis. The results showed that the application of the Snowball Throwing learning model can increase the learning process of the influence of heat on changes in temperature and the form of objects related to problems of daily life in class V students of semester II SDN 1 Wonoharjo in the 2019/2020 school year by 40% for enthusiasm, 20% for activeness, and participation by 40%, there is an increase in competence of calor influence on changes in temperature and appearance of objects by 40%, and an increase in student social behavior / attitude by 20% for student discipline, 45% for attitude of responsibility, and confidence by 25%.

**Keywords:** Snowball Throwing, competence, calor



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 merupakan hal penting dari sebuah proses pendidikan. Dimana dalam pembelajaran terdapat interaksi antara siswa dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu hal yang diberikan guru untuk membantu siswa memperoleh ilmu baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Dengan harapan ilmu yang didapat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan masyarakat (Elfachmi dan Amien Kunaefi, 2016; Sridadi, 2020).

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Guru menjadi pengarah utama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif edukatif, yaitu interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber belajar yang menunjang tercapainya tujuan belajar. Proses belajar mengajar menuntut upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional, utamanya dalam aspek metodologis. (Kusumawati, 2017; Dewi, M. P., Putra, I. K. A., & Negara, 2013). Fakta yang sering terjadi di lapangan, pembelajaran masih banyak secara konvensional hanya memberikan informasi tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Pendidikan dan pengajaran dilakukan hanya sekedar pemberian informasi, pembelajaran tidak menarik, sehingga siswa kurang termotivasi dan merasa bosan, akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Proses pembelajaran pada kelas V SDN 1 Wonoharjo materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda anak kurang antusias, pasif dan tidak tertarik. Guru dalam menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah dan hanya melihat gambar di buku pelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tidak semua siswa merespon dengan baik atau semangat. Mereka hanya mendengar tanpa mengetahui bentuk atau wujud dari hal yang mereka pelajari. Bagi siswa yang merasa bosan atau kurang tertarik dengan cara pengajaran guru, mereka hanya mendengarkan namun sulit memahami apa maksud dari materi yang disampaikan guru sehingga saat diberikan soal latihan mereka masih banyak bertanya tentang materi yang sudah disampaikan.

Pembelajaran yang monoton menyebabkan beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Sekolah yang sudah ditetapkan yaitu 70. Jumlah siswa kelas V SDN 1 Wonoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020 ada 5 siswa, terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Pembelajaran pada materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda siswa yang aktif ada 3 siswa dan tidak aktif 2 siswa, antusias 2 siswa dan tidak antusias 3 siswa, peran serta ada 3 siswa dan 2 siswa kurang berperan serta. Tanggung jawab siswa saat melaksanakan tugas dari guru ada 3 siswa, 2 siswa kurang tanggung jawab. Siswa yang percaya diri dalam menyampaikan ulasan materi ada 2 dan 3 siswa percaya dirinya kurang.

Mengatasi permasalahan di SD Negeri 1 Wonoharjo terutama siswa kelas V pada materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda model pembelajaran Snowball Throwing. (Handayani, T., Mujasam, M., Widyaningsih, S. W., & Yusuf, I, 2017). Model pembelajaran Snowball Throwing perlu dipersiapkan lembar pertanyaan yang berisi materi yang harus dikuasai dan dihafal masing-masing siswa. Salah satu siswa membentuk lembaran pertanyaan itu menyerupai bola, kemudian melempar bola ke temannya sambil bernyanyi selesai lagu siswa yang memegang bola menjawab pertanyaan dari lembar pertanyaan tersebut, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima saat pembelajaran berlangsung. (Handayani, T., Mujasam, M., Widyaningsih, S. W., & Yusuf, 2017; Sukirnadi, 2020) Model pembelajaran *Snowball Throwing* dipilih peneliti, karena melalui model ini, siswa belajar sambil bermain, dan dengan harapan siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Pembelajaran model *Snowball Throwing* ini memiliki kelebihan di antaranya: 1) Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa, sebab ada ketua kelompok yang diberi tugas kepada teman-temannya. 2) Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena masing-masing siswa diberikan

tugas untuk membuat satu pertanyaan, lalu pertanyaan itu akan dijawab oleh temannya atau sebaliknya. 3) Menumbuhkan kreativitas belajar siswa karena membuat bola sebagaimana yang diinginkannya. 4) Belajar lebih hidup, karena semua siswa aktif membuat pertanyaan ataupun menjawab soal temannya yang jatuh pada dirinya. (Huda, 2014; Mahendra, 2018; Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Juhji, 2019; Syahputra, 2020).

Pembelajaran dengan KI 2 Kompetensi sikap sosial dicapai saat proses pembelajaran berlangsung. Kompetensi sikap sosial pada pembelajaran ini aspek-aspek yang diamati adalah kerja sama, tanggung jawab dan percaya diri. Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar 3.7. Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, semester 2 tahun pelajaran 2019/2020, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 64. Hasil belajar dari 5 siswa pada KD 3,7 adalah 1 siswa mendapat nilai 80, 1 siswa mendapat nilai 70, 1 siswa mendapat nilai 60, 2 siswa mendapat nilai 30. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan 2 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Nilai rata-rata dari 5 siswa tersebut adalah 54 dengan tingkat ketuntasan 40%. Berdasarkan perolehan nilai tersebut terlihat ada kesenjangan nilai yang agak jauh, yaitu nilai tertinggi 80 dan nilai terendahnya 30. Artinya siswa yang mendapat nilai 30 berarti tingkat penguasaan materinya masih jauh di bawah rata-rata.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dengan persiapan berupa penyusunan proposal dan diakhiri dengan pembuatan laporan. Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan dimulai pada bulan Januari 2020 dan diakhiri pada bulan Mei 2020, pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Penentuan tempat penelitian mempertimbangkan beberapa hal diantaranya : (a) Melaksanakan penelitian tidak meninggalkan tugas, (b) Pelaksanaan penelitian terhadap peningkatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Wonoharjo Kecamatan Wonogiri Kabupaten Wonogiri pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Penentuan tempat penelitian mempertimbangkan beberapa hal diantaranya : (a) Melaksanakan penelitian tidak meninggalkan tugas, (b) Pelaksanaan penelitian berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi guru dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Wonoharjo Kecamatan Wonogiri Kabupaten Wonogiri Semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 5 siswa. Objek penelitian yaitu kemampuan guru dalam pembelajaran menggunakan mode yang terdiri dari 2 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya : a) melalui dokumen yaitu mengumpulkan data hasil pengamatan guru pada saat pelaksanaan proses pembelajaran (kondisi awal). b) Observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati siswa saat pembelajaran pada setiap siklus. c) tes formatif untuk mengukur penguasaan materi d) melalui wawancara digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang ditujukan kepada guru tentang masalah yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. d) melalui catatan lapangan adalah gambaran umum yang digunakan sebagai keperluan penjelasan dan penafsiran tetapi mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Catatan tertulis berisi tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian. Waktu melakukan penelitian, peneliti mencatat berbagai hal yang dianggap penting untuk dijadikan sebagai data tambahan dalam penelitian guna mendukung analisis data. Alat pengumpulan data berupa instrument pedoman wawancara, lembar observasi, instrument tes dan pedoman dokumentasi.

Validasi sebagai bentuk validitas yaitu ketepatan (*appropriateness*), kebermaknaan (*meaningfull*) dan kemanfaatan (*usefulness*) dari sebuah kesimpulan yang didapatkan dari

interpretasi skor tes. Indikator kinerja /target telah ditentukan sebagai berikut:a) target yang ingin dicapai pada proses pembelajaran pada penelitian ini adalah dari pembelajaran yang kurang baik menjadi pembelajaran yang baik yaitu mencapai 80% masing-masing antusias,keaktifan,dan peran serta.Target penilaian ketuntasan klasikal mencapai 80%.Indikator pelaksanaan proses pembelajaran sebagai berikut :tanggung jawab .kerjasama dan percaya diri mencapai 80% baik.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas /*class action research*. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilaksanakan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### a. Proses pembelajaran

Aktif mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus menggunakan metode mengajar tanya jawab. Siswa yang aktif dalam pembelajaran sebanyak 2 siswa, sedangkan 3 siswa lainnya belum aktif. Tingkat keaktifan siswa mencapai 40 % dengan kategori kurang.Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan media pembelajaran lembar kertas pertanyaan. Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 3 siswa, sedangkan 2 siswa belum aktif.Tingkat keaktifan siswa mencapai 60 % dengan kategori cukup.Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan media pembelajaran lembar kertas pertanyaan. Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 4 siswa, sedangkan 1 siswa belum aktif. Tingkat keaktifan siswa mencapai 80 % dengan kategori baik. Data keaktifan siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Keaktifan Siswa**

No.		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	2	3	4
2.	Persentase	40 %	60 %	80 %

Antusias dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus, siswa yang antusias dalam pembelajaran sebanyak 2 anak, sedangkan 3 siswa lainnya belum antusias. Tingkat antusias siswa mencapai 40 % kategori kurang.Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I, siswa yang antusias mengikuti pembelajaran sebanyak 3 siswa, sedangkan 2 siswa belum antusias. Tingkat antusias siswa mencapai 60 % dengan kategori cukup.Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II, siswa yang antusias mengikuti pembelajaran sebanyak 4 siswa, sedangkan 1 siswa belum antusias. Tingkat antusias siswa mencapai 80 % dengan kategori baik. Data antusias siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 2. Data Antusias Siswa**

No		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	2	3	4
2	Persentase	40 %	60 %	80 %

Peran serta dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus, siswa yang berperan serta dengan baik dalam pembelajaran sebanyak 3 siswa, sedangkan 2 siswa lainnya belum berperan serta dengan baik. Tingkat peran serta siswa mencapai 60 % dengan kategori cukup. Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I, semua siswa berperan serta dengan baik dalam pembelajaran dengan model *snowball throwing*. Tingkat peran serta siswa mencapai 80 % dengan kategori baik. Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II dengan model pembelajaran *snowball throwing* semua siswa berperan serta dengan baik dalam pembelajaran karena semua siswa harus mencari pasangan masing-masing. Tingkat peran serta siswa mencapai 100 % dengan kategori **amat baik**. Data peran serta siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 3. Data Peran Serta Siswa**

No.	Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	3	4	5
2.	Persentase	60 %	80 %	100 %
3	Kategori	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Amat Baik</b>

**b. Kompetensi Pengetahuan (KI 3)**

Hasil belajar KI 3 KD 3.7. Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Kompetensi KI 3 KD 3.7 Persiklus**

No.		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Siswa tuntas	2	3	4
2.	Persentase	40 %	60 %	80 %
3.	Rata-rata	54	78	80

**c. Perilaku Siswa (KI 2)**

Kerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus menggunakan metode mengajar tanya jawab. Siswa yang menunjukkan kerja sama yang baik dalam pembelajaran sebanyak 2 siswa, sedangkan 3 siswa lainnya belum menunjukkan kerja sama yang baik. Tingkat kerja sama siswa mencapai 40 % dengan kategori kurang.

Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan media pembelajaran lembar kertas pertanyaan. Siswa yang kerja sama dengan baik sebanyak 3 siswa, sedangkan 2 siswa belum menunjukkan kerja sama yang baik. Tingkat kerja sama siswa mencapai 60 % dengan kategori cukup.



Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II menggunakan model pembelajaran snowball throwing dengan media pembelajaran lembar kertas pertanyaan. Siswa yang kerja sama dalam pembelajaran sebanyak 4 siswa, sedangkan 1 siswa belum bisa diajak kerja sama dengan baik. Tingkat kerja sama siswa mencapai 80 % dengan kategori baik. Data tingkat kerja sama siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 5. Data Kerja sama Siswa**

No.	Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	2	3	4
2.	Persentase	40 %	60 %	80 %

1) Tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus, siswa yang tanggung jawab dalam pembelajaran sebanyak 2 anak, sedangkan 3 siswa lainnya belum antusias. Tingkat antusias siswa mencapai 40 % (kurang). Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I, siswa yang tanggung jawab mengikuti pembelajaran sebanyak 3 siswa, sedangkan 5 siswa belum tanggung jawab. Tingkat antusias siswa mencapai 60 % (cukup). Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II, siswa yang tanggung jawab mengikuti pembelajaran sebanyak 5 siswa, sedangkan 0 siswa belum tanggung jawab. Tingkat antusias siswa mencapai 100 % (amat baik)

Data tanggung jawab siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 6. Data Tanggung jawab Siswa**

No	Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	2	3	5
2	Persentase	40 %	60 %	100 %
3	Kategori	Kurang	Cukup	Amat Baik

2) Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus, siswa yang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 3 siswa, sedangkan 2 siswa lainnya belum percaya diri . Tingkat percaya diri siswa mencapai 60 % dengan kategori cukup.

Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I dengan model pembelajaran snowball throwing, 3 siswa percaya diri dan 2 siswa belum percaya diri. Tingkat percaya diri siswa masih sama 60 % kategori cukup.

Kegiatan pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus II dengan model pembelajaran snowball throwing 4 siswa percaya diri, 1 siswa masih kurang percaya diri. Tingkat percaya diri siswa mencapai 80 % (baik). Data percaya diri siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 7. Data Percaya diri Siswa**

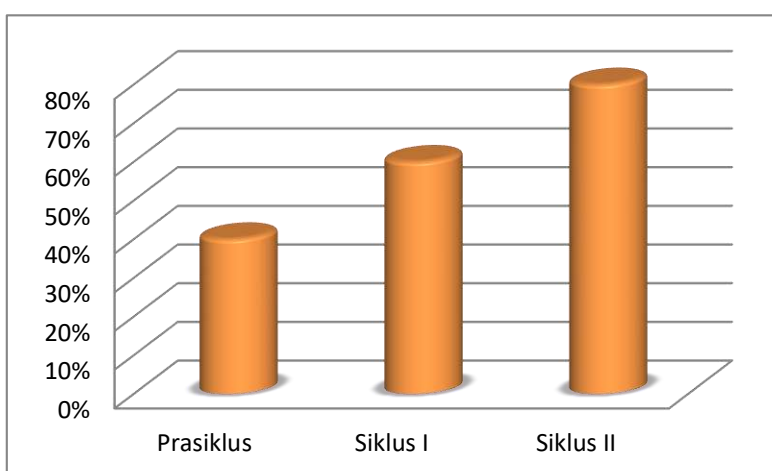
No.		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	3	3	4
2.	Persentase	60 %	60 %	80 %
3.	Kategori	<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>

### Pembahasan

#### Proses pembelajaran

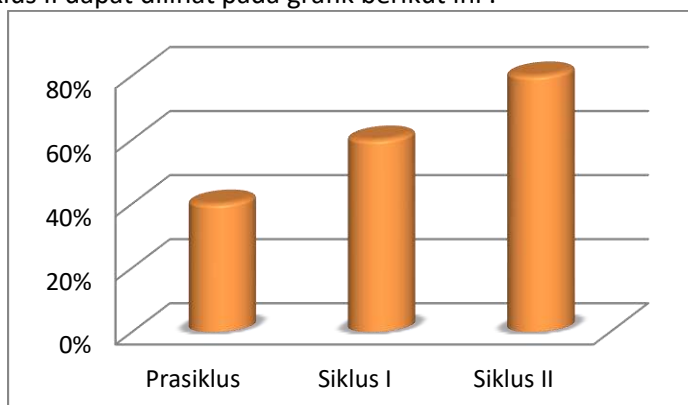
Aktif mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan data keaktifan siswa, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 20 % dari 40 % pada prasiklus menjadi 60 % pada siklus I, dan kenaikan sebesar 20 % dari 60 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II.

Peningkatan keaktifan proses pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut ini :



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa**

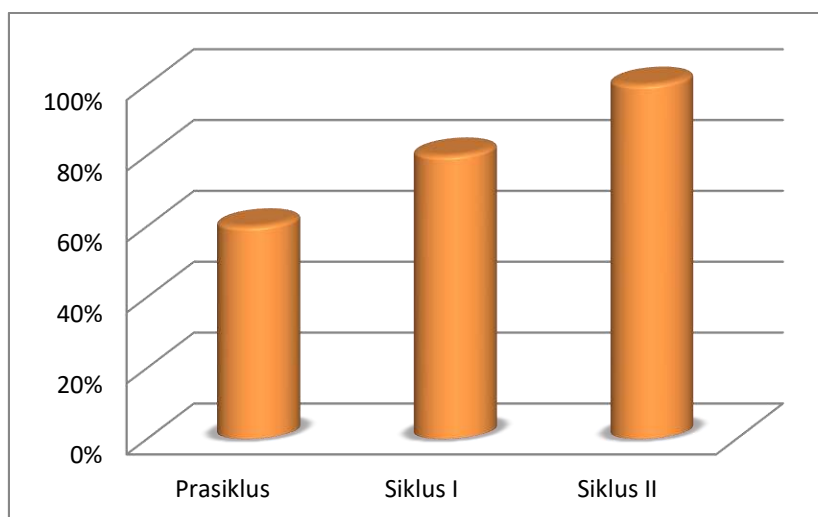
Antusias dalam proses pembelajaran. Peningkatan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 20 % dari 40 % pada prasiklus menjadi 60 % pada siklus I, dan kenaikan sebesar 20 % dari 60 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini :



**Gambar 2. Peningkatan Antusias Siswa**

Peran serta dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan peran serta siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 20 % dari 60 % pada prasiklus menjadi 80 % pada siklus I, dan kenaikan sebesar 20 % dari 80 % pada siklus I menjadi 100 % pada siklus II.

Peningkatan peran serta dalam proses pembelajaran dan kenaikan sebesar 20 % dari 60 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II menjadi 100 % dapat dilihat pada grafik berikut ini :



**Gambar 3. Peningkatan Peran Serta Siswa**

Data proses pembelajaran siswa secara keseluruhan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dirinci sesuai indikator proses pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 8. Hasil Proses Pembelajaran Tiap Siklus**

No	Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	f	%	f	%
1	Aktif	2	40 %	3	60 %	4	80 %
2	Antusias	2	40 %	3	60 %	4	80 %
3	Peran serta	3	60 %	4	80 %	5	100 %
Rerata		46,67 %		66,67 %		86,67 %	
kategori		<b>Kurang</b>		<b>Cukup</b>		<b>Baik</b>	

Berdasarkan data dari tabel di atas, maka proses pembelajaran dan kenaikan sebesar 20 % dari 60 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II pada prasiklus tingkat keaktifan siswa sebesar 40 %, antusias siswa 40 %, dan peran serta siswa 60 %. Rata-rata yang dicapai dalam proses pembelajaran 46,67% dengan kategori **kurang**

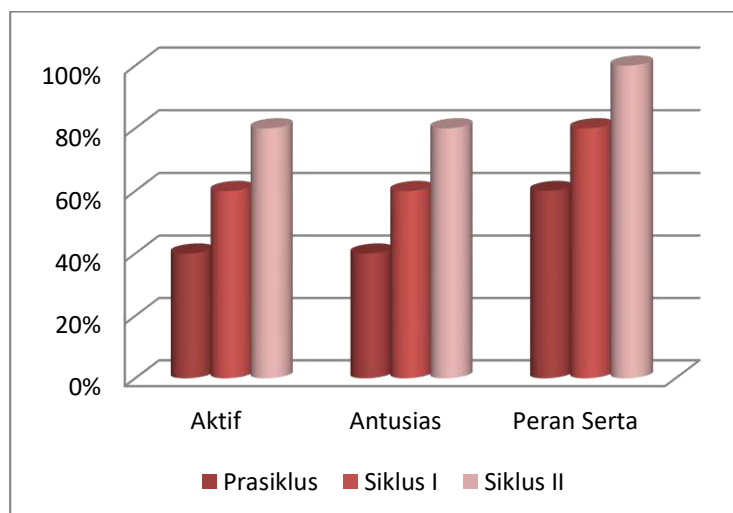
Proses dan kenaikan sebesar 20 % dari 60 % pada siklus I menjadi 80 % pada siklus II pada siklus I tingkat keaktifan siswa sebesar 60 %, antusias siswa 60 %, dan peran serta siswa 80 %. Rata-rata yang dicapai dalam proses pembelajaran 66,67 % dengan kategori **cukup**.

Proses pembelajaran dan kenaikan sebesar 20 % dari 80 % pada siklus I menjadi 100 % pada siklus II pada siklus II tingkat keaktifan siswa sebesar 80 %, antusias siswa 80 %, dan peran serta

siswa 100 %. Rata-rata yang dicapai dalam proses pembelajaran 86,67% dengan kategori **baik**.

Berdasarkan uraian di atas, terjadi peningkatan rata-rata pada proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 20 % dari 46,67 % pada prasiklus menjadi 66,67% pada siklus I, dan 86,67% pada siklus II.

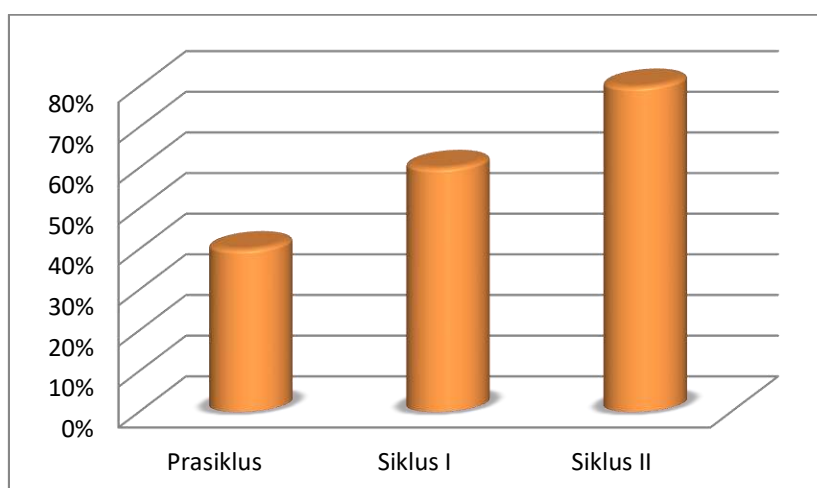
Peningkatan rata-rata proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dapat dilihat pada grafik berikut :



**Gambar 4. Peningkatan Rata-rata Proses Pembelajaran**

**a. Kompetensi Pengetahuan (KI 3)**

Pada KI 3 terjadi peningkatan 24 dari 54 pada rata-rata prasiklus menjadi 78 pada siklus I, dan peningkatan 2 dari 78 rata-rata siklus I menjadi 80 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata Kompetensi KI 3 pada KD 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



**Gambar 5. Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas KI 3**

**b. Perilaku Siswa (KI 2)**

**Tabel 9. Hasil Perilaku Siswa Persiklus**

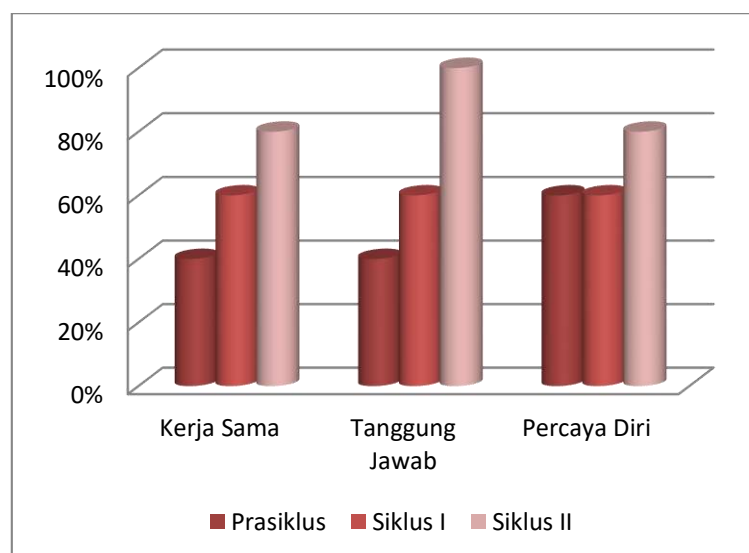
No	Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Kerja sama	2	40 %	3	60 %	4	80 %
2	Tanggung jawab	2	40 %	3	60 %	5	100 %
3	Percaya diri	3	60 %	3	60 %	4	80 %
Rerata		46,67 %		60 %		86,67 %	
Kategori		<b>Kurang</b>		<b>Cukup</b>		<b>Baik</b>	

Berdasarkan data dari tabel di atas, maka peningkatan perilaku siswa dalam pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada prasiklus tingkat kerja sama siswa sebesar 20 %, tanggung jawab siswa 40 %, dan percaya diri siswa 60 %. Rata-rata yang dicapai dalam perilaku siswa dalam pembelajaran 46,67 % dengan kategori **kurang**.

Proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siklus I tingkat kerja sama siswa sebesar 60 %, tanggung jawab siswa 60 %, dan percaya diri siswa 60 %. Rata-rata yang dicapai dalam proses pembelajaran 60 % dengan kategori **cukup**.

Pada siklus II tingkat kerja sama siswa sebesar 80 %, tanggung jawab siswa 100 %, dan percaya diri siswa 80 %. Rata-rata yang dicapai dalam proses pembelajaran 86,67 % dengan kategori **baik**.

Berdasarkan uraian di atas, terjadi peningkatan rata-rata perilaku siswa dalam pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda sebesar 13,33 % dari 46,67 % pada prasiklus menjadi 60 % pada siklus I, dan peningkatan 26,67 % dari 60 % pada siklus I menjadi 86,67 % pada siklus II. Peningkatan rata-rata perilaku siswa dalam pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dapat dilihat pada grafik berikut :



**Gambar 6. Peningkatan Rata-rata Perilaku Siswa**

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan tiap indikator kinerja siswa baik pada proses pembelajaran maupun pada hasil belajar KI 3 dan perilaku atau sikap sosial siswa (KI 2) dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dalam pembelajaran materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda. Data menunjukkan pelaksanaan Siklus II telah mencapai target indikator kinerja yaitu proses

Untari, S. (2021). Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Pengaruh Kalor. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 187-198.

pembelajaran minimal masuk dalam kategori baik dan ketuntasan klasikal hasil belajar KI 3 mencapai 80 %.

Kenaikan rata-rata secara keseluruhan dari indikator kinerja tersebut menunjukkan kelebihan penggunaan model pembelajaran *snowball throwing*. Terjadinya kenaikan rata-rata menunjukkan jumlah siswa yang memahami materi mengalami peningkatan tiap siklusnya. Terlampauinya semua indikator kinerja menunjukkan keberhasilan tindakan penelitian ini, oleh karena itu penelitian dihentikan sampai siklus II ini.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana diuraikan pada bab IV, kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan proses pembelajaran pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda terkait masalah kehidupan sehari – hari pada siswa kelas V semester II SDN 1 Wonoharjo tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 40% untuk antusias, 20% untuk keaktifan, dan peran serta sebesar 40%. Terdapat peningkatan kompetensi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda pada siswa kelas V semester 2 SDN 1 Wonoharjo tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 40%. Peningkatan perilaku/sikap sosial siswa setelah diberikan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada siswa kelas V semester 2 SDN 1 Wonoharjo tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 20% untuk disiplin siswa, 45% untuk sikap tanggung jawab, dan sikap percaya diri sebesar 25%.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat direkomendasikan pada guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat mendorong motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran IPA maupun mapel yang lain dan mampu dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menyampaikan materi, serta mengelola kelas. Sedangkan Siswa hendaknya fokus dengan baik saat penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* maupun saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pihak sekolah hendaknya membuat kebijakan kepada guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## REFERENSI

- Agus Suprijono. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: CV. Pustaka Belajar.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Multi Pressindo.
- Dewi, M. P., Putra, I. K. A., & Negara, I. G. A. O. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus Sri Kandi Kecamatan Denpasar Timur*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Handayani, T., Mujasam, M., Widyaningsih, S. W., & Yusuf, I. (2017). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball throwing terhadap hasil belajar Peserta didik*. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 2(1).
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 100-113.
- Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Juhji, J. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 23-32.
- Kokom Komalasari. (2010). *Pembelajaran Kontektual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kusumawati, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo*. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1-12.
- Mahendra, M. (2018). *Penggunaan Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1).
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Pustaka Pelajar.
- Modul PLPG. (2013). *Pedagogi Khusus Sekolah Dasar*. Badan Penerbit FKIP-UMS.

Untari, S. (2021). Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Pengaruh Kalor. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 187-198.

Moh Sholeh Hamid. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.

Rudi Susilana, Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Sridadi, S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Pada Siswa Kelas VIII SMP*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 183-194.

Sukirnadi, S. (2020). *Peningkatan Prestasi Belajar Ipa Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIII SMP*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 210-221.

Suyono, Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Haura Publishing.

Tim. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017 Tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

## Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Usman M<sup>1</sup>, Rosmini<sup>2</sup>, Hartati<sup>3</sup>, Singgih Subiyantoro<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang<sup>1,2,3</sup>  
Universitas Veteran Bangun Nusantara<sup>4</sup>

Email: [stkipusman@gmail.com](mailto:stkipusman@gmail.com)<sup>1</sup>, [krosminisaid78@gmail.com](mailto:krosminisaid78@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[hartatiums98@gmail.com](mailto:hartatiums98@gmail.com)<sup>3</sup>, [singgihsubiyantoro@univetbantara.ac.id](mailto:singgihsubiyantoro@univetbantara.ac.id)<sup>4</sup>

Riwayat artikel: submit: 5 September 2021 ; revisi: 25 September 2021 , diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid tahun pelajaran 2021. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dan hasil belajar pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid yang berjumlah 13 orang siswa. Sampel ditarik secara keseluruhan atau menggunakan sampel jenuh. Pengujian dilakukan menggunakan tes uraian sebanyak 10 nomor. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, dokumentasi dan kuesioner. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi yaitu 80 sedangkan hasil *pretest* yaitu 60, adapun hasil persentase keseluruhan siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 92,3%, atau dari 13 orang siswa, 12 orang yang mendapatkan nilai di atas 70 KKM. Indikator efektivitas pada penelitian ini didasarkan pada teori Slavin dalam (Afriliani, 2019). Terdapat empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran yaitu; kualitas pembelajaran, tingkat pembelajaran yang sesuai, intensif, dan waktu. Setelah mengumpulkan data, peneliti menganalisa dan menemukan bahwa semua indikator efektivitas telah terlaksana dan dicapai dalam penelitian serta memberikan efek kepada penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid. Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *Google Classroom* efektif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti menyarankan kepada pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan pada penggunaan metode pembelajaran berbasis *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar.

**Kata kunci:** Efektivitas, *google classroom*, hasil belajar.

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of *Google Classroom* on Civics learning outcomes for students of class XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid in the 2021 academic year. This study consisted of two variables, namely the use of *Google Classroom* learning media and learning outcomes in Civics subjects. using a *pre-experimental* method. The population in this study were all students of class XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid, totaling 13 students. The sample is drawn as a whole or using a saturated sample. The test was carried out using a description test of 10 numbers. Data collection techniques were carried out by using test, documentation and questionnaire techniques. Based on the results of the analysis of research data, it shows that the *posttest* average score is 80, while the *pretest* results are 60, while the results of the overall percentage of students who meet the KKM standard are 92.3%, or of 13 students, 12 people who get a score above 70 KKM. The effectiveness indicator in this study is based on the theory of Slavin in (Afriliani, 2019). There are four indicators that can be used to measure the effectiveness of learning, namely; quality of learning, appropriate level of learning, intensive, and time. After collecting the data, the researcher analyzed and found that all indicators of effectiveness had been implemented and achieved in the research and had an effect on the use of *Google Classroom* on the learning outcomes of Civics Class XI IPA SMA



Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

*Muhammadiyah Pangsid. Based on the results of data analysis, it was concluded that the Google Classroom-based learning method was effective on student learning outcomes. Thus, the researcher suggests that the school should provide support for the use of Google Classroom-based learning methods in the teaching and learning process.*

**Keywords:** *Effectiveness, google classroom, 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

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Sirojuddin, 2020) Pendidikan berarti proses menumbuhkan semua kekuatan alam yang ada pada anak untuk mencapai keselamatan, kebahagiaan manusia dan anggota masyarakat. Berdasarkan (UU RI, NO.20, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, menerangkan bahwa pendidikan di Indonesia adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran adalah proses pada pendidik dengan bertujuan memberikan umpan balik, bantuan dan bimbingan kepada siswa tentang pengetahuan pembelajaran profesional. Selanjutnya, interaksi yang baik antara siswa dan pendidik sangat diperlukan dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran terencana akan dihasilkan suatu proses, dan penataan proses tersebut mampu menghasilkan ekspektasi dengan baik. Perencanaan studi merupakan proses yang paling penting karena merupakan tempat dimana guru dengan siswa berinteraksi secara langsung, (Dr. Usiono 2017).

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Media pembelajaran merupakan alat yang ampuh yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne, media adalah berbagai komponen lingkungan siswa yang dapat memacu pembelajarannya. Sedangkan menurut Briggs, media merupakan alat fisik untuk bisa menyampaikan informasi dan merangsang siswa untuk belajar Ashar Arsyad dalam (Wicaksono 2018).

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyelenggara pesan dari pengirim ke penerima. Lebih spesifiknya, dalam proses pengajaran, konsep media cenderung diartikan sebagai alat grafik, alat fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau lisan (Arsyad, 2007: 3) dalam (Aulia 2019).

Numan Soemantri dalam (Andriyani, 2016) pengertian pendidikan yang sesuai untuk Indonesia sebagai program pendidikan yang berinti demokrasi politik yang dilengkapi dengan sumber-sumber ilmu pengetahuan lainnya, Pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua semuanya diolah untuk melatih siswa berpikir kritis, analitis, dan penuh perhatian, dan Bertindak secara demokratis dalam rangka mempersiapkan kehidupan yang demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Seorang guru diharapkan mampu untuk bersikap fleksibel dalam mengatasi beragam persoalan dan lebih mengutamakan pendidikan moral serta karakter. Wuryan (2008:9) dalam (Nurgiansah 2019). mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila menitikberatkan pada akhlak, sedangkan pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Pengguna *e-learning* yang biasanya berkembang saat ini menggunakan LMS (*Learning Management System*). Dalam dunia pendidikan, pembelajaran online sering disebut dengan *e-learning* yang mengacu pada suatu metode atau konsep pendidikan yang proses

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

pengajarannya memanfaatkan teknologi informasi. Pengertian lain dari *e-learning* merupakan lingkungan belajar yang dapat digunakan sebagai metode pengajaran tanpa harus bertatap muka antara guru dan siswa agar dapat menggunakan sistem elektronik atau komputer untuk membantu proses pembelajaran (Famukhit 2020).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka semakin berkembang pula berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar maupun dalam proses ujian. Saat ini manusia tidak bisa melakukan aktivitas seperti biasa bahkan sangat dibatasi untuk melakukan kegiatan yang melibatkan orang banyak, hal ini disebabkan oleh *Covid-19* yang melanda diseluruh penjuru dunia dan hal ini mengakibatkan sistem pendidikan sangat mengkhawatirkan khususnya di Indonesia apabila tidak lagi terlaksana. Namun hal tersebut bisa diatasi dengan adanya kebijakan pemerintah untuk tetap melakukan proses belajar mengajar berbasis *online*. Berdasarkan peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* seluruh satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*) (Putri, 2020).

Fajar (2009: 10) dalam (S. Supardi, U 2015) yakin bahwa belajar adalah proses pergantian diri orang yang tampil berupa peningkatan mutu dan jumlah perilaku, layaknya peningkatan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, kebiasaan, dll.

Sudjana, berpendapat bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Selain itu, Munawar, berpendapat bahwa hasil belajar merupakan penilaian akhir berasal dari proses dan pengakuan.

*Google Classroom* atau *Google kelas* adalah sebuah platform memadukan pembelajaran dalam lingkup pendidikan memudahkan pengajar untuk membuat, berbagi, dan mengklasifikasikan setiap tugas tanpa kertas (Afrianti 2018).

Menurut situs resmi dari *Google* dalam (Afrianti 2018), aplikasi *Google kelas* adalah instrumen efisiensi gratis termasuk email, catatan, dan kapasitas. Tujuan kelas ini adalah untuk mempermudah pendidik menghemat waktu, mengelola kelas, dan meningkatkan korespondensi dengan siswa. Dengan *Google kelas*, siswa dan pengajar dapat lebih efektif terhubung di dalam dan di luar sekolah. Guru New York Rosemarie DeLoro mengatakan 60 dia tidak pernah menggunakan komputer selama tahun-tahun mengajarnya. Namun, karena ia memiliki *Chromebook* dan *Google kelas*, ia dapat dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada siswa dan dapat memberikan masukan waktu nyata kapan pun, di mana pun (Biantoro, 2014) dalam (Afrianti 2018).

Fitur-fitur yang disediakan oleh *Google Classroom Assignments* (tugas), *Grading* (pengukuran), *Communication* (komunikasi), *Time-Cost* (hemat waktu), *Archive course* (arsip program), *Mobile application* (aplikasi dalam telepon genggam), *Privacy* (privasi). Adapun kelebihan menggunakan *Google Classroom* menurut Janzen, M 2014 (dalam Iftakhar 2016), mudah digunakan, hemat waktu, berbasis cloud, fleksibel dan gratis. Sedangkan kekurangan yaitu, *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan pengguna untuk terkoneksi dengan internet, saat *Google Drive* penuh file tidak bisa terkirim, apabila siswa tidak kritis & terjadi kesalahan materi akan sangat berdampak pada pengetahuannya, tidak adanya notifikasi dari *Google Classroom*, dan tidak semua sekolah dapat menggunakan *Google Classroom* dikarenakan masalah jaringan.

Fajar (2009: 10) dalam (S. Supardi, U 2015) yakin bahwa belajar adalah proses pergantian diri orang yang tampil berupa peningkatan mutu dan jumlah perilaku, layaknya peningkatan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, kebiasaan, dll. Menurut E. Mulyasa (2003: 82) dalam (Wiguna 2018) menjelaskan efektivitas yaitu bagaimana organisasi berhasil memperoleh dan menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan operasional. Efektivitas biasanya berkaitan erat dengan membandingkan tingkat pencapaian suatu tujuan dengan

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

rencana yang telah ditentukan sebelumnya, atau membandingkan hasil aktual dengan hasil yang direncanakan.

Menurut Slavin dalam (Afriliani, 2019), ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran, 4 indikator tersebut antara lain: 1) Kualitas pembelajaran yaitu, mengacu pada kemampuan memberikan informasi atau membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan mudah, dan kualitas pembelajaran dapat dilihat pada proses pembelajaran dan hasil belajar. 2) Tingkat pembelajaran yang sesuai, artinya guru dapat memastikan bahwa siswa siap untuk mempelajari materi baru. 3) Tindakan insentif adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru. Guru harus memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan, dan pendidik juga harus memotivasi siswa untuk mengerjakan pekerjaan tugas yang diberikan. 4) Waktu adalah sejauh mana siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari materi. Pembelajaran dapat dikatakan efektif, terutama siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah dijadwalkan.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang dicapai.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian dengan *pre-eksperimental*. Kelompok penelitian menerima perlakuan media pembelajaran berbasis *Classroom*, dan hanya menyelesaikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-tes*). Sugiyono, 2016 : 35) metode kuantitatif ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme serta data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Tabel 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Dimana:

O<sub>1</sub>= Sebelum diberikan perlakuan

X= Perlakuan

O<sub>2</sub>= Setelah diberikan perlakuan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:148).

Adapun populasi dari penelitaian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsidi tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 2 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Populasi
1.	XI IPA	13
Jumlah		13

Sumber: SMA Muhammadiyah Pangsidi

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, (Sugiyono, 2016:149). Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila populasinya kecil, kurang dari 30 orang.

Tabel 3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	XI IPA	5	8	13
		<b>Jumlah</b>		13

Sumber: SMA Muhammadiyah Pangsid

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah peneliti memberikan tes kepada siswa. Tes digunakan untuk mendapatkan data objektif tentang keefektifan *Google Classroom* dalam pembelajaran PKn. Dua tes digunakan dalam penelitian ini, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum pembelajaran sedangkan *post-test* dilakukan setelah proses belajar mengajar. Tes yang digunakan adalah tes uraian yang berjumlah 10 nomor dan masing-masing diberi bobot sesuai tingkat kesulitan soal dengan nilai yang berbobot 1-7.

Teknik pengumpulan data ada tiga yaitu: 1) tes adalah alat yang digunakan untuk menilai kemampuan individu berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa, memungkinkan untuk ditentukan sejauh mana kemampuannya. Tes yang digunakan adalah tes uraian. 2) Dokumentasi untuk melengkapi hasil yang telah dicapai dan mendapatkan data jumlah siswa serta RPP kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsid dan tempat penelitian. 3) Kuesioner merupakan teknik untuk memperoleh data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang ditanggapi atau dijawab oleh sejumlah responden juga digunakan untuk memperoleh informasi dengan valid.

Metodologi analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data adalah sebagai berikut. 1) Pemberian skor, Penilaian kepada siswa dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap bagian pembelajaran dibagi skor total, kemudian dikalikan dengan 100. Adapun skor total yaitu 39 dari nomor 1-10, rumus yang digunakan adalah.

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

2) Rumus persentase, Teknik statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Kriteria kemampuan yang ditetapkan 85% dengan nilai ketuntasan minimal 70 pada skala penilaian 10-100. Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi siswa yang mendapat nilai 70 ke atas

N = Banyaknya siswa sampel.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Pangsidi yang berlokasi di Jl. Ganggawa No. 151, Kelurahan Majjelling, Kecamatan Maritengngae, Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 19 Maret 2021 sampai dengan tanggal 19 Mei 2021. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data yang terkumpul dari tes hasil belajar PKn yang diberikan kepada siswa kelas XI IPA berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada satu kelas, dalam pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* pada kelas XI IPA sebanyak 13 siswa.

Berdasarkan kriteria Menurut Slavin dalam (Afriliani, 2019), ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran yaitu; 1) Analisis kualitas pembelajaran. Deskripsi data hasil penelitian *pretest posttest* (menggunakan *Google Classroom*) dapat dilihat pada uraian prestasi belajar siswa kelas XI IPA. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengukuran *pretest* dan *posttest*. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran PKn mengenai faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa.

Tabel 4 Skor Perolehan dan Nilai *Pretest Posttest* Hasil Belajar Siswa

No.	Pretest		Posttest	
	Skor Perolehan	Nilai	Skor Perolehan	Nilai
1.	22	57	31	80
2.	27	70	33	85
3.	29	75	35	90
4.	17	44	28	72
5.	29	75	37	95
6.	27	70	31	80
7.	22	57	29	75
8.	18	46	28	72
9.	27	70	35	90
10.	17	44	26	67
11.	19	49	29	75
12.	22	57	28	72
13.	24	62	31	80
	<b>Jumlah</b>	776		1033
	<b>Mean</b>	60		80
	<b>Max</b>	75		95
	<b>Min</b>	44		67
	<b>Stedev</b>	11.57		8.45
	<b>Ket.</b>			

### 1) *Pretest*

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar *Pretest*

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Max	Nilai Min	Standar Deviasi	Nilai Mean
XI IPA	13	75	44	11.57	60

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa mengenai faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa yang diajarkan, sebelum siswa

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

mendapat perlakuan atau sebelum pembelajaran. Data yang terkumpul pada saat *pretest* diperoleh maksimum sebesar 75; minimum 44; standar deviasi 11.57 dan mean 60

2) *Posttest*

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar *Posttest*

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Max	Nilai Min	Standar Deviasi	Nilai Mean
XI IPA	13	95	67	8.45	80

*Posttest* dilakukan setelah proses belajar mengajar untuk mengetahui untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan siswa mengenai faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa yang diajarkan. Data hasil penelitian pada *posttest* adalah maksimum 95; minimum 67; standar deviasi 8.45 dan mean 80.

Berdasarkan pada tabel 4.2 dan 4.3 diatas dapat dilihat *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai adanya perubahan nilai rata-rata yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3, selanjutnya dilihat perbandingan pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 7 Hasil Perbandingan *Pretest* dan *posttest*

No.	Tes	Simpangan baku	Average	Mean
1.	<i>Pretest</i>	11.57	734	60
2.	<i>posttest</i>	8.45	1033	80

Hasil analisa data pada tabel 4.3 diatas dapat dilihat *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai adanya perubahan nilai rata-rata yang signifikan. Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif tersebut menunjukkan  $80 > 60$ , sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa.

Analisis tingkat kesesuaian yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap untuk mempelajari suatu pembelajaran baru atau menerima materi baru. Hasil tes siswa yang tertera dalam tabel 4.5 diperoleh nilai rata-rata siswa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Frekuensi dan Nilai Siswa Setelah Mendapat Perlakuan

No	NILAI	FREKUENSI	JUMLAH
1	50	-	-
2	60	-	-
3	67	1	67
4	72	3	216
5	75	2	150
6	80	3	240
7	85	1	85
8	90	2	180
9	95	1	95
<b>JUMLAH</b>		13	1033
<b>RATA-RATA</b>			80

Berdasarkan Tabel 4.5 nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 80 dan jumlah 1033. Untuk mengetahui kriteria ketuntasan belajar siswa maka diuraikan nilai diatas menggunakan rumus pengolahan data sebagai berikut;

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

Keterangan:

P=Persentase

F=Frekuensi siswa yang mendapat nilai 70 ke atas

N=Banyak siswa sampel.

Maka,

$$P = \frac{12}{13} \times 100\% = 92,3\%$$

Tindakan insentif. Intensif, didefinisikan sebagai sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi bekerja untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan untuk belajar tentang materi yang telah disampaikan melalui *Google Classroom*. Untuk mengukur minat dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* beberapa teknik yang biasa digunakan salah satunya memberikan kuesioner kepada siswa.

#### DAFTAR QUISIONER

Faktor	No.	Pertanyaan	Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Keberhasilan pembelajaran menggunakan <i>Google Classroom</i>	1.	Google Classroom dapat menggantikan pertemuan langsung pada saat proses pembelajaran ?	0	0	33	0
	2.	Google Classroom memudahkan saya dalam memahami materi	0	2	30	0

		pembelajaran ?					
	3.	Google Classroom memudahkan saya dalam memperoleh pengumuman, materi dan pengumpulan tugas ?	0	0	15	24	
<b>Kemudahan menggunakan Google Classroom</b>	4.	<b>Tampilan Google Classroom sangat jelas dan mudah dipahami ?</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>8</b>	
	5.	Menu pada Google Classroom digunakan??	0	0	15	24	
	6.	Penggunaan Google Classroom dipelajari ?	0	6	18	8	
	7.	Google Classroom mudah diakses ?	0	8	18	4	
	8.	1. Google Classroom mempercepat dalam pengumpulan tugas ?	0	0	15	24	
<b>Kendala pembelajaran menggunakan Google Classroom</b>	9.	<b>Kuota dan Jaringan internet menjadi penghambat saya dalam pembelajaran daring menggunakan Google Classroom ?</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>24</b>	
	10.	Listrik menjadi penghambat saya dalam pembelajaran daring menggunakan Google Classroom ?	2	4	12	12	
	11.	Perangkat yang saya miliki menjadi penghambat dalam mengakses Google Classroom.	2	6	15	8	
	<b>Jumlah</b>		<b>4</b>	<b>26</b>	<b>213</b>	<b>136</b>	



Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

Waktu, yaitu siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang dijadwalkan. Adapun waktu yang digunakan yaitu 60 menit dengan pertemuan 1 x 3 minggu, 5 menit digunakan untuk menyapa siswa, 10 menit digunakan untuk mengabsen, 45 menit digunakan untuk belajar. Adapun waktu untuk mengerjakan tugas diberikan cukup lama yaitu batas pengumpulan tugas yang diberikan yaitu sampai pada pertemuan berikutnya.

## PEMBAHASAN

Siswa dapat belajar dari jarak jauh atau di ruang kelas dengan pembelajaran berbasis Google Classroom ini. Proses belajar juga dapat berlangsung setiap saat dan tanpa memperhatikan waktu, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatannya sendiri. Dalam hal ini peran guru yang biasanya dalam pembelajaran di kelas sebagai pemberi materi akan digantikan dengan *Google Classroom* yang telah siap dengan simulasi materi yang akan dipelajari. Sehingga siswa yang kurang paham dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran yang dilakukan sistem *pretest* dan *posttest* peneliti membuat kelas di *Classroom* khusus untuk mata pelajaran PKn kelas XI IPA. Peneliti membagikan kode *Classroom* melalui grup WA agar siswa bergabung untuk melihat materi dan tugas yang sudah disiapkan. Adapun tugas diberikan yang terdiri dari 10 nomor uraian dengan bobot yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan soal yaitu 1-7 dan skor maksimal 39. Adapun batas pengumpulan tugas yang diberikan yaitu sampai pada pertemuan berikutnya. Mengapa diberikan waktu lama supaya semua siswa diharapkan mengirim tugasnya.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Google Classroom* tes *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata berbeda. Pada uji awal sebelum diberikan perlakuan siswa kelas XI IPA hanya lima siswa yang tuntas yang lainnya tidak tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Namun, setelah diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Google Classroom* terjadi peningkatan dari 13 peserta yang diikutsertakan dalam penelitian ini, 12 siswa dinyatakan tuntas, tetapi 1 siswa dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan kriteria Menurut Slavin dalam (Afriliani, 2019), ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran yaitu; 1) kualitas pembelajaran, dapat diketahui dari besarnya kadar informasi yang disajikan oleh guru kepada siswa agar siswa dengan mudah menangkap materi. Dalam hasil uji dapat dijadikan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari selisih antara hasil *posttest* dengan *pretest*. Ketercapaian belajar siswa dapat dilihat bahwa setiap siswa mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kesalahan yang dilakukan oleh guru sangat kecil, selain itu adanya ketercapaian penguasaan tujuan pembelajaran yang didapatkan dari selisih *pretest* dan *posttest* sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan efektif. 2) Tingkat pembelajaran yang sesuai, didefinisikan sejauh mana guru memastikan bahwa siswa siap untuk mempelajari pelajaran baru atau menerima materi baru, efektivitas belajar seberapa besar tingkat informasi yang disajikan sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Dalam pengamatan penelitian ini, bahwa pemilihan materi dan media *Google Classroom* yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran sehingga mudah dipahami karena materi yang disampaikan melalui media *Google Classroom* dirasakan sangat mudah ditangkap oleh siswa. Hal ini dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa.

3) Intensif, didefinisikan sebagai sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi bekerja untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan untuk belajar tentang materi yang telah disampaikan. Besarnya usaha yang dilakukan guru untuk memotivasi siswa belajar agar tercipta suasana yang antusias dan menyenangkan menentukan pembelajaran. Sebelum siswa diberikan tugas peneliti terlebih dahulu membuat tutorial cara mengirim tugas. Selama penelitian ini berlangsung, penulis melihat bahwa menggunakan media *Google Classroom*

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

sebagai media pembelajaran berhasil membuat siswa merasa antusias senang dengan kegiatan belajar yang berlangsung. Berdasarkan kuesioner respon siswa tentang *Google Classroom* memudahkan dalam memperoleh pengumuman materi dan pengumpulan tugas. 4) Waktu, yaitu siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang dijadwalkan. Untuk itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa salah satu indikator ini tuntas karena siswa menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan yaitu batas pengumpulan sebelum pertemuan berikutnya.

Dari keempat indikator dalam menentukan efektivitas pembelajaran menurut Slavin dalam (Afriliani, 2019), empat indikator tersebut telah dikemukakan, dilaksanakan dan dicapai dalam penelitian, sehingga pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dikatakan efektif pada materi PKn kelas XI IPA.

Adapun kendala yang didapatkan dalam pembelajaran daring adalah kuota dan jaringan internet. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan responden tentang kuota dan Jaringan internet menjadi penghambat dalam pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dengan 57,1% yang mengatakan sangat setuju dan 42,9% yang menjawab setuju.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* efektif di masa pandemi *Covid-19* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsidi. Hal ini dibuktikan dengan pada hasil analisis data yang menunjukkan bahwa dari 4 (empat) indikator efektivitas menurut Slavin dalam (Afriliani, 2019) semuanya memenuhi syarat yaitu : 1) Ketercapaian belajar siswa dapat dilihat bahwa setiap siswa mengalami peningkatan dengan nilai mean *posttest* lebih tinggi yaitu 80 sedangkan hasil *pretest* yaitu 60. 2) Adanya kesesuaian materi ajar dengan kemampuan siswa dilihat dari persentase keseluruhan siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 92,3%. 3) Terbangunnya motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari hasil kuesioner. 4) Siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang dijadwalkan.

Berdasarkan ke empat indikator tersebut semua terpenuhi, maka hipotesis kerja atau hipotesis alternatif bahwa : “penggunaan media *Google Classroom* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsidi Tahun Pelajaran 2021”, **diterima**. Sedangkan hipotesis nol atau nihil yang menyatakan bahwa : “penggunaan media *Google Classroom* tidak efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsidi Tahun Pelajaran 2021”, **ditolak**.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul efektivitas *Google Classroom* di masa pandemi *Covid-19* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Pangsidi, maka peneliti menyarankan sebagai berikut: 1) Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan pada pengembangan metode pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom*. 2) Bagi peserta didik sebaiknya bisa menyimpan data pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui aplikasi *Google Classroom* sehingga bisa dipelajari dimanapun dan kapanpun. 3) Bagi pembaca, skripsi ini dapat dijadikan referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan populasi dan sampel yang berbeda guna memperkuat keberhasilan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik, atau pada faktor lain

Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.

## REFERENSI

- Sugiyono, Prof. Dr. 2016. "Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Method), Penelitian Tindakan (Action Resears) dan Penelitian Evaluasi." Bandung: Alfa Beta(1-108).
- Afrianti, Wahyuni Eka. 2018. "Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akutansi." 1-122.
- Afriliani, Nurish Shabacha. 2019. "Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) pada Materi Pokok Uang Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Soko." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689-99.
- Andriyani, Ufi Nurul. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Sidogede Kecamatan Belitang Kabupaten Oku Timur."
- Aulia, Dewi. 2019. "Implementasi Penggunaan Media Display Classroom dalam Pembelajaran Geografi Materi Pokok Penginderaan Jauh Kelas X II SMA Negeri 2 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019."
- Dr. Usiono, MA. 2017. "Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan." *Journal* 2(1):23-33.
- Famukhit, M. L. 2020. "Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online pada Program Studi Pendidikan Informatika SKIP PGRI Pacitan." *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Iftakhar, Shampa. 2016. "Google Classroom: What Works and How?" 3:12-18.
- Nurgiansah, T. Heru. 2019. "Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan* 1(1):95-102.
- S., SUPARDI U. 2015. "Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Interaksi Tes Formatif Uraian dan Kecerdasan Emosional." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3(2):78-96.
- Sirojuddin, Abud. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom di Masa Pandemi Covid 19 terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Muaro Jambi." 2507(1):1-9.
- UU RI, NO.20, 2003, Pasal. .. 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." 60(1):147-73.
- Wicaksono, Lucky Eko Prasetyo. 2018. "Efektivitas Pemanfaatan Media Power Point dan Media Poster dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 SMP Muhammadiyah 1 Mlati." 2:227-49.
- Wiguna, Sonalita. 2018. "Efektivitas Learning Management System Edmodo Berbasis Smartphone pada Hasil Belajar Siswa."
- Durahman, Durahman. 2020. "Pemanfaatan *Google Classroom* sebagai Multimedia Pembelajaran bagi Guru Madrasah pada Diklat di Wilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur." *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan* 12(34):215-21.
- Syahmina, Ifrah. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Biologi pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan ." 2507(1):1-9.
- Ferniawan. 2020. "Efektifitas Penggunaan Media Poster 3 Dimensi Secara Daring pada Materi Tata Surya Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas VII SMPN 1 Wera Tahun Pelajaran 2019/2020 Skripsi." 2507(1):1-9.
- Fahimi, Ahmad. 2019. "Efektifitas Pembelajaran *E-Learning* Melalui *Google Classroom* pada Madrasah Ibtida'iyah di Kabupaten Rembang."
- Hisyam Surya, Euis Ismayati, Achmad Imam, Tri Rijianto. 2020. "Media *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK." 09 (3).
- Damayanti, Herry Novis and Utama. 2016. "Efektivitas Flipped Classroom terhadap Sikap dan Keterampilan Belajar Matematika di SMK." *Manajemen Pendidikan* 11(1):2.
- Fedistia, Ridia And Edwin Musdi. 2020. "Efektivitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik." *Jurnal Didaktik Matematika* 7(1):45-59.
- Arruji, Edo. 2020. "Pengaruh Media *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar pada Konsep Sistem Gerak."
- Suryacitra, Gabriella Elsa. 2018. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom di Kelas X MIPA SMA N 1 Karanganyam Tahun Ajaran 2017/2018 pada Materi Vektor."

- Usman, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199-210.
- Hammi, Zedha. 2017. "Implementasi Google Classroom pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus." *Skripsi* 1–58.
- Sasongko & Harimurti, Rina. 2019. "Penerapan Self-Directed Learning Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMK Negeri 2 Surabaya." *It-Edu* 04(1):96–103.
- Afriliani, Nurish Shabacha. 2019. "Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) pada Materi Pokok Uang Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Soko." *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53(9):1689–99.
- Sari, Ega Puspita. 2015. "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PKn Untuk Membina Karakter Kewarganegaraan." 1–8.
- Hidayah, N. and M. Sondang Sumbawati. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 1 Surabaya." *It-Edu* 04(01):165–73.
- Putri, A. N., Pd, M. E., & Pd, M. E. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Program Studi Pendidikan Ekonomi*. 3(4), 627–634.

## Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 terhadap Psikologis Mahasiswa Keperawatan

Jassica Friscillia Naibaho<sup>1</sup>, Denny Ricky<sup>2</sup>  
Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Advent Indonesia<sup>1,2</sup>  
Email: [jassicafn26@gmail.com](mailto:jassicafn26@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 6 September 2021 ; revisi: 25 September 2021 , diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Pembelajaran daring yang dilaksanakan selama masa pandemi pada semua tingkat pendidikan banyak menyebabkan adanya dampak psikologis yang terjadi termasuk pada golongan mahasiswa. Artikel ini membahas tentang dampak psikologis yang terjadi pada mahasiswa keperawatan Universitas Advent Indonesia dalam mengikuti pembelajaran daring dimasa pandemi covid 19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis apa yang terjadi terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring, agar pembelajaran daring ini tetap efektif dan tujuan pembelajarannya tersampaikan. Kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode koesioner DASS-21 dan dibagikan kepada responden dalam bentuk google form. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan Universitas Advent Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Dalam masa pembelajaran daring ini terdapat adanya dampak psikologis yang terjadi ialah perubahan stress yaitu kecemasan yang terjadi dengan nilai 9,80% yang berarti berada pada tingkat kecemasan ringan.

**Kata kunci** : Pembelajaran daring; mahasiswa/i; dan dampak psikologis

### ABSTRACT

Online learning that was carried out during the pandemic at all levels of education caused a lot of psychological impacts, including the student group. This article discusses the psychological impact that occurs on nursing students at the Indonesian Adventist University in participating in online learning during the covid 19 pandemic. This study aims to determine what psychological impact occurs on students who take online learning, so that online learning remains effective and the learning objectives are conveyed. . This study uses a qualitative method using the DASS-21 questionnaire method and is distributed to respondents in the form of a google form. Respondents in this study were nursing students at the Adventist University of Indonesia. The results show that: During this online learning period there is a psychological impact that occurs, namely changes in stress, namely anxiety that occurs with a value of 9.80% which means that it is at a mild level of anxiety.

**Keywords:** online learning; student; and psychological impact



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

Perkuliahan secara daring terpaksa mengubah sistem tatap muka menjadi perkuliahan jarak jauh daring akibat Pandemi Covid19 yang melanda Indonesia Hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efisien, peserta didik lebih susah memahami materi yang diberikan dosen, kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa membuat mereka susah memahami materi yang diberikan, mahasiswa lebih susah menanyakan materi yang belum paham dan kurangnya konsentrasi mahasiswa jika dilakukan pembelajaran secara daring. (Mastuti, 2020).

Stres akademik pada mahasiswa tidak hanya terjadi di Indonesia, penelitian yang menyimpulkan bahwa mahasiswa China menunjukkan kecemasan yang lebih tinggi selama pandemi covid-19 (Wang & Zhao, 2020).

University dan UIN Bandung menunjukkan sekitar 60,5% mahasiswa beradaptasi dengan penggunaan teknologi pembelajaran perkuliahan daring tetapi sekitar 59,5% keberatan akan tugas diberikan dosen yang berakibat tingkat stress mahasiswa sekitar 60%. (Menurut Agus Kusnayat, 2020).

Kuliah daring atau yang biasa disebut dengan sebutan kuliah online adalah proses belajar mengajar berbasis internet yang dilakukan oleh mahasiswa, maupun dosen, dimana peserta dapat mengakses materi, saling berinteraksi, mendiskusikan materi, dan mengembangkan diri lewat pengalaman belajar berbasis online (Universitas Indonesia, 2020).

Menurut Erin & Maharani, (2018) persepsi yang positif akan berhubungan secara linier positif terhadap sikap yang mampu mendorong motivasi belajar. Persepsi ini muncul berdasarkan pengalaman dan perasaan melalui proses penginderaan yang dapat menghasilkan respon positif atau negatif. Wacana tentang penyelenggaraan pembelajaran tahun akademik baru 2020/2021 yang masih akan dilaksanakan secara daring telah didiskusikan, oleh karenanya dibutuhkan panduan yang jelas yang disusun sesuai kondisi dan hasil evaluasi dari pelaksanaan yang sebelumnya.

Sekolah dan universitas sebagai lembaga pendidikan formal tentu harus merespon dan mengambil sikap akan situasi ini dengan tepat. Aktivitas pembelajaran di sekolah dan universitas di seluruh Indonesia dihentikan, sebagaimana tertuang dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat (Kossasy, 2020)

## METODE

Penulis artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode koesioner DASS-21 dan dibagikan kepada responden dalam bentuk google form.

*Inform consent* yang digunakan adalah metode koesioner DASS-21. Setiap responden akan mendapatkan penjelasan tentang penelitian yang diadakan, kemudian responden mengisi *informed consent*. Dalam mengisi *informed consent*, jika responden menyetujui maka responden akan mengisi menurut skala yang sudah ditentukan pada kolom yang disediakan. *Inform consent* ini dibagikan dalam bentuk link kepada setiap responden dan untuk menjawab koesionernya responden bisa membuka link yang sudah dibagikan oleh penulis.

Pengambilan sample menggunakan rumus slovin, yang merupakan salah satu rumus yang umum digunakan dalam bidang statistik, khususnya saat penghitungan data dalam bentuk survey dengan populasi yang relatif besar. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 80 responden. Dan menggunakan koesioner DASS-21.

## HASIL

Tabel 1 menunjukkan data responden yaitu terdapat dua jenis responden yaitu laki-laki dan perempuan. Jumlah responden yaitu 80 orang di antaranya 16 orang laki-laki dan 64 orang perempuan dari tingkat 1-4.

Tabel 2 menjelaskan ada beberapa kategori dari dampak psikologis yang terbagi tiga antara lain ialah stress, kecemasan, depresi. Dapat dilihat pada tabel 2 bahwa terdapat jumlah frekuensi dan persentase stress, kecemasan, dan depresi pada mahasiswa laki-laki maupun wanita. Dan dari tabel tersebut dapat kita lihat tingkatan-tingkatan stressnya apakah ringan, sedang, berat, ataupun sangat berat.

Tabel 3 menjelaskan bahwa tingkat stress rata-rata berada pada kategori **normal** (0-14) dengan nilai 12.40, kecemasan berada pada tingkat **ringan** (8-9) dengan nilai 9.80, dan depresi berada pada tingkat **normal** (0-9) yaitu dengan nilai 7.35.

**Tabel. 1 Distribusi Data Responden**

Data	Data Responden	
	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	16	20
Perempuan	64	80
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100</b>
<b>Tingkat</b>		
I	10	12
II	24	30
III	14	18
IV	32	40
<b>Total</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

**Tabel. 2 Hasil Skor DASS 21-Gambaran Tingkat Stress, Kecemasan, dan Depresi**

Interpretasi Skor DASS 21 Berdasarkan Jenis Kelamin					
Data	Status	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	
<b>Jenis Kelamin</b>					
Laki-laki	Stres	Normal (0-14)	10	62	
		Ringan (15-18)	2	13	
		Sedang (19-25)	3	19	
		Berat (26-33)	1	6	
		Sangat Berat (34+)	0	0	
			<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>
	Kecemasan	Normal (0-7)	10	62	
		Ringan (8-9)	1	6	
		Sedang (10-14)	2	13	
		Berat (15-19)	1	6	
		Sangat Berat (20+)	2	13	
			<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>
	Depresi	Normal (0-9)	9	56	
		Ringan (10-13)	4	25	
		Sedang (14-20)	1	6	

Perempuan		Berat (21-27)	2	13
		Sangat Berat (28+)	0	0
		<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>
	Stres	Normal (0-14)	39	61
		Ringan (15-18)	7	11
		Sedang (19-25)	10	16
		Berat (26-33)	8	12
		Sangat Berat (34+)	0	0
		<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100</b>
	Kecemasan	Normal (0-7)	23	36
		Ringan (8-9)	7	11
		Sedang (10-14)	16	25
		Berat (15-19)	13	20
		Sangat Berat (20+)	5	8
		<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100</b>
	Depresi	Normal (0-9)	42	66
		Ringan (10-13)	11	17
		Sedang (14-20)	7	11
		Berat (21-27)	4	6
Sangat Berat (28+)		0	0	
<b>Total</b>		<b>64</b>	<b>100</b>	

**Tabel.3**  
**Hasil Skor DASS 21 Gambaran Tingkat Stres, Kecemasan, dan Depresi**

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Stres	80	12.40	8.476
Kecemasan	80	9.80	7.289
Depresi	80	7.35	6.450
Valid N (listwise)	80		

Di masa pandemik sekarang ini proses belajar mengajar dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Oleh karena proses pembelajaran daring ini ada banyak dampak yang terjadi antara lain stress, kecemasan, dan depresi. Banyak mahasiswa ataupun kalangan pelajar lain yang merasa jenuh dan bahkan cemas akibat pembelajaran daring.

Faktor yang mempengaruhinya ada beberapa ialah sinyal yang tidak memadai, kebutuhan paket belajar, cara belajar mengajar jarak jauh dan itu semua membuat para mahasiswa mengalami dampak psikologis salah satunya kecemasan. Karena dampak ini pula proses pembelajaran daring terkadang dapat membuat masalah psikologis mahasiswa terganggu dan terdapat kurangnya minat belajar terhadap diri mereka masing-masing.

Faktor yang mempengaruhi aspek psikologi dalam pembelajaran antara lain *intelegensi*, lingkungan belajar dan metode pembelajaran (Umar, 2002). *Intelegensi* merupakan suatu kecerdasan. Lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan individu. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pemberi pembelajaran dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran



## SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis terhadap 80 orang mahasiswa/i keperawatan diambil kesimpulan bahwa di dalam masa pandemik yang menggunakan metode pembelajaran daring ini terdapat dampak psikologis yang dialami mahasiswa/i keperawatan Universitas Advent Indonesia. Tingkat stress rata-rata berada pada kategori normal(0-14) dengan nilai 12,40, kecemasan berada pada tingkat ringan (8-9) dengan nilai 9,80, dan depresi berada pada tingkat normal (0-9) yaitu dengan nilai 7,35.

Maka hasil kesimpulan yang diambil yaitu mahasiswa keperawatan Universitas Advent Indonesia mengalami kecemasan tingkat ringan nilai 9,80. Walaupun tingkat keemasannya ringan itu juga penting untuk diperhatikan supaya di proses belajar mengajar metode daring ini tidak mendapatkan dampak yang lebih parah. Maka perlunya bimbingan dari dosen dan juga perhatian dan bimbingan yang lebih dalam proses pembelajaran daring ini. Suupaya mahasiswa/i tidak jenuh dan cemas dalam menghadapi pembelajaran aring di masa pandemik.

## REFERENSI

- Erin, & Maharani, A. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Online
- Kusnaty, A. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online di Era Covid-19 dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa.
- Kossasy, 2020. *Analisis Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Covid-19*, Medan: Universitas Medan Area, Indonesia.
- Mastuti, R. (2020). *Teaching From Home: Dari Belajar Merdeka Menuju Merdeka Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Setyonegoro, R.K. (1991). *Anxietas dan Depresi suatu Tinjauan Umum tentang Diagnostik dan Terapi dala, Depresi: Beberapa Pandangan Teori dan Implikasi Praktek di Bidang Kesehatan Jiwa*. Jakarta.
- Universitas Indonesia (2020). *Pengertian Kuliah Daring*. Diakses pada 14 Mei 2020
- Wang, C., & Zhao, H. (2020). The Impact of COVID-19 on Anxiety in Chinese University Students. *Frontiers in Psychology*.

## Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA

Wisnu Mursabdo

Prodi S2 MIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

E-mail: [wisnu.mursabdo@gmail.com](mailto:wisnu.mursabdo@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 12 September 2021; revisi: 25 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh langsung dan tak langsung persepsi siswa atas kreativitas guru dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA di SMP Kristen Kanaan Jakarta. Penelitian ini memiliki hipotesis : (1) terdapat pengaruh langsung signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar, (2) terdapat pengaruh langsung signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA; (3) terdapat pengaruh langsung signifikan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan analisis jalur (path analysis). Populasi adalah siswa SMP Kristen Kanaan Jakarta TA 2020/2021 yang berjumlah 140 siswa . Jumlah sampel adalah 50 siswa yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner daring dan hasil belajar IPA yang diambil dari nilai semester 2. Hasil penelitian menunjukkan persepsi siswa atas kreativitas guru dan minat belajar memberi pengaruh besar terhadap hasil belajar IPA. Persepsi siswa atas kreativitas guru memberi pengaruh 55,5% terhadap hasil belajar IPA, sedangkan minat belajar memberi pengaruh 30,3% terhadap hasil belajar IPA. Besarnya pengaruh tak langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah sebesar 25,1%. Pengaruh total persepsi siswa terhadap kreativitas guru dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA adalah sebesar 76,9%. Sedangkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan : (1) terdapat pengaruh langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar siswa; (2) terdapat pengaruh langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA; (3) terdapat pengaruh langsung minat belajar terhadap hasil belajar IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA bisa ditingkatkan dari persepsi siswa atas kreativitas guru dan minat belajar.

**Kata kunci:** persepsi siswa atas kreativitas guru, minat belajar, hasil belajar IPA

### ABSTRACT

This study aims to measure the direct and indirect influence of students' perceptions of teacher creativity and interest in learning on science learning outcomes at SMP Kristen Kanaan Jakarta. This study has hypotheses: (1) there is a significant direct influence on students' perceptions of teacher creativity on learning interest, (2) there is a significant direct influence of students' perceptions of teacher creativity on science learning outcomes; (3) there is a significant direct influence of interest in learning on science learning outcomes. The research method used is a survey method with path analysis. The population is SMP Kristen Kanaan Jakarta 2020/2021 students, totaling 140 students. The number of samples was 56 students who were selected through simple random sampling technique. Data was collected using online questionnaires and science learning outcomes were taken from semester 2 grades. The results showed students' perceptions of teacher creativity and interest in learning had a major influence on science learning outcomes. Students' perceptions of teacher creativity have an influence of 55.5% on science learning outcomes, while learning interest has an influence of 30.3% on science learning outcomes. The magnitude of the indirect effect of student perceptions of teacher creativity on science learning outcomes is 25.1%. The total effect of students' perceptions on teacher creativity and interest in learning on science learning outcomes is 76.9%. While the results of hypothesis testing show: (1) there is a direct influence of students' perceptions of teacher creativity on students' interest in learning; (2) there is a direct influence on students' perceptions of teacher creativity on science learning outcomes; (3) there is a direct influence of interest in learning on

*science learning outcomes. The results of this study indicate that science learning outcomes can be improved from students' perceptions of teacher creativity and interest in learning.*

**Keywords.** *students' perceptions of teacher creativity, interest in learning, science 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

Di jenjang pendidikan SMP, mata Pelajaran IPA menjadi momok pelajaran kedua setelah matematika. Siswa merasa susah mempelajari IPA karena terdapat unsur hafalan, rumus, dan perhitungan. Pada sub bab pelajaran Biologi, siswa harus menghafal materi yang berhubungan dengan makhluk hidup. Sedangkan pada sub bab pelajaran Fisika, siswa dituntut pemahaman perhitungan karena harus menyelesaikan soal dengan dasar matematika. Banyaknya rumus dan hitungan yang *njelimet* membuat siswa kurang berminat belajar IPA.

Padahal, pelajaran IPA adalah pelajaran tentang kehidupan, membahas fenomena alam di sekitar kita (Suendarti, 2019). Seharusnya IPA menjadi daya tarik siswa untuk belajar, apalagi pelajaran IPA juga kaya praktikum, hampir setiap pokok bahasan ada praktikum dan hampir semua praktikum membahas fenomena alam.

Tetapi apa daya, stigma yang sudah tertanam, IPA adalah pelajaran susah dan membuat nilai *jeblok*. Kondisi diperparah dengan anggapan guru IPA adalah guru yang “galak”, guru yang pelit nilai dan segudang anggapan-anggapan “sanggar” lainnya.

Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan dan menjadi tantangan guru IPA untuk terus memacu semangat belajar siswa. IPA atau Sains, selalu memegang peran dalam perkembangan peradaban manusia (Mursabdo, 2021). Tanpa IPA, maka kejauan teknologi tidak akan bisa seperti sekarang. Di saat bonus demografi nanti (kira-kira tahun 2030), IPA memegang peranan penting dalam perkembangan STEAM (*Science Technology Engineering Art and Math*).

Dari berbagai literatur, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, internal dan eksternal (Asroi & Hidayat, 2013). Faktor internal adalah dorongan dari dalam sedangkan eksternal adalah faktor diluar siswa misalnya guru. Dalam penelitian ini akan mempelajari pengaruh dalam dan luar dalam kesuksesan belajar IPA di SMP Kristen Kanaan Jakarta.

Dari sisi guru sebagai pendorong eksternal, selain kemampuan pedagogik dan profesional, guru juga dituntut kreatif dalam penyampaian materi. Tidak ada yang salah dalam metode mengajar guru, baik yang masih konservatif ataupun yang sudah mengikuti perkembangan jaman seperti *blended learning*. Semua pembelajaran muaranya sama, menyampaikan materi kepada siswa. Hanya yang menjadi pertanyaan adalah, seberapa besar materi yang disampaikan guru bisa diserap secara baik oleh siswa. Guru perlu melakukan rekayasa atau kreativitas dalam pengajaran (Mursabdo, 2021). Sedikit modifikasi dalam mengajar, bisa memebrikan sentuhan lain dan kejutan bagi siswa sehingga siswa tertarik dan bisa menyerap pelajaran. Sebagai contoh sederhana, untuk menunjukkan kepada siswa tentang lapisan Bumi, guru dapat mengajak siswa bersama-sama mengamati telur rebus yang dibelah dua. Secara kasat mata terlihat 3 bagian telur, kulit/cangkang, selimut dan inti, sama halnya dengan Bumi yang memiliki 3 bagian, kulit, selimut dan inti Bumi.

Apalagi di masa pandemi yang notabene pembelajaran dilakukan secara daring. Kreativitas guru sangat menentukan penyerapan pembelajaran oleh siswa. Guru harus banyak memberikan sentuhan metode belajar baik yang pembelajaran langsung (sinkronos), maupun pembelajaran tak langsung melalui video pembelajaran. Guru juga harus bisa menguasai berbagai platform pembelajaran untuk bahan ajar kepada siswa (Mursabdo, 2021).

Sehebat-hebatnya dan sekreatif-kreatifnya seorang guru, bila tidak diimbangi dengan minat belajar siswa tentu hasilnya sia-sia belaka. Minat belajar adalah keinginan siswa dalam

mempelajari pelajaran tertentu dengan disadari rasa senang dan tanpa paksaan (Asroi & Hidayat, 2016). Minat belajar akan mendorong siswa untuk menyukai pelajaran, menggerakkan rutinitas belajar, menambah ketaatan pada guru, dan akhirnya menimbulkan keinginan untuk berprestasi.

Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah analisis jalur, dimana metode analisis ini mampu menghitung besarnya pengaruh antar variabel baik pengaruh langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini paling tidak bisa membrikan masukan kepada para guru IPA dan guru-guru di SMP Kristen Kanaan Jakarta untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui kreativitas dan minat belajar siswa.

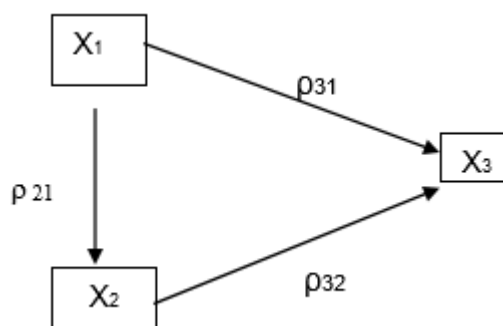
## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat asosiatif kausalitas dengan menggunakan metode survei pada pengumpulan datanya. Pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling*. Jumlah sampel yang digunakan adalah 56 dari 140 jumlah populasi siswa SMP Kristen Kanaan Jakarta. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring dengan bantuan google form.

Ada tiga variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu : persepsi siswa atas kreativitas guru ( $X_1$ ), minat belajar ( $X_2$ ) dan hasil belajar IPA ( $X_3$ ). Variabel  $X_1$  dan  $X_2$  dikumpulkan melalui survei daring, sedangkan variabel  $X_3$  dikumpulkan dari nilai rapor semester 2. Nilai variabel  $X_1$  dan  $X_2$  didapatkan dari skoring instrumen penelitian yang didapatkan dari hasil survei.

Metode Analisis yang digunakan adalah analisis jalur. Pengolahan data dilakukan menggunakan software SPSS. Besarnya pengaruh antar variabel ditentukan oleh nilai koefisien jalur (Setyaningsih, 2020). Besarnya pengaruh langsung variabel  $X_1$  terhadap  $X_2$  ditentukan oleh besarnya koefisien jalur  $\rho_{21}$ , besarnya pengaruh langsung  $X_1$  terhadap  $X_3$  ditentukan oleh besarnya koefisien jalur  $\rho_{31}$ , besarnya pengaruh langsung  $X_2$  terhadap  $X_3$  ditentukan oleh besarnya koefisien jalur  $\rho_{32}$ . Sedangkan besarnya pengaruh tidak langsung variabel  $X_1$  terhadap  $X_3$  ditentukan oleh hasil perkalian  $\rho_{21}$  dengan  $\rho_{32}$ . Besarnya pengaruh total variabel  $X_1$  terhadap  $X_3$  adalah penjumlahan pengaruh langsung  $X_1$  terhadap  $X_3$  ( $\rho_{31}$ ) dan pengaruh tak langsung  $X_1$  terhadap  $X_3$ .

Desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh langsung dan tidak langsung antara ketiga variabel tersebut digambarkan dalam konstelasi masalah berikut :



Gambar 1. Konstelasi Masalah

Keterangan:

$X_1$  : Persepsi siswa atas kreativitas guru

$X_2$ : Minat Belajar

$X_3$ : Hasil belajar IPA

$\rho_{21}$  : koefisien jalur  $X_1$  terhadap  $X_2$  (pengaruh langsung  $X_1$  terhadap  $X_2$ )

$\rho_{31}$  : koefisien jalur  $X_1$  terhadap  $X_3$  (pengaruh langsung  $X_1$  terhadap  $X_3$ )

$\rho_{32}$  : koefisien jalur  $X_2$  terhadap  $X_3$  (pengaruh langsung  $X_2$  terhadap  $X_3$ )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan dalam analisis deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis dan analisis jalur.

### Analisis Deskriptif

Dari hasil analisis deskriptif terhadap 50 siswa SMP Kristen Kanaan Jakarta, hasil belajar IPA tergolong cukup baik, dengan nilai rata-rata 79,58, dimana rentang nilai berada pada kisaran 75 sampai 95. Persepsi siswa atas kreativitas guru memiliki rata-rata 73,94 dengan rentang nilai antara 61 sampai dengan 86. Sedangkan minat belajar memiliki rata-rata 77,46 dengan rentang nilai dari 65 sampai dengan 87. Hasil analisis deskriptif ini tersaji pada tabel 1.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean
Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru	50	61	86	73,94
Minat Belajar	50	65	87	77,46
Hasil Belajar IPA	50	75	95	79,58

Sumber: Data primer yang diolah

### Uji Prasyarat

Ada 3 uji prasyarat yang dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis dan analisis jalur yaitu: uji normalitas residual, uji linearitas, dan uji multikolinearitas (Abdulwahab, 2013). Uji normalitas residual adalah uji untuk melihat normalitas residual, dimana residual harus menyebar normal. Uji linearitas adalah uji melihat hubungan linier antar variabel. Sedangkan uji Multikolinearitas adalah uji untuk melihat tidak terdapat korelasi antar variabel bebas atau tidak ada korelasi  $X_1$  dan  $X_2$  dalam penelitian ini..

Uji normalitas residual dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Ada 3 uji yang dilakukan yaitu uji normalitas residual  $X_3$  atas  $X_1$ , uji normalitas residual  $X_3$  atas  $X_2$ , dan uji normalitas residual  $X_2$  atas  $X_1$ . Hasil pengujian menunjukkan uji prasyarat normalitas terpenuhi seperti ditampilkan pada Tabel 2. Uji normalitas terpenuhi jika nilai perolehan Asymp. Sig.(2-tailed) lebih dari 0,05 (Perdana, 2016).

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uji Normalitas Residual	Test Statistic	Asymp. Sig.(2-tailed)
$X_3$ atas $X_1$	0,096	0,200
$X_3$ atas $X_2$	0,120	0,068
$X_2$ atas $X_1$	0,076	0,200

Sumber: Data primer yang diolah

Uji linieritas dilakukan dengan uji compare mean. Terdapat hubungan linier antar variabel jika nilai perolehan Sig. lebih dari 0,05. Dalam penelitian ini, secara umum terdapat hubungan linier antar variabelnya.

**Tabel 3.** Hasil Uji Linieritas

Uji Linieritas	F hitung	Sig.
X <sub>3</sub> atas X <sub>1</sub>	1,908	0,058
X <sub>3</sub> atas X <sub>2</sub>	2,538	0,012
X <sub>2</sub> atas X <sub>1</sub>	1,638	0,114

Sumber: Data primer yang diolah

Meskipun hasil uji linearitas X<sub>3</sub> atas X<sub>2</sub> tidak linier pada taraf nyata 0,05 (5%), namun variabel X<sub>3</sub> dan X<sub>2</sub> linier pada taraf nyata 0,01 (1%). Jadi dapat disimpulkan jika X<sub>3</sub> dan X<sub>2</sub> linier.

Uji multikolinieraitas dilakukan dengan melihat nilai tollerance dan VIF (varians inflation factor). Tidak adanya korelasi antar variabel dengan ditunjukkan nilai tollerance lebih besar dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10 (Janie, 2012).

**Tabel 4.** Hasil Uji Multikolinieritas

Model	VIF	Tolerance
Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru	3,189	0,314
Minat Belajar	3,189	0,314

Sumber: Data primer yang diolah

### Uji Hipotesis

Ada 3 hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu : 1) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar. 2) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA. 3) Terdapat pengaruh langsung yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar IPA

### Uji Hipotesis 1

Untuk menguji adanya pengaruh langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar adalah menggunakan uji t. Hasil uji menunjukkan pengaruh langsung signifikan jika perolehan nilai Sig. kurang dari 0,05 (Mustakin, 2019).

Dari hasil pengujian dari Tabel 5, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh langsung yang signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis 1

	t hitung	Sig.
Pengaruh Langsung Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar	10,252	0,000

Sumber: Data primer yang diolah

### Uji Hipotesis 2

Untuk menguji adanya pengaruh langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah menggunakan uji t. Hasil uji menunjukkan pengaruh langsung signifikan jika perolehan nilai Sig. kurang dari 0,05.

Dari hasil pengujian dari Tabel 6, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh langsung yang signifikan persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA.

**Tabel 6.** Hasil Uji Hipotesis 2

	t hitung	Sig.
Pengaruh Langsung Persepsi Siswa Atas Hasil Belajar IPA	3,767	0,000

Sumber: Data primer yang diolah

### Uji Hipotesis 3

Untuk menguji adanya pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPA adalah menggunakan uji t. Hasil uji menunjukkan pengaruh langsung signifikan jika perolehan nilai Sig. kurang dari 0,05.

Dari hasil pengujian dari Tabel 7, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh langsung yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar IPA.

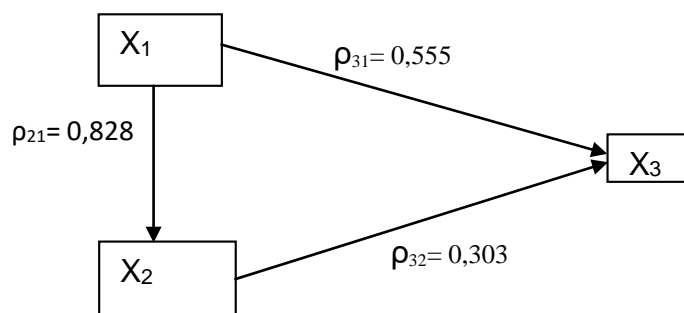
**Tabel 7.** Hasil Uji Hipotesis 3

	t hitung	Sig.
Pengaruh Langsung Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar	2,056	0,045

Sumber: Data primer yang diolah

### Analisis Jalur

Berdasarkan output SPSS tentang analisis jalur, maka dapat digambarkan besarnya koefisien jalur dalam diagram berikut :



**Gambar 2.** Diagram Koefisien Jalur

Berdasarkan analisis dan visual Gambar 2, dapat dilihat besarnya pengaruh langsung antar variabel. Besarnya pengaruh langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap minat belajar adalah sebesar 82,8%. Besarnya pengaruh persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah 55,5%, sedangkan besarnya pengaruh langsung minat belajar terhadap hasil belajar IPA adalah 30,3%.

### Pembahasan

#### Pengaruh Langsung Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar

Persepsi siswa atas kreativitas guru memberi pengaruh langsung sebesar 82,8% terhadap minat belajar. Ini menunjukkan bahwa peran guru masih sangat besar dalam proses pembelajaran IPA di SMP Kristen Kanaan Jakarta. Kondisi ini mensyaratkan guru masih sebagai “play maker” dalam dunia pengajaran. Hal ini masih bisa dimaklumi mengingat kemampuan

Mursabdo, W.(2021). Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 216-225.

kognitif siswa tingkat SMP masih terbatas soal IPA dan adanya peralihan pola pikir dari SD ke SMP. Guru IPA di jenjang SMP harus bisa merangsang minat belajar siswa melalui berbagai kreativitas dalam pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan maupun aspek ketrampilan.

Mata Pelajaran IPA bukanlah mata pelajaran *garing*, IPA adalah dinamis. IPA membahas fenomena alam baik yang biotik maupun abiotik. IPA memang banyak rumus dan hitungan, tetapi IPA memiliki daya tarik pada aspek ketrampilan. Hampir setiap bab pelajaran IPA selalu ada praktikum. Praktikum adalah salah satu cara menanamkan konsep kepada siswa melalui pengalaman langsung. Praktikum bisa dilakukan di dalam ruang lab, bisa juga dilakukan di luar ruangan. Bahkan di jaman digital sekarang, praktikum juga dilakukan melalui ruang maya.

Pengalaman langsung yang diterima siswa baik dari aspek kognitif dan aspek psikomotorik ini bisa memberi daya dorong minat belajar siswa kepada IPA. Guru juga perlu sedikit memberi sentuhan-sentuhan kreativitas dalam pembelajaran IPA, misalnya guru memvariasi ceramah dengan video pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa.



**Gambar 3. Kreatifitas guru dalam pembelajaran dengan memvariasi metode ceramah dengan video pembelajaran**

### **Pengaruh Langsung Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar IPA**

Persepsi siswa atas kreativitas guru memberi pengaruh langsung kepada hasil belajar IPA sebesar 55,5%. Ini menunjukkan bahwa separuh lebih hasil belajar IPA di SMP Kristen Kanaan Jakarta masih ditentukan oleh faktor guru. Meski dalam tanda kutip masih menjadi tokoh sentral, guru harus terus belajar untuk meng-*upgrade* pengetahuan dan ketrampilan.

Tuntutan guru di abad 21 adalah profesionalisme (Hidayat, 2015). Guru abad 21 dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi. Sesuai tuntutan jaman, guru IPA harus bisa berkontribusi kepada perkembangan STEAM (science, technology, engineering, arth, math). Kolaborasi pengetahuan IPA dengan STEAM diharapkan mampu menarik minat belajar siswa.

Melalui pelatihan atau seminar, guru bisa meningkatkan kemampuannya untuk kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.



**Gambar 4. Pelatihan dan seminar untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran**

### **Pengaruh Langsung Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA**

Pengaruh langsung minat belajar terhadap hasil belajar IPA adalah sebesar 30,3%. Secara angka mungkin terlihat kecil, namun secara statistik, minat belajar memberi pengaruh langsung yang signifikan terhadap hasil belajar IPA di SMP Kristen Kanaan Jakarta.



Mursabdo, W.(2021). Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 216-225.

Langsung atau tidak langsung, minat belajar dipengaruhi oleh guru yang masih menjadi sentral dalam kelas. Faktor guru menjadi pendorong siswa untuk belajar. Suasana belajar yang nyaman membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kreativitas pembelajaran yang diberikan oleh guru baik dalam kelas dapat memicu anak untuk belajar.



**Gambar 5. Penciptaan suasana kelas yang nyaman untuk menarik minat belajar siswa**

### **Pengaruh Tak Langsung Persepsi Siswa Atas Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar IPA**

Selain pengaruh langsung, dapat pula dihitung besarnya pengaruh tak langsung persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA, yaitu dengan mengalikan 82,8% dengan 30,3%. Hasil perhitungan pengaruh tak langsung pengaruh persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah 25,1%. Sedangkan besarnya total pengaruh persepsi siswa atas kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah 80,6% dengan menjumlahkan pengaruh langsung dan tak langsung yaitu 55,5% ditambah 25,1%.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pengaruh persepsi siswa atas kreativitas guru dan minat belajar memberi pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Pengaruh persepsi siswa terhadap kreativitas guru terhadap hasil belajar IPA adalah sebesar 55,5%. Sedangkan minat belajar memberi pengaruh 30,3% terhadap hasil belajar IPA. Dibandingkan dengan minat belajar, persepsi siswa atas kreativitas guru adalah variabel yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna mengingat kontribusi persepsi siswa atas kreativitas guru dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA adalah sebesar 68%, sedangkan sisanya 32% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan meningkatkan persepsi siswa atas kreativitas guru. Guru di era milenial dituntut untuk bisa menyesuaikan kebutuhan jaman sehingga materi ajar yang diberikan dapat diserap oleh siswa.

Perlu dilakukan penelitian lanjutan baik yang bersifat kualitatif ataupun kuantitatif untuk memperbaiki ketidaksempurnaan pada penelitian ini.

### **REFERENSI**

- Abdulwahab, Wisnijati Basuki. (2013). *Statistika Parametrik dan Nonparametrik untuk Penelitian*. Jakarta : Pustaka Mandiri.
- Asroi & Hidayat, Syarif. (2016). *Memahami Variabel dan Instrumen Penelitian*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Hidayat, Syarif & Asroi. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Hidayat, Syarif. (2015). *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Jakarta : Pustaka Mandiri.
- Janie, Dyah Nirmala Arum. (2012). *Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS*. Semarang : Semarang University Press.
- Mursabdo, Wisnu. (2021). *Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran di SMP Kristen Kanaan Jakarta*. <https://widyasari-press.com/pengaruh-pandemi-covid-19-terhadap-proses-pembelajaran/>
- Mursabdo, Wisnu & Mursabdo, Michael Christian. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Daya Serap Siswa Kelas 9 SMP Kristen Kanaan Jakarta*. Sumbawa Barat: Jurnal Lentera.

Mursabdo, W.(2021). Pengaruh Persepsi Siswa atas Kreativitas Guru dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 216-225.

Mutakin, Tatan Zaenal & Suendarti, Mamik. (2019). *Bahan Praktek Pengolahan Data Design and Analysis of Experiments*. Jakarta : Pustaka Mandiri.

Perdana, Echo. (2016). *Olah Data Skripsi dengan SPSS 22*. Pangkalpinang : Lab Kom Manajemen FE UBB.

Setyaningsih, Sri. (2020). *Manajemen Pendidikan Melalui Analisis Jalur (Path Analysis) dan Metode SITOREM*. Bandung : Penerbit Alfabeta

Suendarti, Mamik. (2019). *Konsep-konsep MIPA*. Jakarta: Pustaka Mandiri.

## Problematika Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Selama Home Visit Siswa Sekolah Dasar

Dwi Setyani<sup>1</sup>, Nurratri Kurnia Sari<sup>2</sup>, Tri Sutrisno<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara<sup>1,2,3</sup>  
Email: [dwisetyani077@gmail.com](mailto:dwisetyani077@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 13 September 2021; revisi: 25 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* dan solusi untuk mengatasi problematika yang dihadapi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik validasi data menggunakan triangulasi. Analisis data menggunakan reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* berupa 1) guru tidak tahu persis apakah siswa melaksanakan ibadah tepat waktu, suka berbagi dan menolong, berdoa sebelum dan sesudah belajar seperti saat *home visit* ketika dirumah, serta apakah selalu menghargai orang lain. 2) keterlambatan siswa saat mengikuti *home visit* dan mengumpulkan tugas serta siswa kurang menghargai guru saat berlangsungnya kegiatan *home visit*. 3) kurangnya upaya siswa untuk mengetahui materi yang lebih dalam. 4) siswa malas berpikir dan kurang inovatif. 5) kecurangan dan kebohongan siswa ketika ditanya dalam belajar, mengerjakan tugas, mengenai waktu ibadah dan kegiatan lainnya dirumah. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi problematika tersebut dengan menggunakan buku harian siswa, memberikan variasi pertanyaan soal diluar materi, penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menggunakan aplikasi pembelajaran daring atau media online, bekerjasama dengan orangtua.

**Kata kunci:** Problematika, Nilai Karakter, *Home Visit*

### ABSTRACT

*This purpose of this study is to describe the problems of teacher in instilling character values during home visits and solutions to overcome the problems faced by fourth grade students of the Kateguhan 02 State Elementary School. This study used descriptive qualitative method. Informants in this study were principals, teacher and fourth grade students of Kateguhan 02 State Elementary School. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data validation technique uses triangulation. Data analysis uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. The results obtained indicate that the problems of teachers in instilling character values during home visit are 1) the teacher does not know exactly whether students carry out worship on time, like to share and help, pray before and before studying such as during a home visit at home and whether they always respect others. 2) student delays when attending home visits and collecting assignments and students lack respect for teachers during home visit activities. 3) the lack of students' effort to find out the material more deeply. 4) students are lazy to think and are less innovative. 5) students' cheating and lies when asked about studying, doing assignments, about worship times and other activities at home. The solutions to overcome these problems are by using students diaries, providing a variety of questions outside of the material, using learning media in delivering material, using online applications or online media, in collaboration with parents.*

**Keywords:** Problematic, Character Value, Home Visit



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 proses terpenting dalam mengubah perilaku seseorang dalam upaya mendewasakan manusia supaya menjadi individu yang lebih baik melalui pengajaran dan cara mendidik. Pendidikan pada hakikatnya yaitu suatu cara mengarahkan pola pikir, olah rasa, dan olah jiwa manusia melalui pembinaan. Dengan demikian, manusia akan terbina kecerdasan pengetahuan, emosi, dan spiritualnya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT (Pananrangi, 2017:9). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan tujuan pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik cerdas secara intelektual tetapi juga harus mampu mencetak generasi yang bermoral dan berkarakter sesuai nilai, norma dan ajaran agama. Jadi pendidikan sangat penting dan berpengaruh bagi seseorang untuk menjadikan manusia yang cerdas, bermoral, berkarakter dan beriman.

Namun permasalahan yang ada di dunia pendidikan saat ini dalam proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara efektif seperti biasanya, sehubungan dengan adanya wabah virus Covid-19. Permasalahan ini membawa dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Berdasarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dimasa darurat penyebaran *Corrona Virus Disease* (Covid-19) memuat salah satunya mengalihkan proses pembelajaran dari tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring.

Ketidaksiapan guru, dan peserta didik terhadap pembelajaran daring tentu membawa masalah dan kendala karena tidak adanya persiapan yang matang dan sangat mendadak. Kendala yang banyak dialami guru dalam menerapkan pembelajaran daring adalah minimnya pengetahuan guru dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran, terbatasnya jaringan internet, sulitnya guru dalam merancang pembelajaran, pengelolaan nilai dan pengawasan pada peserta didik (Rigianti, 2020:297). Dan berdasarkan informasi dan kenyataan dilingkungan sekitar, belajar dirumah secara daring membuat peserta didik menjadi malas belajar, lupa materi, dan kecanduan game online.

Permasalahan diatas tentu sangat menghambat proses pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya cara untuk mengatasi masalah tersebut agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Salah satu upaya alternatif yang dilakukan di Sekolah Dasar khususnya Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 yaitu dengan guru melakukan kegiatan *Home Visit* atau Kunjungan ke rumah.

Menurut Amalia (2016:80) *home visit* adalah usaha guru untuk memperoleh data guna mengatasi permasalahan peserta didik terkait kondisi dirumah. *Home visit* merupakan salah satu upaya kegiatan dengan melakukan kunjungan ke rumah untuk memonitor aktivitas belajar peserta didik selama di rumah agar tercapai (K. Nadhi et al, 2020:181). Jadi kegiatan *home visit* ini adalah kegiatan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik dan membantu mengatasinya dalam proses pembelajaran dirumah selama pandemi dengan guru memonitor kondisi peserta didik ke rumah.

Dengan kegiatan *home visit* ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan, karena adanya hubungan kerjasama yang baik antara guru dan orangtua peserta didik, sehingga selain guru bisa membantu kesulitan belajar selama dirumah, guru juga mempunyai peluang untuk mengetahui karakter peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pendidikan peran guru sangat penting. Guru tidak hanya dituntut untuk megembangkan pengetahuan kognitif saja, tetapi berkewajiban membentuk karakter atau kepribadian peserta didik sebagai penerus generasi bangsa yang berkualitas.

Seiring berkembangnya zaman banyak perubahan yang terjadi di berbagai aspek kehidupan karena kemajuan teknologi. Dan terlihat banyak sikap peserta didik dilingkungan sekitar saat ini seperti, anak lebih suka bermain handpone sehingga lupa waktu untuk belajar, makan, dan kadang terlambat saat melakukan ibadah, bermalas-malasan mengerjakan tugas, dan hanya mengandalkan google, suka mengejek, serta kurang berbagi kepada teman, baik

dilingkungan rumah, sekolah maupun lingkungan bermain. Maka dari itu perlunya guru mulai melakukan program pendidikan dalam penanaman nilai karakter. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku dari dalam diri seseorang yang menjadi ciri khas perilaku berupa sikap, perkataan dan tindakan untuk membedakan dirinya dengan orang lain. Dan karakter yang baik adalah bagaimana melakukan kebiasaan cara berpikir dan tindakan yang baik (Lickona, dalam Irnanda 2020:3). Karakter yang baik harus diajarkan melalui pengetahuan nilai moral dan etika, serta contoh sebuah tindakan yang mencerminkan kebaikan.

Nilai dalam karakter merupakan kualitas yang berguna dan diinginkan untuk membuat seseorang menjadi manusia yang bermartabat. Oleh karena itu, nilai karakter penting ditanamkan dan dikembangkan sejak dini dilingkungan keluarga dan ditanamkan pada diri peserta didik disekolah yang diharapkan dapat membentuk karakter yang baik bagi peserta didik dimasa sekarang maupun yang akan datang. Dengan demikian, pendidikan karakter sangat diperlukan guru dalam menanamkan nilai karakter untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian atau akhlak yang luhur bagi peserta didik, karena tujuan pendidikan karakter sendiri adalah untuk membentuk seseorang memiliki sikap agamis, bermoral, cerdas, bertanggung jawab, inovatif, mandiri serta agar memiliki nilai-nilai karakter bangsa.

Namun yang terjadi di lembaga pendidikan salah satunya di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 melalui wawancara pra-penelitian dengan kepala sekolah dalam menanamkan nilai karakter peserta didik sebelum pandemi ini yaitu dengan melakukan pembiasaan, seperti berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, hafalan surat pendek sebelum dimulai pembelajaran, menyanyikan lagu nasional, melakukan kebersihan lingkungan, sholat dhuha, sholat dzuhur berjamaah, dan menjenguk teman yang sakit. Akan tetapi, dalam melakukan pembiasaan-pembiasaan tersebut tentunya tidak terlepas dari masalah-masalah atau problem yang dialami seorang guru terutama selama *home visit*. Oleh sebab itu, karakter peserta didik belum sepenuhnya tertanam dengan baik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu terdapat problematika guru dalam menanamkan nilai karakter pada siswa kelas IV selama *home visit* di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 dan upaya dalam mengatasi problematika tersebut. Adapun manfaat dalam penulisan penelitian ini yaitu hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pendidikan dan digunakan untuk mengetahui problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit*. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan mengenai problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 khususnya dan Sekolah Dasar lain pada umumnya yang mengalami permasalahan yang sama. Dengan demikian, penelitian dapat bermanfaat untuk mengembangkan cara guru dalam menanamkan nilai karakter pada peserta didik selama *home visit*. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 dan untuk mendeskripsikan solusi untuk mengatasi problematika tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fuji Islami (2017) menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang disiplin karena pengaruh dari beberapa faktor seperti lingkungan keluarga, teman, dan dari dirinya sendiri. Solusi dalam mengatasinya, guru selalu dan tak pernah memberikan teguran dan arahan, menjadi contoh dan teladan peserta didik, mengadakan kerjasama dari pihak kepala sekolah, guru, dan orangtua. Penelitian lain yang serupa yaitu dilakukan oleh Nurrahmah (2019). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kendala guru dalam penanaman nilai karakter cinta tanah air. Hasil penelitian ini dikarenakan terkendala dalam penyesuaian dengan mata pelajaran dan juga kondisi belajar siswa baik dilingkungan sekolah maupun lingkungan pergaulan. Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam menanamkan nilai karakter pada siswa guru terdapat banyak

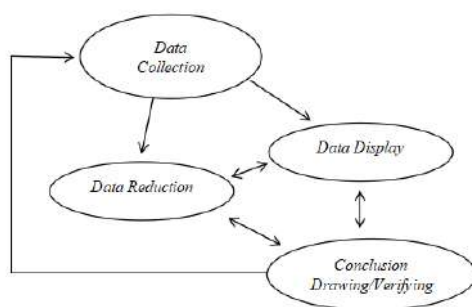
problem dan kendala yang disebabkan karena pengaruh dari faktor keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian untuk menganalisis dan mengamati sebuah fenomena, peristiwa, dan aktivitas yang sedang terjadi (Bachri, 2010:50). Maka pendekatan kualitatif dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan suatu keadaan yang sebenarnya atau fakta (Anggito & Setiawan, 2018:10). Hal ini dikarenakan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dianggap bisa untuk menggambarkan problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* dan solusinya. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 Kecamatan Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. Subyek dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara langsung dari informan terkait problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* di SD Negeri Kateguhan 02. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh dalam bentuk tertulis maupun foto. Kemudian dari semua data yang sudah terkumpul melalui observasi/pengamatan, wawancara dan dokumentasi diuji terlebih dahulu untuk mengukur validitas data yang diperoleh menggunakan triangulasi dan diolah menggunakan bentuk analisis data interaktif.

Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan model analisis data Miles & Huberman (dalam Nugrahani, 2014:173) yang terdiri dari tiga komponen atau tahap yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data penelitian pada tahap reduksi data adalah memilih, memfokuskan, menyederhanakan dan merubah data mentah dengan membuang hal yang tidak penting. Tahap sajian data merupakan sekumpulan informasi dan seorang peneliti diperbolehkan mengambil tindakan dan membuat simpulan dengan bentuk deskriptif yang didapatkan dari reduksi data. Tahap penarikan kesimpulan/verifikasi adalah tahap mendeskripsikan atau menafsirkan simpulan dari permasalahan yang diteliti, dan data tersebut merupakan suatu data yang sudah dianalisis dan perlu verifikasi untuk diuji kebenarannya sehingga validitasnya terjamin dengan melakukan pengulangan langkah penelitian dengan langkah-langkah yang sudah terkumpul yang kemudian dapat ditarik simpulan akhir berdasarkan permasalahan yang diteliti.



Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 terkait problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama home visit pada siswa kelas IV, antara lain:

### Karakter Religius (Spiritual)

Dari hasil penelitian melalui wawancara menunjukkan bahwa sebelum adanya pandemi di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 banyak kegiatan religius yang dibiasakan seperti berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, hafalan surat pendek, sholat dhuha, sholat dhuhur berjamaah dimushola sekolah, infak setiap hari jumat, dan jumat berbagi, akan tetapi adanya *home visit* ini mengakibatkan pembelajaran harus dilaksanakan dengan waktu yang terbatas. Sehingga guru tidak tahu persis apakah siswa melaksanakan ibadah tepat waktu, suka berbagi dan menolong, berdoa sebelum dan sesudah belajar seperti saat home visit ketika dirumah, serta apakah selalu menghargai orang lain. Semua itu disebabkan adanya beberapa faktor yaitu saat disekolahan ketika menjalankan ibadah guru selalu mendampingi, memberi arahan, teladan, motivasi, dorongan, dan memberikan nasehat secara berulang-ulang. Namun dengan adanya *home visit* ini siswa dirumah dan tidak semua orangtua bisa mendampingi dan bisa mengontrol anak setiap waktu dikarenakan dijam-jam tertentu orangtua ada yang masih bekerja belum pulang, bahkan ada yang merantau.

Sejalan dengan tujuan dari Sisdiknas, pendidikan karakter sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan karakter bagi peserta didik. Siswa yang karakter baik adalah siswa yang beriman dan bertaqwa. Namun melihat fenomena saat ini sangat memprihatinkan dengan kondisi ini dimana persoalan moralitas akibat krisis karakter marak terjadi dikalangan anak-anak dan pelajar. Guru adalah orang yang bertanggungjawab dalam proses pembentukan karakter melalui siswa berjalan seiring saat proses pembelajaran disekolah. Permasalahan saat ini sekolah ditutup dan hanya bisa bertemu tatap muka dengan guru dengan waktu terbatas ketika *home visit*.

Dengan demikian, untuk dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter religius seperti yang dijelaskan diatas tentu tidaklah mudah, maka dari itu guru sangat kesulitan dalam menanamkan kebiasaannya kembali. Karena *home visit* memiliki kelemahan yaitu guru tidak mengetahui apakah siswa dapat menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

Problematika yang dialami guru selama *home visit* tersebut sangat bertolak belakang dari salah satu nilai karakter yaitu nilai religius yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan perilaku siswa dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran, bersyukur dan hidup rukun.

Solusi yang dilakukan guru dalam mengatasi problematika di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 dengan cara penggunaan buku harian siswa karena hal ini digunakan untuk mencatat kegiatan siswa setiap hari dirumah dari bangun tidur sampai malam hari, seperti untuk mengetahui sikap spiritual, apakah siswa dapat menjalankan ibadah sesuai ajaran agama yang dianutnya.

### Karakter Toleransi dan Disiplin (Sosial)

*Home visit* memiliki kelemahan yaitu terbatasnya transportasi dan waktu. Keterbatasan itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang hadir tepat waktu dalam mengikuti home visit, dan kondisi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelitian dilapangan dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 terdapat beberapa siswa yang tidak tepat waktu datang dan hanya dibawah 50% siswa yang serius saat pelajaran. Sebagian banyak siswa kurang menghargai guru ketika menjelaskan materi. Seperti siswa terlambat dalam mengikuti pembelajaran ketika *home visit*, tidak mengerjakan dan mengumpulkan PR, kurang menghargai guru karena ketika pembelajaran berlangsung siswa

banyak yang ramai, ada yang ngobrol sama teman yang lain, sibuk mainan pensil dan tidak mendengarkan guru saat menerangkan materi.

Menurut Wuryandani et al (2014:287-288) pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pertama yang menentukan arah pengembangan potensi siswa. Oleh karena itu perlunya menanamkan dan mengembangkan karakter disiplin dan toleransi siswa. Karena mempunyai nilai karakter disiplin akan mendorong tumbuhnya nilai-nilai karakter lainnya seperti tanggungjawab, mandiri, kejujuran, kerjasama dan lainnya. Sedangkan berbekal nilai karakter toleransi sejak kecil sangat penting agar mereka kelak mudah beradaptasi ketika berada dilingkungan sosial yang luas dan beragam.

Faktor keluarga dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh besar dalam penanaman nilai karakter bagi siswa karena keterlambatannya mengikuti pembelajaran, orangtua saat ini sangat berperan penting bagi pendidikan anaknya selama dirumah dalam mengontrol kegiatannya dalam belajar, mengerjakan maupun mengumpulkan tugas. Sedangkan faktor lingkungan yaitu karena saat ini siswa lebih lama dirumah dan sering berinteraksi dengan orang sekitar. Sehingga anak sering meniru saat orang disekitar acuh ketika berbicara kasar dan jelek yang dianggap hanya bercandaan, dan siswa jadi kurang termotivasi malas belajar seperti kurang toleransi saat dikelas ramai dan asik sendiri saat guru menerangkan materi,

Perilaku keterlambatan siswa dan siswa kurang menghargai guru saat berlangsungnya kegiatan home visit sangat bertolak belakang dari delapan belas nilai karakter yaitu nilai karakter disiplin dan toleransi yang terdapat dalam KI-2 pada kurikulum 2013 yakni sikap sosial menunjukkan perilaku disiplin, jujur, santun, tanggungjawab, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

Solusi yang dilakukan guru dalam mengatasi problematika tersebut adalah dengan penggunaan buku harian siswa dan memberikan variasi pertanyaan diluar materi. Manfaat buku harian ini adalah guru bisa mengontrol kemajuan siswa, dan sebaliknya jika selama home visit ini hasil menurun guru memberikan pengarahan, nasehat, teguran, dan dikomunikasikan dengan orangtua. Dengan demikian guru dan orangtua sama-sama bisa mengecek, mengontrol, dan mengawasi aktivitas siswa, sehingga informasi perkembangan anak dirumah dapat diketahui oleh guru dan sebaliknya. Pemberikan variasi pertanyaan diluar materi bertujuan untuk membuat siswa senang dan termotivasi. Oleh karena itu dapat mencegah kebosanan siswa sehingga siswa akan bersemangat kembali melanjutkan pembelajaran, dan siap memperhatikan guru menerangkan materi.

### **Karakter Rasa Ingin Tahu (Pengetahuan)**

Belajar merupakan usaha sadar untuk melakukan kegiatan atau tindakan yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya melalui latihan dan pengalaman (Syifa et al, 2020:4). Maka dapat dikatakan bahwa belajar dapat memberikan perubahan pada seseorang yang belajar, baik dari ilmu pengetahuan, ketrampilan, perilaku dan minat.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 siswa kurang dalam upaya untuk mengetahui materi yang lebih dalam. Seperti ketika guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan membuka sesi pertanyaan siswa hanya terdiam tidak mau bertanya tentang materi karena mereka tidak fokus sehingga tidak tahu apa yang mau ditanyakan.

Padahal *home visit* adalah cara yang diambil untuk mengatasi masalah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan agar menciptakan suasana yang menyenangkan karena akan terjadinya hubungan kerjasama antara guru dan orangtua, sehingga selain guru bisa membantu kesulitan belajar guru juga bisa mempunyai peluang untuk mengetahui karakter peserta didik. Namun problematika tersebut terjadi mungkin disebabkan karena ketika dirumah mereka hanya mengandalkan google ketika mengerjakan soal sehingga membuat siswa menjadi malas berfikir.



Perilaku kurangnya upaya siswa untuk mengetahui materi yang lebih dalam selama berlangsungnya kegiatan *home visit* sangat bertolak belakang dari salah satu dari delapan belas nilai karakter yaitu nilai karakter rasa ingin tahu yang terdapat dalam KI-3 pada kurikulum 2013. Solusi untuk mengatasi problematika tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dan sangat diperlukan bagi siswa dan guru saat berlangsungnya proses pembelajaran ketika *home visit*, agar guru lebih mudah menggambarkan kepada siswa terkait materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk bertanya aktif dalam upayanya untuk dapat mengetahui materi yang lebih dalam.

### **Karakter Kreatif (Ketrampilan)**

Dilihat dari hasil penelitian melalui wawancara dengan guru di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak suka bahkan tidak mengerjakan bila diberikan tugas di rumah soal pengetahuan karena mungkin mereka tidak paham materinya sehingga malas berfikir untuk mengerjakan dan waktu yang sebenarnya untuk belajar di rumah hanya digunakan bermain karena tidak ada pengawasan orangtua. Walaupun memang jika diberikan tugas membuat kreativitas anak lebih senang dan sudah cukup baik serta sebagian besar siswa mengumpulkan yang mereka buat. Namun masalahnya beberapa kali diberikan tugas untuk membuat kerajinan siswa hanya membuat itu-itu saja, kurang memelihara hasil dan kurang inovatif. Dikarenakan terbatasnya waktu guru dalam memupuk bakat siswa karena perlu adanya pelatihan atau ekstrakurikuler, penjelasan yang lama, kontrol siswa dan sebagainya. Jadi siswa hanya bisa berkreasi sebisanya dan kurang inovatif.

Sebagaimana dengan adanya pandemi dan diadakan kegiatan *home visit* ini memang siswa dan guru bisa melakukan pembelajaran tatap muka namun waktu hanya terbatas. Sehingga belajar dilakukan sendiri di rumah dengan pendampingan dan tanggungjawab orangtua. Semakin pentingnya orangtua dalam membimbing dan mendampingi anak saat belajar di rumah menggantikan tugas guru di sekolah tentunya hal itu menimbulkan masalah baru. Seperti contoh adalah kurangnya pemahaman materi pada anak, minat belajar anak semakin menurun, dan kedisiplinan siswa hilang karena kurangnya waktu yang cukup dari orangtua untuk mengawasi karena bekerja. Padahal pemahaman materi, minat belajar dan kedisiplinan anak sangat penting untuk tercapainya tujuan yang diharapkan sama seperti dalam KI 4 untuk kompetensi inti ketrampilan mengenai dapat menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Perilaku malas berpikir dan kurang inovatif pada siswa sangat bertolak belakang dari salah satu dari delapan belas nilai karakter yaitu kreatif. Kreatif adalah memunculkan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain. Sedangkan kreativitas merupakan suatu aktivitas kemampuan individu untuk menciptakan gagasan atau produk yang baru, sedangkan karakter kreatif yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil yang lebih baik (Yatun, 2015:2).

Solusi untuk mengatasi problematika diatas adalah pemakaian aplikasi pembelajaran daring atau media *online* (Youtube) merupakan solusi yang diambil guru agar siswa lebih efektif dan termotivasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran ketika terbatasnya waktu saat *home visit* dan agar anak lebih kreatif dan inovatif untuk berkreasi dalam membuat kerajinan maupun mencari informasi lebih terkait mata pelajaran yang membutuhkan penjelasan yang panjang jika kurang penjelasan dari guru. Sedangkan manfaat menggunakan aplikasi pembelajaran daring untuk siswa adalah tidak terfokus pada satu waktu dan dalam ruangan saja, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, serta menambah wawasan yang lebih luas.

### **Karakter Jujur**

Pembelajaran melalui *home visit* sangat penting untuk guru dan siswa, karena proses belajar dan mengajar akan semakin baik jika terjalin komunikasi yang baik antara orangtua dan pihak sekolah untuk mencapai tujuan yang diharapkan selama pandemi. Namun sehubungan adanya pandemi selama *home visit* dari hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 menunjukkan bahwa dalam menanamkan nilai karakter jujur terdapat problematika yakni siswa tidak mau berterus terang ketika ditanya guru seperti kecurangannya ketika mengerjakan tugas (PR) atau bahkan tes dirumah dengan mengandalkan google dan orangtuanya apa mengerjakan sendiri, dan berbohong ketika ditanya dalam menjalankan ketaatan beribadah dan lain sebagainya. Penyebabnya karena sering terjadi orangtua cenderung membela anak dan menutupi perilaku anaknya dirumah. Padahal ketika *home visit* ini sangat diperlukan kerjasama antara guru dan orangtua karena sangat penting dalam mengawasi dan mengontrol siswa.

Perilaku kecurangan dan berbohong merupakan perilaku yang bertolak belakang dengan salah satu dari delapan belas nilai karakter yaitu jujur. Menanamkan nilai karakter jujur seharusnya dilakukan sejak dini, baik dilingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Karena untuk membentuk siswa mempunyai akhlak yang baik dan akademis yang tinggi memang lebih sulit dibandingkan hanya mencetak siswa mendapatkan nilai akademis yang tinggi. Oleh sebab itu harus diperlukan pengetahuan dan kebiasaan yang baik dari guru dan orangtua untuk ditiru. Namun jika perilaku curang dan bohong tersebut sudah menjadi kebiasaan maka perilaku tersebut akan menjadi ciri khas yang akan berdampak negatif pada dirinya maupun pihak sekolah. Dampak bagi siswa adalah siswa malas berpikir, tidak percaya diri, hilangnya kedisiplinan, kemandirian, dan rasa tanggungjawab. Dampak bagi guru yaitu penilaian yang guru berikan pada siswa menjadi tidak valid dan dampak bagi sekolah adalah menurunnya mutu pendidikan atau akreditasi sekolah.

Solusi untuk mengatasi problematika tersebut di Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 adalah bekerjasama dengan orangtua. Kerjasama antara orangtua dan guru dalam mengatasi kecurangan dan kebohongan perlu dilakukan agar guru bisa memonitor, mengkontrol, dan mengawasi kegiatan siswa selama dirumah, selain guru orangtua juga mendapatkan informasi mengenai tingkat keberhasilan siswa dalam akademik, spiritual, maupun ketrampilan selama kegiatan *home visit*. Dengan demikian guru dan orangtua dapat mengevaluasi tentang bagaimana belajar siswa, ibadah, kesulitan belajar dan perilaku siswa, dan dapat mengembangkan potensi siswa bersama-sama.

Maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa kerjasama guru dan orangtua dalam membentuk karakter jujur pada siswa sangat berpengaruh bagi keberhasilan siswa dan pihak sekolah karena dengan kerjasama akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang problematika guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 Kecamatan Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat disimpulkan bahwa pertama, guru tidak tahu persis apakah siswa melaksanakan ibadah tepat waktu, suka berbagi dan menolong, berdoa sebelum dan sesudah belajar seperti saat *home visit* ketika dirumah, serta apakah selalu menghargai orang lain. Kedua, keterlambatan siswa saat mengikuti *home visit* dan mengumpulkan tugas serta siswa kurang menghargai guru saat berlangsungnya kegiatan *home visit*. Ketiga, kurangnya upaya siswa untuk mengetahui materi yang lebih dalam. Keempat, siswa malas berpikir dan kurang inovatif. Kelima, kecurangan dan kebohongan siswa ketika ditanya dalam belajar, mengerjakan tugas, mengenai waktu ibadah dan kegiatan lainnya dirumah.

Setyani, D.(2021). Problematika Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Selama Home Visit Siswa Sekolah Dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 226-234.

Untuk mengatasi problematika yang dihadapi guru dalam menanamkan nilai karakter selama *home visit* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kateguhan 02 tersebut adalah dengan menggunakan buku harian siswa, memberikan variasi pertanyaan soal diluar materi, penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menggunakan aplikasi pembelajaran daring atau media *online*, bekerjasama dengan orangtua.

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan implikasi yang diperoleh, dapat ditulis saran bahwa guru untuk memberi sanksi tegas bagi siswa-siswi yang melanggar peraturan sekolah ketika masih ngeyel jika ditegur dan dinasehati, bagi orangtua siswa untuk lebih diperhatikan dalam kesiapan siswa ketika pembelajaran *home visit*, dan diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih memperluas kawasan penelitian, sehingga peneliti dapat mengetahui kreativitas, perkembangan, inovasi, dan semangat belajar siswa selama home visit solusi mengatasinya.

## REFERENSI

- Amalia, H. (2016). Implementasi Home Visit Dalam Upaya Meningkatkan Pembelajaran PAI di SDIT Al-azhar. *Didaktika Relgia, Vol 4 (1)*, 77-106. p-ISSN:2337-7305. e-ISSN:2549-631X <https://doi.org/10.30762/didaktika.v4.i1.p77-106.2016>
- Anggito, Albi., & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bojong Genteng: CV Jejak.
- Bachri, S, Bachtiar (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Tekonologi Pendidikan, Vol 10 (1)*, 46-62.
- Fuji, Islami (2017). *Problematika Guru dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di MTs Islamiyah Ciputat*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Irnanda, A. L.S (2020). *Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Sukoharjo: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.
- Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R., & Hadi, Y.A . (2020). Implementasi Pembelajaran pada Masa Lockdown bagi Lembaga PAUD di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 (1)*, 177-186. ISSN:2549-8959. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.529>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Nurrahmah, N., Sulaiman, S., Syarifah, H. (2019). Kendala Guru Dalam Menanamkan Nilai Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa di SD Negeri 54 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Guru Sekolah Dasar, Vol 4 (2)*, 1-11.
- Pananrangi, R. A. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Medan: Celebes Media Perkasa.
- Rigianti, H. A.(2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an, Vol 7 (2)*. doi:<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Syifa, L., Nurdyansyah., & Etis. N. (2020). Implementasi Program Home Visit Dalam Mengatasi Problem Belajar Siswa Di SD Muhammadiyah 1 Pucanganom Sidoarjo. *Proceeding Of The ICECRS, Vol (6)*, 1-11. doi:<https://doi.org/10.21070/ICECRS2020385>
- Wuryandani, Wuri et al (2014). Pendidikan Karakter Disiplin Disekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan. Vol 33 (2)*. 287-288. p-ISSN:0216-1370. e-ISSN:2527-3043: <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>
- Yatun, Sritomi (2015). *Pengembangan Karakter Kreatif dan Disiplin pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Seni Lukis SMK Negeri Surakarta Tahun 2014/2015)*. Skripsi thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## Pendidikan Karakter Orang Tua terhadap Anak dalam Teks Jawa "Dongengipun Suwidak Loro"

R. Adi Deswijaya

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Veteran Bangun Nusantara

E-mail: [adides2016@gmail.com](mailto:adides2016@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 17 September 2021; revisi: 27 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang bentuk-bentuk pendidikan karakter yang diberikan Mbok Randha Sambega kepada Suwidak Loro dalam teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Data penelitian yang digunakan meliputi kata, frasa maupun kalimat yang berhubungan dengan pendidikan karakter, sedangkan teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro* sebagai sumber datanya. Teknik pengumpulan data menggunakan cara pustaka, simak dan catat. Menyimak semua data yang berhubungan dengan pendidikan karakter, kemudian memilah dan mencatat data tersebut sehingga dapat dianalisis untuk mendapatkan hasil pembahasan dari penelitian ini. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif untuk mendapatkan hasil pembahasan dalam penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan pembahasan bentuk-bentuk pendidikan yang dilakukan Mbok Randha Sambega, antara lain: (1) kasih sayang; (2) mendoakan anak untuk yang terbaik; (3) tidak pernah mencela anak; dan (4) selalu berpikir positif.

**Kata kunci:** karya sastra, pendidikan karakter orang tua, dongeng suwidak loro

### ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the forms of character education given by Mbok Randha Sambega to Suwidak Loro in the Javanese text *Dongengipun Suwidak Loro*. This research is a descriptive qualitative research. The research data used include words, phrases and sentences related to character education, while the Javanese text of the *Dongengipun Suwidak Loro* as the data source. The data collection technique uses the library, listen and note method. Listening to all data related to character education, then sorting and recording the data so that it can be analyzed to get the results of the discussion of this research. The analysis technique uses descriptive analysis to get the results of the discussion in this study. This study resulted in a discussion of the forms of education carried out by Mbok Randha Sambega, including: (1) compassion; (2) wishing children for the best; (3) never criticizing children; and (4) always thinking positively.

**Keywords:** literary works, parental character education, suwidak loro fairy tales



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

Teknologi semakin merebak, kejahatan pun semakin meledak. Gejala kemerosotan moral semakin tampak memprihatinkan. Pertikaian, pencurian, perampokan, pornografi, anak hamil di bawah umur atau di luar nikah, pembunuhan serta sebagainya semakin menjamur di kehidupan milenial ini. Anak bertikai dengan orang tua, orang tua bertikai dengan anak, dan bahkan saling membunuh demi tercapainya keinginan pribadi.

Hilangnya rasa kemanusiaan menjadi *tranding record* yang harus segera ditangani oleh pemerintah. Meskipun pemerintah telah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 (RI, 2003) tentang Pendidikan Nasional yang berfungsi sebagai pembentuk karakter dan peradaban bangsa yang dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, namun fenomena-fenomena pengikisan moral pada anak muda masih sangat mengkhawatirkan di sekitar kehidupan kita.

Canggihnya teknologi yang semakin memberikan fitur-fitur siap saji telah merubah karakter anak-anak pada jaman sekarang. Karakter pemalas dan mudah marah telah hadir pada diri mereka. Mereka asyik bermain tanpa menghiraukan orang-orang di sekitarnya. Kehadiran teknologi melalui *handphone android* mereka salah gunakan hanya sebagai hiburan, bukan sebagai piranti untuk *browsing kawruh*.

Fakta-fakta seperti inilah yang dapat membahayakan karakter dan peradaban bangsa. Salah satu contoh pemberitaan yang mengagetkan akhir-akhir ini adalah pembunuhan terhadap anak kandung yang dilakukan oleh kedua orang tuanya sendiri. Seusia anak yang seharusnya mendapatkan perlindungan, perhatian kasih sayang dan didikan dari kedua orang tuanya, telah hilang oleh kekejaman kedua orang tua kandung hanya demi *meladeni* pesugihannya.

Masyarakat jaman sekarang sedang menghadapi dekadensi moral atau karakter yang jaun sangat kompleks jika dibandingkan dengan keadaan jaman dahulu (Cornelia, 2019). Kejadian tersebut menandakan bahwasanya pendidikan karakter semestinya tidak hanya untuk generasi muda, namun generasi tua pun harus menjadi sasaran dalam pendidikan karakter. Minimnya ekonomi merupakan salah satu pemicu psikologi seseorang dalam sebuah keluarga untuk berbuat ke arah tindakan-tindakan negatif.

Derasnya globalisasi dan menggejalanya gaya hidup yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, agama dan budaya lokal juga berdampak pada perubahan karakter seseorang. Max dalam Scheller dalam Sutarjo membagi nilai menjadi empat tingkatan yaitu: nilai kenikmatan, nilai kehidupan, nilai kejiwaan, dan nilai kerohanian (Sutarjo Adisusilo, 2013). Perkembangan teknologi sesungguhnya besar manfaatnya bagi kehidupan kita, selama kita dapat menggunakannya untuk keperluan pemanfaatan ilmu secara benar dan tepat sasaran.

Pentingnya pendidikan karakter bagi seorang anak harus dimulai dari lingkungan keluarga terlebih dahulu. Banyak cara yang dapat dilakukan orang tua untuk menyampaikan pendidikan karakter tersebut bagi anak. Keberhasilan pendidikan karakter terhadap anak sangat tergantung pada bagaimana cara orang tua mendidik. Orang tua seharusnya dapat menjadi *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*. Orang tua seharusnya dapat memberikan contoh, memberikan arahan dan dorongan bagi anak agar ke depan memiliki karakter terpuji yang dapat dibanggakan kedua orang tuanya.

Surat At Tahrir ayat 6 yang berbunyi “wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari Api Neraka”, tersirat jelas adanya perintah untuk selalu menciptakan dan atau memelihara karakter-karakter terpuji di dalam lingkungan keluarga kita jika ingin terselamatkan dari api neraka. Ayat tersebut secara langsung merupakan perintah untuk selalu menjaga sifat atau karakter-karakter terpuji di dalam sebuah keluarga.

Karakter (Pratiwi, 2018) merupakan keadaan sebenarnya yang dimiliki individu yang dapat membedakan pribadinya dengan individu lainnya. Karakter anak akan berubah menyesuaikan karakter orang tua disaat mendidik atau *nggulawenthah*. Keluarga atau orang tua merupakan

pendidik utama informal, sedangkan guru adalah pendidik kedua secara formal di sekolah. Pendidikan karakter yang diberikan guru kepada anak didik di sekolah, tidak cukup hanya dengan membiasakan diri dengan *tatakrama* dan *subasita* ketika bertatap muka baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Karya sastra merupakan cara lain yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran nilai-nilai karakter. Pembelajaran bahan ajar bermediakan karya sastra pada prinsipnya dapat diterapkan, karena karya sastra sendiri tak lepas dari kandungannya berupa nilai-nilai karakter yang dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan ini (Everardus Ngarbingan, Abdul Hafid, 2021). Media karya sastra merupakan salah satu cara yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran pendidikan karakter, sebagai contoh yaitu karya sastra Jawa berbentuk dongeng anak.

Karya sastra Jawa berbentuk dongeng ini sangat efektif bagi anak didik. Anak didik tidak hanya mendengarkan atau menyimak dongeng yang disampaikan gurunya, namun anak didik diharapkan dapat memberikan beberapa pendapatnya tentang karakter-karakter apa saja yang telah dilakukan oleh tokoh-tokoh di dalam dongeng tersebut.

Pendidikan karakter berobjekkan sastra anak atau *dongeng bocah* ini sebenarnya tidak hanya dilakukan di tingkat formal sekolah saja. Jaman dahulu, ketika anak-anak hendak beranjak tidur, orang tua selalu beralih profesi sebagai pendongeng ulung sebagai pengantar tidur. Cerita-cerita yang disampaikan orang tua jaman dahulu selalu dengan menyelipkan ajaran-ajaran budi pekerti atau karakter, sehingga anak akan selalu mengingat tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut serta apa yang dilakukannya. Sewaktu membaca atau mendengar sebuah cerita, anak otomatis akan berpetualang secara imajinatif, diajak melakukan eksplorasi ke dunia yang belum dikenalnya dengan menawarkan berbagai pengalaman hidup (Nurgiyantoro, 2016).

Pendidikan karakter bagi anak telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Peneliti Sultan Hadi Prabowo dan kawan-kawan menilik pendidikan karakter anak melalui perspektif pendidikan Islam (Sultan Hadi Prabowo, Agus Fakhruddin, 2020). Sultan menyampaikan bahwa orang tua berperan membentuk karakter anak ke arah insan paripurna, yaitu sebagai pendidik, fasilitator, pendamping, pengawas, motivator dan figur yang dapat dicontoh anak.

Peneliti lain menyimpulkan bahwa penanaman pendidikan karakter sebaiknya: (1) ditanamkan oleh keluarga, sekolah dan masyarakat kepada anak sejak dini, (2) pendidikan karakter merupakan pengembangan nilai-nilai pandangan hidup atau idiologi bangsa Indonesia, budaya, agama, dan yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional, serta (3) konsep diri anak terbentuk atas persepsi seseorang terkait sikap orang lain terhadap dirinya (Diananda, 2018).

Berlatarbelakang fenomena-fenomena di depan dan juga berlandaskan penelitian terdahulu, maka penelitian ini mengambil judul Pendidikan Karakter Orang Tua Terhadap Anak di dalam Teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro*. Penelitian ini sangat penting untuk diteliti karena isi teks *Dongengipun Suwidak Loro* yang menjadi objek kajian atau sumber data penelitian ini sangat syarat akan adanya pendidikan karakter yang disampaikan tokoh dongeng *Mbok Randha Sambega* dalam mendidik anak wanitanya yang bernama *Suwidak Loro*.

Didikan karakter *Mbok Randha Sambega* terhadap putrinya sangat bertentangan sekali dengan fakta yang terjadi di kehidupan jaman sekarang. Begitu asih dan sayangnya *Mbok Randha Sambega* terhadap putri satu-satunya walaupun sejujur tubuh putrinya cacat dan tidak dapat dikatakan mirip manusia.

Permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini adalah pendidikan seperti apakah yang diberikan *Mbok Randha Sambega* dalam mendidik putrinya? Tujuan penelitian ini tidak lain untuk menguraikan beberapa tipe pendidikan karakter yang digunakan tokoh *Mbok Randha Sambega* dalam usahanya mendidik putrinya yang bernama *Suwidak Loro*.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan menggali secara mendalam sebuah gejala, fakta maupun realita yang dialami manusia, dan pelaksanaannya dilakukan secara bertahap (Raco, 2010). Bersifat deskriptif karena berusaha menguraikan dan menganalisis data yang berupa kata, frasa maupun kalimat yang terdapat di dalam teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro* kaitannya dengan pendidikan karakter. Penelitian yang bersifat deskriptif mengandalkan data berupa teks (Raco, 2010).

Sumber data primer penelitian ini adalah teks Jawa cetak koleksi Yayasan Sastra Lestari Surakarta yang berjudul *Kumpulan Dongeng*. Judul *Kumpulan Dongeng* ini adalah pemberian nama dari Yayasan Sastra Lestari Surakarta sendiri. Hal ini disebabkan sampul luar teks sudah hilang. Teks Jawa cetak *Kumpulan Dongeng* memuat 2 judul teks, yaitu *Dongengipun Suwidak Loro* karya dari Dawud dan *Layang Dongenge Wong Kuna* karya Mas Harja Saputra. Penelitian ini mengambil sampel judul *Dongengipun Suwidak Loro* sebagai objek penelitiannya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik pustaka dilanjutkan simak dan catat. Teknik pustaka mengambil dari sumber tertulis untuk memperoleh data yang mendukung kegiatan analisis. Simak berkaitan pembacaan secara teliti pada teks, sedangkan catat adalah langkah mengumpulkan semua data yang ada hubungannya dengan pendidikan karakter. Teknik analisis penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah menyimak dan mencatat telah digunakan untuk pengumpulan data, sedangkan langkah selanjutnya adalah analisis deskriptif dari isi teks *Dongengipun Suwidak Loro*. Melalui analisis konten yang berjenis deskriptif, ditemukan beberapa pendidikan karakter yang terdapat pada pribadi *Mbok Randha Sawega*, di antaranya:

### 1. Kasih Sayang

Kasih sayang merupakan *insting* alamiah seorang ibu terhadap putra-putrinya. Apa pun yang terjadi pada diri putra-putrinya, ibu akan selalu melindungi dan mengasuhnya hingga dewasa. Kasih sayang seorang Ibu tidak akan putus untuk anaknya, meskipun anaknya dalam keadaan tidak sempurna tubuhnya (cacat) atau pun tidak menghormatinya.

Kasih sayang seorang ibu ini terlihat pada tokoh *Mbok Randha Sambega* terhadap putri satu-satunya yang bernama *Suwidak Loro*.

- (1) *Bok Rändha Sambega gadhah anak èstri satunggil nama pun Suwidak Loro. Mila nama makatên, awit rambutipun namung wontên suwidak êlêr, untunipun namung kalih iji, tur warninipun botên mèmper tiyang kathah, bêbasan kados gëndruwo thethekan. Sirahipun pating brênjul, bathukipun anonong, mripat malêthus, irung tèsèk, rai mungkal gêrang, lambe nyoro, gulu lèkèk, pundhak barojol, tangan ceko, bokong tepos, suku penthong, lampahipun impur. Inggang katêdha ing sadintênipun ugi sanès kalihan tiyang kathah, kados ta: cabuk, gêrèh pèthèk, gorengan botor, tuwin cêngkaruk gimbal. Dados mèh kados pirantosipun tiyang mêthil anylamêti pantun wontên ing sabin inggang badhe wiwit kapugut. Dene bok rändha awis nêdha, sarta awis-awis tilêm. Tiyang kalih wau botên nate mêdal saking ing griya, namung anênuwun dhatêng Inggang Maha Kuwasa, supados kaparênga inggang dados panuwunipun. Ing wanci dalu sabên sawung kaluruk, bok rändha anggugah anakipun dipun kudang. Pangudangipun makatên: O, Allah, anakku ayu dhewe, ênggèr, Suwidak Loro tangia kowe dak kudang. Anakku besuk bakal dipundhut dadi garwaning ratu. Punika rambah-rambah ngantos dumuginipun ing wanci byar. (Hlm.3-4).*

Terjemahan:

'Mbok Randa Sambega memiliki satu orang anak perempuan bernama Suwidak Loro. Bernama demikian karena jumlah rambutnya ada enam puluh helai, giginya hanya dua buah, dan wajahnya tidak layak seperti kebanyakan orang, perumpamaan mirip gandarwa. Kepalanya tidak rata, jidatnya nonong, mata menonjol, hidung pesek, wajah mirip ungal berlubang, bibir mirip kecoa, leher pendek, bahu besar, tangan bengkok, pantat tipis, kaki bengkok, jika berjalan kakinya agak melebar.

Sehari-hari yang dimakan juga bukan seperti kebanyakan orang, antara lain: cabuk, gereh petek, gorengan botor, dan cengkaruk gimbal. Sehingga mirip dengan peralatan orang selamatan memetik padi di sawah yang hendak mulai diambil. Adapun *Mbok Randha* jarang-jarang makan, serta jarang-jarang tidur. Kedua orang tersebut tidak pernah keluar dari rumah, hanya memohon doa kepada Sang Kuasa agar dikabulkan apa yang menjadi permintaannya. Ketika malam hari saat ayam jantan berkokok, bok randa membangunkan anaknya kemudian ditimang-timang disertai harapan. Menimang-nimang sambil berkata dan berharap sebagai berikut: Ya Allah, anakku yang paling cantik, *Suwidak Loro*, bangunlah, kamu yang selalu aku doakan. Anakku, besok kamu pasti akan diperistri oleh seorang raja. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai fajar menyingsing.'

Data (1) menunjukkan adanya nilai pendidikan yang berbentuk kasih sayang seorang Ibu kepada putrinya meskipun dalam keadaan yang tidak memungkinkan. *Mbok Randha Sambega* tetap menyayangi dan mengasahi putrinya, meskipun keadaan tubuh putrinya penuh dengan cacat sehingga tidak layak jika dikatakan seperti manusia.

Kasih sayang ini tampak ketika *Mbok Randha* selalu menimang-nimang *Suwidak Loro* setiap hari, sejak petang sampai pagi hari tanpa lelah, disertai doa yang terbaik kelak untuk putrinya. Selain itu kasih sayang *Mbok Randha* ditunjukkan pula saat menimang putrinya dengan kata-kata *anakku ayu dhewe, ènggèr* 'anakku yang paling cantik, Nak.'

Pemberian bekal makanan dari *Mbok Randha* untuk putrinya merupakan bentuk kasih sayang orang tua terhadap anaknya. *Mbok Randha* begitu perhatian kepada putrinya. Hal ini terdapat pada data (2) di bawah ini.

- (2) *Joli kalêbêtakên, bok rãndha wicantên dhatêng anakipun: Wis ènggèr malêbua ing jêro joli kene, dak kuncine, aja pati-pati kobukak, yèn durung têtan ing kraton. Iki pangananmu aja nganti kari.* (Hl.10)

Terjemahan:

Joli kemudian dimasukkan, mbok randha berbicara pada putrinya: Sudah ngger, masuklah ke dalam joli ini, akan aku kunci, jangan sampai engkau buka, jika belum sampai di keraton. Ini bekal makananmu jangan sampai tertinggal.'

## 2. Mendoakan Anak untuk yang Terbaik

- (3) *Tiyang kalih wau botên nate mêdal saking ing griya, namung anênuwun dhatêng Inggang Maha Kuwasa, supados kaparênga inggang dados panuwunipun.* (Hlm.4)

Terjemahan:

Kedua orang tersebut tidak pernah keluar dari rumah, hanya memohon doa kepada Sang Kuasa agar dikabulkan apa yang menjadi permintaannya.

Data (3) di atas menunjukkan bahwa *Mbok Randha Sambega* tidak bosan-bosannya selalu berdoa kepada Yang Maha Kuasa agar apa yang diharapkan dalam doanya dapat terkabul. Doa adalah senjata bagi *Mbok Randha Sambega*.

Bentuk doa terbaik *Mbok Randha Sambega* bagi putrinya terdapat juga dalam kata-katanya disaat menimang putrinya. Doa terbaik *Mbok Randha Sambega* agar nantinya putrinya



dapat diperistri oleh seorang raja. Doa harapan ini sangat bertentangan dengan keadaan sebenarnya. Tidak masuk akal jika seorang putri yang memiliki kekurangan sempurna pada seluruh tubuhnya dapat diperistri oleh seorang raja. Namun, *Mbok Randha Sambega* tetap berkeyakinan bahwa doa harapan yang diberikan untuk putrinya dapat terkabul. Fenomena ini tergambar pada data (4) berikut.

- (4) *Ing wanci dalu sabên sawung kaluruk, bok rāndha anggugah anakipun dipun kudang. Pangudangipun makatên: O, Allah, anakku ayu dhewe, ênggèr, Suwidak Loro tangia kowe dak kudang. Anakku besuk bakal dipundhut dadi garwaning ratu. Punika rambah-rambah ngantos dumuginipun ing wanci byar.* (HI.4)

Terjemahan:

Ketika malam hari saat ayam jantan berkokok, *bok randha* membangunkan anaknya kemudian ditimang-timang disertai harapan. Menimang-nimang sambil berkata dan berharap sebagai berikut: Ya Allah, anakku yang paling cantik, nak, *Suwidak Loro*, bangunlah, kamu yang selalu aku doakan. Anakku, besok kamu pasti akan diperistri oleh seorang raja. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai fajar menyingsing.'

Jika dilihat sepiintas data (4) di atas, dapat digambarkan adanya sebuah kegiatan tengah malam yang dilakukan oleh *Mbok Randha Sambega*, yaitu bangun dari tidurnya serta membangunkan anaknya dengan menimang-nimang disertai doa harapan. Kegiatan bangun tengah malam ini dapat dipersepsikan sebagai kegiatan ibadah sholat malam yang dilakukan *Mbok Randha Sambega* hingga fajar menyingsing. Doa harapan yang dipanjatkannya tidak lain hanyalah untuk putri satu-satunya, yaitu *Suwidak Loro*. Kegiatan ini dilakukannya di saat menimang anaknya disertai doa harapan secara berulang-ulang atau istiqomah sampai fajar menyingsing.

Doa terbaik seorang ibu untuk anaknya juga terdapat pada data (5) di bawah ini. Data (5) memperlihatkan ketika *Suwidak Loro* memohon doa restu kepada ibunya. *Mbok Randha Sawega* pun memberikan doa restu kepada *Suwidak Loro* agar putrinya kelak diperistri oleh sang raja. Dorongan doa dari *Mbok Randha* untuk putrinya ini, dia lakukan dengan mengurangi makan dan tidur.

- (5) *Wangsulanipun Suwidak Loro: Iya biyung, aku anjaluk pangèstu. Wangsulanipun biyungipun: Iya ênggèr, muga-muga dikarsakake marang sang nata, dak rewangi ora turu ora mangan.* (HI.10)

Terjemahan:

*Suwidak Loro* menjawab: Baik Bu, saya mohon doa restu. Ibunya menjawab: Iya Nak, semoga kamu diterima oleh sang raja, sudah aku bantu tidak tidur dan tidak makan.

### 3. Tidak Pernah Mencela Anak

*Mbok Randha Sambega* sebagai seorang ibu yang memiliki putri tidak sempurna, tidak pernah sama sekali mengucapkan kata-kata celaan terhadap putrinya. Apa yang diucapkannya untuk putrinya selalu berbentuk pujian, walau pun fakta yang ada tidak sedemikian.

Hal ini terjadi pada data (6) di bawah yang menunjukkan pujian *Mbok Randha* kepada putrinya dengan perkataan *anakku ayu dhewe* 'anakku paling cantik'. Tampak *Mbok Randha* ketika berada di depan putrinya selalu menutup-nutupi kekurangan yang terdapat pada putrinya, dan tidak pernah menampakan kekecewaan.

- (6) *Pangudangipun makatên: O, Allah, anakku ayu dhewe, ênggèr, Suwidak Loro tangia kowe dak kudang. Anakku besuk bakal dipundhut dadi garwaning ratu. Punika rambah-rambah ngantos dumuginipun ing wanci byar.* (HI.4)

Terjemahan:

Menimang-nimang sambil berkata dan berharap sebagai berikut: Ya Allah, anakku yang paling cantik, nak, *Suwidak Loro*, bangunlah, kamu yang selalu aku doakan. Anakku, besok kamu pasti akan diperistri oleh seorang raja. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai fajar menyingsing.'

Seperti halnya data (6) di atas, data (7) di bawah ini pun menampakkan adanya rasa bahagia *Mbok Randha Sawega* sewaktu mendengar putrinya hendak diperistri raja. *Mbok Randha* berusaha menutup-nutupi kekurangan putrinya kepada utusan raja dengan perkataan **Anak kawula ayunipun botên kantên-kantênan 'Anak hamba cantiknya luar biasa, tidak mungkin aku tunjuk-tunjukkan.'**

- (7) *Lampahipun wontên ing margi botên kacariyosakên, enggalipun sampun dumugi ing padhêkahan Sidhangmiring, kyai patih utusan animbali Bok Rândha Sambega kapurih mêdal. Inggang kautus sandika mangkat, dumugi ing griyanipun bok rândha, andhawuhakên timbalan, cêkikipun bok rândha sampun kerid dumugi ing ngarsanipun kyai patih, nuntên kadhawuhan makatên: Hèh, Bok Rândha Sambega, aku kautus dening sang nata, anglamar anakmu, sumêdya kapundhut garwa, mara anakmu wêtokna dak dandanane. Yèn wis dak lèbokake ing joli, banjur dak unjukake marang ngarsane sang prabu. Aturipun Bok Rândha Sambega: **Anak kawula ayunipun botên kantên-kantênan, kathik katêdah-têdahakên.** (Hl.8-9)*

Terjemahan:

'Perjalanannya di tengah jalan tidak diceritakan, akhirnya sampai di desa Sidangmiring. Kyai Patih memerintahkan untuk memanggil Mbok Randha Sawega agar keluar. Yang diperintah segera berangkat melaksanakan tugas. Sesampainya di rumah mbok randha, dipanggilnya mbok randha. Singkat cerita Mbok Randha Sambega dikawal menuju di depan kyai patih, kemudian diperintah: Hai, Mbok Randha Sambega, aku diutus oleh sang raja untuk melamar anakmu, hendak diperistri. Segera bawa ke sini anakmu untuk kurias. Jika sudah akan aku masukkan joli, kemudian aku haturkan kepada sang prabu. Mbok Randha menjawab: **Anak hamba cantiknya luar biasa, tidak mungkin aku tunjuk-tunjukkan.'**

#### 4. Selalu Berpikir Positif (Tidak Memperdulikan Cemoohan Orang Lain)

Ejekan, makian dan sumpah serapah yang keluar dari para tetangganya, oleh *Mbok Rondha Sambega* tidak digubrisnya. Dia tetap menimang-nimang anaknya dengan doa-doa harapan. Keadaan ini menunjukkan karakter Mbok Randha Sawega yang tetap bertahan dalam kesabarannya dan mampu menahan amarah, meskipun banyak cacian menghadapinya. Gambaran keadaan seperti ini muncul pada data (8) di bawah ini.

- (8) *Kocapa, tangganipun inggang mirêng ing pangudanging anakipun sami gêthing sadaya sarta muring-muring sangêt, awit tanpa mǎngsa anggènipun angudang, wontên inggang mungêl asora kalihan nosot-nosotakên makatên: Sambêr blêdhèg, Bok Rândha Sambega kowe. Wong angudang anake bae kok tanpa wayah, iki rak lagi wayahe wong turu anglêr, nganggo kowe angudang anakmu, tur anakmu iku ayua, wong rupane kaya gêndruwo thethekan, kathik olèhe angudang digarwa ing ratu, masa kalakona ora. Ing ngriku bok rândha anggènipun angudang botên kèndêl, malah saya sêru. **Botên karèwès ing ujaring tangganipun.** Wasana wontên satunggiling tangganipun inggang muring-muring sarta nêpsu sangêt, botên narimah sumêdya anggigat dhumatêng ngarsaning sang nata (Hl.4-5).*

Terjemahan:

Diceritakan tetangganya yang mendengar timangan doa harapan Mbok Randha Sawega, merasa tidak senang semua dan marah-marah, karena menimangnya tidak mengenal waktu. Ada yang berteriak seraya menyumpah serapahi: *Samber bledheg* (tersambar petir), kamu mbok Randha Sawega! Menimang-nimang anak tanpa melihat waktu, ini kan masih saatnya orang sedang tidur

nyenyak, pakai nimang-nimang anakmu segala, lagi pula apakah anakmu cantik, wajah saja mirip genderuwo, kok bisa-bisanya didoakan kelak diperistri raja, tidak masuk akal. *Mbok Randha* mendengar teriakan tetangga tetap melanjutkan timang-timangnya, bahkan semakin keras. Tidak menggubris apa yang diucapkan tetangganya. Akhirnya ada salah satu tetangganya yang memaki-maki dengan sangat emosional, tidak terima hendak mengajukan gugatan kepada sang raja.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendidikan karakter yang digunakan *Mbok Randha Sambega* dalam mendidik putrinya. Pendidikan karakter *Mbok Randha Sawega* terhadap putrinya yang bernama *Suwidak Loro* dalam teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro* lebih didominasi nilai-nilai religius yang berhubungan dengan Allah sebagai tempat mengadu.

Teks *Dongengipun Suwidak Loro* ini sangat cocok jika diimplementasikan ke dalam media pembelajaran di sekolah-sekolahan, karena mengandung ajaran karakter yang sangat luhur yang telah dicontohkan tokoh *Mbok Randha Sawega* sebagai orang tua yang sangat bijak. Ajaran ini juga dapat menjadi *kaca benggala* bagi semua orang tua tentang bagaimana cara mendidik dan memperlakukan anak secara bijak.

Pendidikan karakter *Mbok Randha Sawega* di dalam teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro* meliputi: kasih sayang, mendoakan anak untuk yang terbaik, tidak pernah mencela anak, dan selalu berpikir positif (tidak memperdulikan cemoohan rang lain). Pendidikan karakter yang dilakukan *Mbok Randha Sawega* selaku orang tua ini perlu dicontoh dan dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan jaman sekarang, demikian pula bagi pembelajaran di sekolah.

Pendidikan karakter dalam *Dongengipun Suwidak Loro* sangat tepat jika tidak hanya ditujukan untuk anak, tetapi ditujukan pula untuk semua orang tua yang turut andil dalam mendidik anak. Karakter *Mbok Randha Sawega* patut untuk dijadikan contoh bagi semua orang tua.

Penelitian ini masih terdapat kekurangannya jika dilihat dari penelitian terdahulu maupun dari isi teks Jawa tersebut. Penelitian ini hanya menfokuskan pada pendidikan karakter *Mbok Randha Sawega*, sedangkan pendidikan karakter dari tokoh lainnya belum menjadi sasaran penelitian ini.

## REFERENSI

- Cornelia, T. S. (2019). Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Keakraban Orangtua dengan Anak di Rumah Terhadap Karakter Peserta Didik di Kelas IV SDN 066048 Medan Helvetia T.A 20182019. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 3(1), 59–68.
- Diananda, A. (2018). *Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Konsep Diri Anak*. 1(2), 1–21.
- Everardus Ngarbingan, Abdul Hafid, I. M. (2021). Analisis Karakter Tokoh dan Kandungan Nilai Karakter Dalam Novel Anak Sejuta Bintang karya Akmal Nasery Basral. *Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 75–88. Retrieved from <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/view/960>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra Anak* (Keempat). Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1S1LitqkIDUrD0zzQ19ig96x0UUIWCzp0/view?usp=sharing>
- Pratiwi, N. K. S. (2018). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1 April), 83–91. Retrieved from [ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/908](http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/908)

Deswijaya. A.R (2021). Pendidikan Karakter Orang Tua Terhadap Anak dalam Teks Jawa *Dongengipun Suwidak Loro*. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 235-243.

Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya* (2010th ed.; A. L, Ed.). Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1J9wt9AooBaLbcNB1eGT1TmOBCwIbtv7R/view?usp=sharing>

RI, P. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1esa0nW0rcxEz61EyM16YG8d0IFQ2TvAL/view?usp=sharing>

Sultan Hadi Prabowo, Agus Fakhruddin, M. R. (2020). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak di Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Pendidikan Islam. *Al Tadzkkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/7806>

Sutarjo Adisusilo, J. (2013). *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif* (Kedua). Retrieved from [https://drive.google.com/file/d/198UokVpR\\_LgwKtMVtYIFjCF\\_FNIMumuq/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/198UokVpR_LgwKtMVtYIFjCF_FNIMumuq/view?usp=sharing)

## Pengaruh Budaya Belajar terhadap Self-Efficacy Siswa Cerdas Istimewa di Sekolah Menengah Atas

Ananda Aprilia<sup>1</sup>, Siti Masyithoh<sup>2</sup>, Mu'arif SAM<sup>3</sup>

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta<sup>1,2,3</sup>

Email: [anandaaprilaa@gmail.com](mailto:anandaaprilaa@gmail.com), [siti.masyithoh@uinjkt.ac.id](mailto:siti.masyithoh@uinjkt.ac.id), [muarif@uinjkt.ac.id](mailto:muarif@uinjkt.ac.id)

Riwayat artikel: submit: 17 September 2021; revisi: 27 September 2021, diterima: 30 September 2021

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data empiris tentang pengaruh budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana dan pengambilan sampel berdasarkan teknik *simple random sampling* dengan penentuan jumlah sampel yang dikembangkan oleh *Isaac* dan *Michael*. Data dikumpulkan menggunakan angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Berdasarkan pengolahan data SPSS Ver.22, hasil pengujian korelasi (uji-r) menunjukkan rhitung bernilai positif sebesar 0,829 > rtabel sebesar 0,304 dengan signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa dalam tingkatan sangat kuat dan searah. Hasil perhitungan regresi linear sederhana menghasilkan koefisien regresi sebesar 0,845 yang diinterpretasikan budaya belajar berpengaruh positif terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa. Pada perhitungan koefisien determinasi diketahui pengaruh budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa sebesar 68,6%, sementara sisanya 31,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dapat disimpulkan budaya belajar berpengaruh positif sebesar 68,6% terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa. Semakin baik budaya belajar siswa cerdas istimewa maka akan semakin tinggi *self-efficacy*nya.

**Kata kunci:** Budaya Belajar, *Self-Efficacy*, Siswa Cerdas Istimewa.

### ABSTRACT

The study aims to collect empirical data on the effect of learning culture on the *self-efficacy* of special intelligent students at SMAN 78 Jakarta. This study uses a quantitative method with simple linear regression analysis and sampling based on simple random sampling technique by determining the number of samples developed by *Isaac* and *Michael*. Data were collected using questionnaires, interviews, and documentation studies. Based on SPSS Ver.22 data processing, the results of the correlation test (*r*-test) show that *r*count has a positive value of 0.829 > *r*table of 0.304 with a significance of 0.000 < 0.05, then there is a significant correlation between learning culture and *self-efficacy* of special intelligent students in a very strong and unidirectional level. The results of simple linear regression calculations produce a regression coefficient of 0.845 which is interpreted that learning culture has a positive effect on the *self-efficacy* of special intelligent students. In the calculation of the coefficient of determination, it's known that the effect of learning culture on the *self-efficacy* of special intelligent students is 68.6%, while the remaining 31.4% is influenced by other factors not examined. It can be concluded learning culture has a positive effect of 68.6% on the *self-efficacy* of special intelligent students. The better learning culture of special intelligent students, the higher their *self-efficacy*.

**Keywords:** Learning Culture, *Self-Efficacy*, Special Intelligent Students.



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

Setiap warga negara memiliki hak yang sama dalam kehidupan termasuk memperoleh pelayanan pendidikan. Hak untuk dapat memperoleh pendidikan melekat pada semua orang tanpa kecuali, termasuk anak yang memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus. Anak yang memiliki kekhususan berhak mendapat pelayanan pendidikan sesuai kebutuhannya namun tetap hidup bersama dalam situasi sosial yang alamiah. Pemerintah telah berupaya memfasilitasi regulasi pendidikan guna memberikan pelayanan kepada seluruh siswa dengan dikeluarkannya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: Pasal 5 ayat (4), "*Warga negara yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus.*" Dengan demikian, pemerintah mengamanatkan tentang perlunya memberikan pendidikan khusus bagi siswa yang memiliki potensi kecerdasan istimewa. Hal ini dilakukan agar potensi yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang secara optimal sehingga mereka dapat tumbuh menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri.

Selain itu, pemerintah juga telah berupaya untuk memberikan pelayanan pendidikan bagi siswa yang memiliki potensi kecerdasan istimewa. Program layanan bagi siswa cerdas istimewa yang lebih dulu berkembang adalah *Grade-Based-Acceleration* di mana siswa dapat menyelesaikan masa belajar lebih cepat daripada teman seusianya (Deden Saipul Hidayat dan Wawan Gunawan: 2013). Saat ini layanan pendidikan khusus bagi siswa cerdas istimewa dapat dilaksanakan dalam program percepatan dengan diversifikasi, di antaranya: pendidikan khusus atau sekolah khusus siswa cerdas istimewa, kelas khusus misalnya dalam bentuk kelas akselerasi, atau pembelajaran khusus misalnya melalui sistem kredit dengan beban belajar (sks) lebih banyak. Pada tahun 2015, layanan pendidikan khusus dalam bentuk kelas akselerasi sudah dihapuskan oleh Kemendikbud, sebagai gantinya diterapkanlah program Sistem Kredit Semester (SKS) untuk memfasilitasi kecepatan belajar dan kecerdasan siswa yang berbeda-beda.

Pada tahun 2007 dibentuk Asosiasi Penyelenggara, Pengembang, dan Pendukung Pendidikan Khusus Untuk Siswa Cerdas/Berbakat Istimewa (Asosiasi CI+BI) yang melibatkan unsur perguruan tinggi, sekolah-sekolah aksel, kelompok masyarakat (lembaga seni, olahraga, program keberbakatan), serta perwakilan dari Dinas Pendidikan dan Direktorat PSLB. Asosiasi CI+BI mewadahi peran serta masyarakat dalam rangka peningkatan mutu secara berkelanjutan dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan khusus bagi siswa yang memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa. Terdapat juga beberapa komunitas yang dibentuk orang tua yang memiliki anak *gifted*, yakni *Parents Support Group for Gifted Children Jogja (PSGGC)*, *Center for Gifted and Talented Indonesia (CGTI)*, dan lain sebagainya. Dengan demikian, seluruh pihak baik pemerintah, sekolah, orang tua, dan masyarakat telah berupaya memberikan layanan pendidikan yang bermutu bagi siswa cerdas istimewa.

Dalam dunia pendidikan, Renzulli merupakan tokoh yang terkenal dengan teorinya yang mendasari pemahaman tentang kecerdasan istimewa. Menurutnya, siswa cerdas istimewa adalah siswa yang memiliki kemampuan intelegensi di atas rata-rata, memiliki kreativitas serta komitmen terhadap tugas yang juga tinggi (Nanang Rosadi dan Iwan Wahyu Widayat, 2013). Pemahaman Renzulli ini dikenal dengan nama *The Three Ring of Renzulli* atau Tiga Cincin Renzulli. Penambahan kreatif dan komitmen terhadap tugas dalam definisi cerdas istimewa menunjukkan adanya performansi lain di luar pengukuran intelegensi secara tradisional. Siswa yang mendapat kategori cerdas istimewa karena skor IQ tinggi dapat berhenti menjadi siswa cerdas istimewa; sebaliknya siswa yang bukan cerdas istimewa dapat menjadi cerdas istimewa karena kreativitas dan komitmennya terhadap tugas (Rini Sugiarti, 2019).

Siswa cerdas istimewa merupakan sumber daya manusia yang unggul dan diharapkan memberikan kontribusi yang besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk berprestasi dalam bidang akademik. Dengan adanya kecerdasan yang luar biasa ini, seharusnya siswa cerdas

istimewa memiliki *self-efficacy* yang tinggi dan prestasi belajar yang tinggi pula, namun sering dijumpai mereka yang justru tidak percaya diri dengan kemampuannya sehingga tidak dapat memperlihatkan prestasi luar biasanya.

Bandura adalah tokoh yang memperkenalkan istilah *self-efficacy* atau efikasi diri. Konsep ini banyak diadopsi untuk berbagai keperluan, terutama dalam hal belajar. Bandura menggunakan istilah *self-efficacy* mengacu pada keyakinan atau kepercayaan (*beliefs*) tentang kemampuan seseorang (Abd. Mukhid, 2009). *Self-efficacy* merupakan penilaian atau keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki. *Self-efficacy* dapat membawa perilaku yang berbeda antara individu meskipun mereka memiliki kemampuan yang sama, karena *self-efficacy* memengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Oleh karena itu, siswa cerdas istimewa dengan tingkat kemampuan yang sama memungkinkan untuk mendapat prestasi belajar yang berbeda karena level *self-efficacy* yang dimilikinya.

Hasil penelitian Febriana dan Desi dengan judul Hubungan *Self Efficacy* dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi (2013) menunjukkan pada kelas percepatan belajar masih ada siswa yang belum bisa menunjukkan prestasi belajar secara optimal. Prestasi belajar yang kurang optimal ini dikarenakan kurangnya *self-efficacy* siswa terhadap kemampuan yang mereka miliki. Penelitian Silvia Wulandari dan Mira Aliza berjudul Efikasi Diri dan Stress Akademik pada Siswa SMA Program Akselerasi (2014) juga mengungkapkan bahwa siswa dengan kecerdasan tinggi mempunyai kemudahan untuk mengalami stress akademik, mudah mengalami frustrasi, merasa tegang, bahkan hilang keyakinan dirinya untuk menjalani tuntutan hidup yang dihadapinya, terutama dalam hal persaingan akademik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan *self-efficacy* berpengaruh 59% terhadap stress akademik pada siswa cerdas istimewa.

Lebih lanjut disebutkan terdapat beberapa masalah internal yang dimiliki oleh siswa cerdas istimewa, antara lain; ragu terhadap diri sendiri, citra diri yang buruk, kecemasan terhadap diri yang berlebihan, kemampuan berpikir kritis dapat mengarah ke sikap meragukan (skeptis) terhadap diri sendiri maupun orang lain, kemampuan kreatif dan minat untuk melakukan hal-hal baru bisa menyebabkan mereka tidak menyukai atau lekas bosan terhadap tugas-tugas tertentu, sikap acuh tak acuh dan malas dapat timbul karena pengajaran yang diberikan di sekolah kurang mengundang tantangan baginya (Deden Saipul Hidayat dan Wawan Gunawan, 2013). Siswa cerdas istimewa dengan prestasi rendah juga memiliki karakteristik kurangnya motivasi/tujuan, rendahnya rasa kepercayaan diri, perasaan rendah diri, dan ketidakmampuan untuk bertahan. Prestasi belajar yang rendah ini dikarenakan kurangnya *self-efficacy* siswa terhadap kemampuan yang dimiliki.

Stanhope & Bell (Nur Eva dan Moh. Bisri, 2018) menjelaskan siswa cerdas istimewa yang menjadi *underachiever* dapat disebabkan pula karena pola perilaku orang tua yang *overprotective* ataupun terlalu menekan anak untuk menunjukkan prestasi. Terkadang terdapat materi yang tidak dipahami siswa karena guru terlalu cepat menerangkan. Guru dan orang tua juga kesulitan dalam membantu siswa cerdas istimewa mengembangkan kemampuan sosialisasi. Selain itu, adanya pengaruh teman sebaya menghalangi prestasi belajar mereka, seperti mengajak bermain dan penerimaan yang kurang kepada anak yang serius belajar.

Selama ini siswa cerdas istimewa dianggap sebagai siswa yang pandai dan dapat menghadapi berbagai situasi yang sulit karena memiliki kecerdasan yang tinggi dibandingkan siswa biasa, bahkan mereka dianggap sebagai siswa yang tidak memiliki masalah. Namun sejumlah fakta di atas menunjukkan bahwa siswa cerdas istimewa juga memiliki masalah yang sama dengan siswa biasa, bahkan cenderung lebih kompleks, baik dari segi sosial, emosional, dan kepribadiannya. Adanya keraguan terhadap diri dan kemampuan yang dimiliki, rendahnya rasa kepercayaan diri, citra diri yang buruk, kecemasan yang berlebihan, komitmen yang lemah terhadap tugas, ketidakmampuan untuk bertahan, dan tidak optimalnya prestasi belajar yang diraih merupakan indikasi rendahnya *self-efficacy* yang dimiliki siswa cerdas istimewa.

Menurut Bandura, *self-efficacy* pada tiap individu akan berbeda antara satu dengan yang lainnya berdasarkan tiga dimensi, yaitu *level*, *strength*, dan *generality* (M. Ghufron dan Rini Risnawita, 2012). Hal ini didukung oleh pendapat Gist dan Mitchell (M. Ghufron dan Rini Risnawita, 2012) yang mengemukakan *self efficacy* dapat membawa perilaku yang berbeda di antara individu dengan kemampuan yang sama, karena *self efficacy* memengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Oleh sebab itu, *self-efficacy* yang dimiliki oleh siswa, baik siswa biasa maupun siswa cerdas istimewa tentu akan berbeda. Bahkan *self-efficacy* antara siswa cerdas istimewa dengan siswa cerdas istimewa lainnya juga akan berbeda, meskipun mereka memiliki kecerdasan atau kemampuan yang sama.

Dalam situasi yang sulit, individu dengan *self-efficacy* rendah cenderung mudah menyerah dan menganggap dirinya tidak mampu mengerjakan sesuatu yang ada di sekitarnya. Sementara individu dengan *self-efficacy* tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada. Bandura (Tim Psychologimania) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi *self efficacy* adalah faktor budaya. Budaya mempengaruhi *self efficacy* melalui nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dan proses pengaturan diri (*self-regulatory process*) yang berfungsi sebagai sumber penilaian *self efficacy* dan konsekuensi dari keyakinan akan *self efficacy*. Budaya yang diperoleh melalui proses pembelajaran oleh seseorang atau sekelompok orang dalam lingkungannya dapat berkembang menjadi budaya belajar.

Tabrani Rusyan (2007) mengemukakan budaya belajar merupakan serangkaian kegiatan dalam melaksanakan tugas belajar yang dilakukan. Siswa menjadikan belajar sebagai kebiasaan, kegemaran, dan kesenangan, sehingga motivasi belajar muncul dari dalam diri yang akhirnya produktivitas belajar meningkat. Berkaitan dengan hal tersebut, budaya belajar ditafsirkan sebagai kebiasaan belajar yang dilakukan individu dalam melaksanakan tugas belajarnya.

Budaya belajar yang diterapkan oleh siswa cerdas istimewa tidak terlepas dari lingkungan belajar yang membentuk mereka, yaitu sekolah. Sekolah yang memiliki budaya organisasi kuat dan didasarkan pada nilai dan norma tertentu akan berpengaruh terhadap budaya belajar peserta didiknya. Oleh karena itu, untuk membangun budaya belajar peserta didik harus diawali dari membangun budaya organisasi (sekolah) yang bersangkutan. Adanya budaya belajar merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas belajar, karena dengan budaya belajar segala kegiatan pembelajaran dan tugas akan teratur dan terarah, sehingga tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Tabrani Rusyan (2007) menegaskan budaya belajar merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas belajar, karena dengan budaya belajar segala kegiatan pelajaran dan tugas akan teratur dan terarah sehingga tujuan belajar yang diharapkan akan tercapai dengan baik. Penerapan budaya belajar yang baik, meliputi: budaya kepatuhan, budaya inovatif, budaya profesional, budaya berprestasi, budaya memuaskan, dan budaya integritas. Budaya yang negatif dan salah dalam dunia pendidikan akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga dibutuhkan sebuah budaya belajar. Budaya belajar yang terbentuk dalam suatu area belajar yaitu sekolah, nantinya akan mampu mengatur sebuah pola perilaku, pola interaksi, pola pembelajaran bahkan karakter peserta didik sesuai yang diharapkan. Slameto (2018) berpendapat bahwa banyak siswa gagal belajar akibat mereka tidak mempunyai budaya belajar yang baik. Budaya belajar yang kurang baik akan membentuk siswa menjadi pribadi yang malas, bertindak semaunya sendiri, dan tidak teratur.

Di tengah banyaknya sekolah yang belum menerapkan budaya belajar secara baik, ada sekolah yang telah berupaya menerapkan budaya belajar yang baik, yakni SMAN 78 Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya prestasi akademik maupun non akademik baik di tingkat Nasional dan Internasional yang telah diraih. Sekolah ini juga pernah ditetapkan sebagai sekolah RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) pada tahun 2006 meskipun saat ini sudah dihapuskan. SMAN 78 Jakarta merupakan lembaga pendidikan yang mempersiapkan



lulusannya ke universitas terbaik di tingkat nasional maupun internasional dan merupakan sekolah yang menyelenggarakan layanan dua tahun, yakni program percepatan belajar bagi siswa cerdas istimewa melalui Sistem Kredit Semester (SKS). Budaya yang diterapkan di SMAN 78 Jakarta menekankan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan pembiasaan sikap dan perilaku positif di sekolah untuk membangun jati diri peserta didik sesuai dengan nilai, norma, dan etika melalui pengembangan kultur sekolah dalam bentuk budaya religius, budaya berkarakter, budaya berprestasi, dan budaya mencintai lingkungan. Budaya tersebut menjadi cerminan terbentuknya budaya belajar yang baik pada siswa cerdas istimewa.

Permasalahan yang terjadi adalah belum maksimalnya layanan individual yang diberikan guru kepada siswa cerdas istimewa dalam kelas yang heterogen, guru kesulitan membuat modul pembelajaran bagi siswa cerdas istimewa, rendahnya upaya sekolah dalam mensiasati pengembangan diri siswa cerdas istimewa dari segi sosial emosional, tingginya tekanan berprestasi yang diberikan orang tua, guru, dan sekolah terhadap siswa cerdas istimewa.

Masalah lain yang terjadi yakni belum seluruhnya siswa cerdas istimewa menerapkan budaya belajar secara baik. Ini menyebabkan adanya siswa cerdas istimewa yang tidak mampu beradaptasi dalam layanan dua tahun, kurang kepercayaan diri, adanya keraguan terhadap diri sendiri, kecemasan diri yang berlebihan, merasa stress dan tertekan, rasa takut tidak memenuhi ekspektasi, dan merasa terpuruk ketika menghadapi kegagalan, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa cerdas istimewa yang memiliki *self-efficacy* rendah.

Dengan demikian diduga terdapat pengaruh antara budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data empiris tentang pengaruh budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa. Penelitian ini diharapkan mampu mendorong siswa cerdas istimewa, guru, orang tua, maupun sekolah agar memaksimalkan peran dalam membentuk budaya belajar yang baik bagi siswa cerdas istimewa sehingga *self-efficacy* yang dimiliki dapat meningkat dan mereka lebih yakin dengan kemampuannya dalam meraih hasil belajar yang optimal serta mengatasi tantangan dan permasalahan belajar yang ada.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Pemilihan metode ini didasarkan atas kebutuhan untuk menganalisis data-data yang bersifat kuantitatif berdasarkan prosedur statistik sehingga dapat ditarik pengertian dan maknanya. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMAN 78 Jakarta yang terletak di Komp. Pajak Kemanggisan, Jakarta Barat.

Jumlah populasi yang akan digunakan yaitu 47 siswa cerdas istimewa. Peneliti memilih jenis teknik *Simple Random Sampling* dengan mengambil anggota sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dari total 47 siswa, peneliti menentukan sampel dengan menggunakan tabel penentuan jumlah sampel yang dikembangkan oleh *Isaac & Michael* yaitu menghitung sampel dengan taraf kesalahan 5% sehingga diperoleh sampel sebanyak 42 siswa cerdas istimewa yang akan digunakan pada penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Angket disebar kepada 42 siswa cerdas istimewa dengan menggunakan bentuk pilihan skor skala likert yakni 4 alternatif jawaban, sedangkan wawancara dan studi dokumentasi hanya sebagai teknik pelengkap dalam pengumpulan data. Untuk membantu perhitungan, peneliti menggunakan *IBM SPSS Statistics* versi 22. Dari hasil uji validitas masing-masing variabel, butir item yang tidak valid kemudian *didrop* dan butir item yang valid akan digunakan untuk uji penelitian.

Hasil uji reliabilitas instrumen angket Budaya Belajar didapatkan *Cronbach's Alpha* 0,980 > 0,6, yang artinya instrumen budaya belajar (variabel X) dapat dikatakan reliabel. Sedangkan hasil uji reliabilitas instrumen angket *self-efficacy* didapatkan *Cronbach's Alpha* 0,982 > 0,6, yang artinya instrumen *self-efficacy* siswa cerdas istimewa (variabel Y) reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data-data yang telah berhasil terkumpul dari tiap variabel yang diteliti sehingga lebih mudah dipahami. Kemudian dilakukan uji prasyarat, yakni uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dan uji linearitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji korelasi, uji regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi.

Uji korelasi yang digunakan yakni Korelasi Product Moment atau *Pearson Correlation* untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yang mengukur seberapa kuat hubungannya, arah hubungannya positif atau negatif, dan untuk mengetahui apakah hubungannya signifikan atau tidak (Duwi Priyatno, 2010). Untuk memprediksi bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen setelah diketahui ada hubungan antara variabel tersebut maka dianalisis dengan regresi (Sugiyono, 2018). Analisis regresi adalah analisis lanjutan dari korelasi. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji sejauh mana pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, apakah berpengaruh positif atau negatif, dan juga untuk memprediksi nilai variabel apakah mengalami kenaikan atau penurunan.

Kemudian dilakukan uji koefisien determinasi untuk menafsirkan skor *Pearson Correlation* dengan mengkuadratkan skor tersebut, sehingga diketahui berapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y jika dikalikan dengan 100%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X (Budaya Belajar) dan variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket penelitian disebarikan kepada 42 siswa cerdas istimewa, terdiri dari 48 butir soal pada variabel X dan 42 butir soal pada variabel Y.

### Data Variabel X (Budaya Belajar)

Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X (Budaya Belajar) adalah 148,02, nilai tengah (*median*) adalah 150,00, ada beberapa nilai yang paling sering muncul (*modus*) yakni 134, 143, 154, 161, nilai standar deviasi 14,129, nilai minimum 107, dan nilai maximum 172, sehingga diperoleh pengelompokan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Variabel X**

	IntervalX	IntervalX			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	107-117	2	4,8	4,8	4,8
	118-128	1	2,4	2,4	7,1
	129-139	8	19,0	19,0	26,2
	140-150	11	26,2	26,2	52,4
	151-161	13	31,0	31,0	83,3
	162-172	7	16,7	16,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

*Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS ver.22, 2021.*

Selanjutnya untuk menentukan tingkat kecenderungan atau tinggi rendahnya variabel X (Budaya Belajar) dengan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dengan bantuan SPSS diperoleh hasil berikut.

**Tabel 3. Tingkat Kecenderungan Data Variabel X**

		Tingkat Kecenderungan Data Variabel X			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	3	7,1	7,1	7,1
	Sedang	32	76,2	76,2	83,3
	Tinggi	7	16,7	16,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS ver.22, 2021.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan skor variabel X (Budaya Belajar) yang termasuk ke dalam kategori rendah sebanyak 3 orang (7,1%), kategori sedang 32 orang (76,2%), dan kategori tinggi 7 orang (16,7%). Berdasarkan perolehan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya belajar siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta berada pada kategori sedang.

### Data Variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa)

Data *self-efficacy* siswa cerdas istimewa diperoleh dari hasil angket yang disebarakan kepada 42 siswa cerdas istimewa pada penelitian ini. Peneliti menggunakan *IBM SPSS Statistics* versi 22 untuk membantu perhitungan, dengan hasil sebagai berikut. Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa) adalah 126,36, nilai tengah (*median*) adalah 126,50, ada beberapa nilai yang paling sering muncul (*modus*) yakni 122, 126, 127, 132, 135, nilai standar deviasi 14,417, nilai minimum 89, dan nilai maksimum 161, sehingga diperoleh pengelompokan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Variabel Y**

		IntervalY			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	89-99	2	4,8	4,8	4,8
	100-110	3	7,1	7,1	11,9
	111-121	9	21,4	21,4	33,3
	122-132	16	38,1	38,1	71,4
	133-143	8	19,0	19,0	90,5
	144-154	2	4,8	4,8	95,2
	155-165	2	4,8	4,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS ver.22, 2021

Selanjutnya untuk menentukan tingkat kecenderungan atau tinggi rendahnya variabel X (Budaya Belajar) dengan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dengan bantuan SPSS diperoleh hasil berikut.

**Tabel 6 Tingkat Kecenderungan Data Variabel Y**

		Tingkat Kecenderungan Data Variabel Y			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	5	11,9	11,9	11,9
	Sedang	32	76,2	76,2	88,1
	Tinggi	5	11,9	11,9	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Sumber : Hasil olah data penelitian SPSS ver.22, 2021.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan skor variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa) yang termasuk ke dalam kategori rendah sebanyak 5 orang (11,9%),

kategori sedang 32 orang (76,2%), dan kategori tinggi 5 orang (11,9%). Berdasarkan perolehan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* siswa cerdas Istimewa berada pada kategori sedang.

### Uji Prasyarat

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh data pada variabel X (Budaya Belajar) dan variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa) memiliki nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* yang baik yakni sebesar 0,200. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05.

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,140, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X (Budaya Belajar) dan variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa) karena *Deviation from Linearity* (0,140) > taraf signifikansi (0,05), sehingga asumsi linearitas terpenuhi.

### Uji Hipotesis

Hasil uji korelasi (uji-r) menunjukkan bahwa rhitung bernilai positif sebesar 0,829 dan rtabel sebesar 0,304 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan hasil pengujian rhitung > rtabel dan signifikansi < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa dalam tingkatan sangat kuat dan searah. Artinya, semakin baik penerapan budaya belajar maka akan semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki siswa cerdas istimewa. Begitupun sebaliknya.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel X (Budaya Belajar) terhadap variabel Y (*Self-Efficacy* Siswa Cerdas Istimewa) maka dilakukan uji regresi linear sederhana. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,845 yang menunjukkan koefisien regresi bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa budaya belajar (X) berpengaruh positif terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah  $Y' = 1,217 + 0,845 X$ .

Selanjutnya berdasarkan uji determinasi ditemukan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,686 (68,6%). Angka tersebut mengandung arti bahwa variabel budaya belajar memiliki pengaruh terhadap variabel *self-efficacy* siswa cerdas istimewa sebesar 68,6%, sementara sisanya 31,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa budaya belajar berpengaruh sebesar 68,6% terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta. Hasil wawancara dengan Wakasek Kesiswaan SMAN 78 Jakarta menyatakan memang sedikit banyaknya ada pengaruh antara budaya belajar dengan *self-efficacy* siswa cerdas istimewa. Makin baik kebiasaan belajar siswa maka ia akan semakin yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan layanan dua tahun. Dalam mengikuti layanan dua tahun, siswa cerdas istimewa tidak bisa hanya mengandalkan IQ tanpa memiliki kebiasaan belajar yang baik, sebab ia akan terpengang-pantang dalam mengikuti layanan dua tahun dan merugikan dirinya sendiri.

Hal serupa juga disampaikan oleh guru Bimbingan dan Konseling SMAN 78 Jakarta, beliau mengatakan bahwa *self-efficacy* atau keyakinan diri yang dimiliki siswa cerdas istimewa memang berawal dari budaya atau kebiasaan belajar individu tersebut. Jika ia memiliki kebiasaan belajar yang baik, itu yang akan membuatnya semakin percaya diri. Kebiasaan belajar yang baik sangat penting sekali dimiliki siswa cerdas istimewa, karena modal utamanya hanya itu. Jika siswa tersebut belajarnya tidak rutin, belajarnya sesuai *mood*, belajar jika hanya ada ulangan, tentu saja tidak bisa. Siswa tersebut tidak akan bisa mengejar modulnya, yang ada ia akan stress dan tidak mampu bertahan. Jadi, kebiasaan belajar yang baik adalah modal utama agar siswa cerdas istimewa merasa yakin dengan kemampuan yang dimilikinya. Senada dengan hal itu, Pak Harry selaku Wakasek Bidang Kurikulum SMAN 78 Jakarta juga mengatakan bahwa rata-rata siswa cerdas istimewa yang bertahan dan berhasil menyelesaikan layanan dan

tahun serta mencapai tujuannya adalah mereka yang memang punya kebiasaan belajar baik, tangguh dalam belajar, ulet, dan berkomitmen.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bandura (Tim Psychologimania) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi *self efficacy* adalah faktor budaya. Budaya yang diperoleh melalui proses pembelajaran oleh seseorang atau sekelompok orang dalam lingkungannya dapat berkembang menjadi budaya belajar. Maka dapat diartikan bahwa budaya belajar yang dimiliki oleh siswa cerdas istimewa dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi *self-efficacy*, hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang memperlihatkan budaya belajar berpengaruh sebesar 68,6% terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta.

Dengan demikian, berdasarkan hasil perhitungan data dan wawancara yang diperoleh dari lapangan terlihat adanya pengaruh yang positif sebesar 68,6% variabel budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang positif antara budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa di SMAN 78 Jakarta. Artinya, semakin baik penerapan budaya belajar maka akan semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki siswa cerdas istimewa. Budaya belajar memiliki pengaruh sebesar 68,6%, terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa sementara sisanya 31,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Melihat besarnya pengaruh budaya belajar terhadap *self-efficacy* siswa cerdas istimewa, siswa cerdas istimewa diharapkan agar menerapkan budaya belajar yang baik sehingga tidak akan mengalami stress yang berlebihan dan mampu menghadapi tekanan-tekanan dengan baik dalam mengikuti layanan percepatan belajar. Dengan begitu maka akan meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan diri terhadap kemampuan dan potensi yang dimilikinya dan menjadikan siswa tidak mudah untuk menyerah.

Selain itu, guru ataupun orang tua diharapkan dapat membentuk budaya belajar yang baik bagi siswa cerdas istimewa sehingga *self-efficacy* yang dimiliki dapat meningkat dan mereka mampu meraih hasil belajar yang optimal. Bagi sekolah yang menyelenggarakan layanan percepatan belajar diharapkan agar memperkuat penerapan budaya yang positif di lingkungan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas belajar siswanya. Sebab untuk membangun budaya belajar siswa harus diawali dari membangun budaya organisasi (sekolah) yang bersangkutan.

Dengan memiliki budaya atau kebiasaan belajar yang baik, siswa cerdas istimewa akan mempersiapkan dirinya sebaik mungkin untuk mengatasi persoalan belajar yang ada sehingga akan merasa yakin terhadap kemampuan dan potensinya dan meningkatkan *self-efficacy* yang dimilikinya. *Self-efficacy* sangat penting dimiliki siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya dan menghadapi situasi belajar yang ada. *Self-efficacy* merupakan salah satu dasar bagi siswa untuk dapat membantu atau mendukung dirinya dalam menghadapi permasalahan.

Siswa cerdas istimewa yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi akan mampu secara mandiri untuk menghadapi permasalahan yang ada, termasuk dalam hal menyelesaikan tugas-tugas dengan kemampuan yang dimilikinya. Siswa tidak akan mengalami stress yang berlebihan ketika telah mampu mengukur sejauh mana kemampuan dirinya dan dapat mengeluarkan potensi yang dimiliki dengan optimal, sehingga siswa akan mampu menghadapi tekanan-tekanan dengan baik karena memiliki komitmen dan kesadaran penuh terhadap tanggung jawabnya sebagai subjek belajar.

Aprilia. A. (2021). Pengaruh Budaya Belajar terhadap Self-Efficacy Siswa Cerdas Istimewa di Sekolah Menengah Atas. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 244-254.

## REFERENSI

- Alwisol. 2019. *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*. Malang: UMM Press.
- Ansori, Miksan. 2015. *Panduan Analisis Manual Penelitian Kuantitatif*. Ngawi: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah.
- Arif, Saiful. 2011. "Budaya Belajar Siswa Pada Sekolah Unggul di SMA Negeri 1 Pamekasan". *Jurnal Nuansa*. 8(2): 190.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Mursal. 2017. "Manajemen Kurikulum dalam Pengembangan Budaya Belajar di Madrasah Aliyah Mu'Allimin Unia Medan", *Jurnal Pendidikan ITTIHAD*, 1(2): 203-304.
- Baharuddin. 2016. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Eva, Nur dan Moh. Bisri. 2018. *Kesejahteraan Psikologis Siswa Cerdas Istimewa*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ghufro, M. dan Rini Risnawita. 2012. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Handayani, Febrina dan Desi Nurwidawati. 2013. "Hubungan Self Efficacy Dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi". *Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(2).
- Hery Yoenanto, Nono. 2010. "Hubungan antara Self-Regulated Learning dengan Self-Efficacy pada Siswa Akselerasi Sekolah Menengah Pertama di Jawa Timur". *INSAN*, 12(2): 89.
- Kartika Dewi, Warni. 2015. "Evaluasi Pelaksanaan Program Cerdas Istimewa (CI) Akselerasi di SMA Negeri 5 Yogyakarta". *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maria, Julia dan Endang Widyorini. 2014. *Deteksi dan Penanganan Anak Cerdas Istimewa (Anak Gifted) Melalui Pola Alamiah Tumbuh Kembangnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Maya Sari, Wanda. "Perbandingan Distribusi Frekuensi Antara Metode Sturges dan Scott". *Jurnal Sainia Matematika*, (20)20: 9.
- Merdekawaty, Ana dan Fatmawati. 2019. "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Efikasi Diri Terhadap Pemahaman Akuntansi Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2): 97.
- Mukhid, Abd. 2009. "Self-Efficacy: Perspektif Teori Kognitif Sosial dan Implikasinya Terhadap Pendidikan". *Tadrīs*, 4(1): 108.
- Nurhastuti. 2018. "Tes Potensi Anak Cerdas Istimewa dan Berbakat Istimewa". *Sketsa Pendidikan Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1): 12.
- Nugraha, Hafiz dan Ambiyar. 2018. "Pengaruh Budaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Padang". *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(2): 49.
- Permana, Hara, Farida Harahap, dan Budi Astuti. 2016. "Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Kecemasan dalam Menghadapi Ujian pada Siswa Kelas IX di MTs Al Hikmah Brebes". *Jurnal Hisbah*, 13(1): 58-59
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rosadi, Nanang dan Iwan Wahyu Widayat. 2013. "Hubungan antara Perfeksionisme dengan Depresi pada Siswa Cerdas Istimewa di Kelas Akselerasi". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2 (1): 2.
- Rusyan, Tabrani. 2007. *Budaya Belajar yang Baik*. Jakarta: PT Panca Anugerah Sakti.
- Saipul Hidayat, Deden dan Wawan Gunawan. 2013. *Mengembangkan Pendidikan Bagi Peserta Didik Cerdas Istimewa dan Bakat Istimewa CIBI*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Siregar, Syofian. 2011. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SMAN 78 Jakarta, [sman78-jkt.sch.id](http://sman78-jkt.sch.id).
- Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Sufirmansyah. 2015. "Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pascasarjana Prodi PAI STAIN Kediri dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening", *Jurnal Didaktika Religia*, 3(2): 143.
- Sugiarti, Rini. 2019. *Karakteristik Siswa Cerdas Istimewa*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Aprilia. A. (2021). Pengaruh Budaya Belajar terhadap Self-Efficacy Siswa Cerdas Istimewa di Sekolah Menengah Atas. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 244-254.
- Susanti, Tri. 2015. "Profil Empati Siswa Cerdas Istimewa di SMA Negeri Kota Yogyakarta". *Jurnal Konseling Komperhensif*, 2(1): 25.
- Suseno, Miftahun Ni'mah. 2009. "Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri sebagai Pelatih pada Mahasiswa". *Jurnal Intervensi Psikologi*. 1(1): 95.
- Susetyo, Budi. 2010. *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Jilid 1*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Tim Psychologymania, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Self-Efficacy*, <https://www.psychologymania.com/2012/10/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-self.html?m=1>.
- Tim Psychologymania, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Belajar*, <https://www.psychologymania.com/2012/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-13.html>.
- Winarto dan Lantip Diat P. 2017. "Strategi Pengembangan Budaya Pembelajaran di Sekolah". *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. 5(1): 114.
- Wulandari, Silvia dan Mira Aliza. 2014. "Efikasi Diri dan Stress Akademik pada Siswa SMA Program Akselerasi". *Psikologika*, 19(2): 152.

## **KETENTUAN PENULISAN**

1. Redaksi menerima artikel ilmiah bidang pendidikan dan pembelajaran, baik formal maupun nonformal, baik konseptual maupun hasil penelitian.
2. Artikel yang dikirimkan belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik pada media cetak maupun non cetak.
3. Margin yang digunakan pada sisi atas, bawah, kanan dan kiri semuanya 3cm.
4. Jenis huruf yang digunakan adalah Times New Roman, dengan ukuran judul (14pt), abstrak (10pt), isi artikel (11pt), daftar pustaka (10pt).
5. Panjang artikel adalah 8-12 halaman, format 1 kolom, spasi 1,5
6. Judul artikel tidak lebih dari 12 kata (Bahasa Indonesia) dan 10 kata (Bahasa Inggris), ditulis dengan huruf capital dan cetak tebal. Judul ringkas, tetapi cukup informatif untuk menggambarkan isi artikel. Jika memungkinkan hindari penggunaan singkatan.
7. Artikel hasil penelitian berisi: abstrak, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran, daftar pustaka.
8. Artikel konseptual berisi: abstrak, pendahuluan, analisis (kupasannya, asumsi, komparasi), kesimpulan dan saran, serta daftar pustaka.
9. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada satu halaman. Isinya sekitar 200 kata baik abstrak Indonesia maupun abstrak Inggris. Font Times New Roman ukuran 10pt dengan spasi 1 (satu). Secara umum berisi tujuan, metode, serta hasil dari penerapan metode pada permasalahan yang dibahas.
10. Pendahuluan berisi permasalahan penelitian, wawasan dan rencana pemecahan masalah, tujuan penelitian dan, harapan yang diinginkan.
11. Indensiasi alinea (jorokan dari huruf pertama) adalah 7 ketukan (7 spasi).
12. Semua bahasa Inggris atau istilah asing dicetak miring.
13. Cara pengutipan harus menjaga kebakuan kutipan (Nama Belakang Penulis, Tahun) seperti (Fanani, 2012). Gaya pengacuan seperti 'si Badu (1969) dalam si Dadap (1998) dalam si Fulan (2009) bukanlah merupakan cara pengacuan yang baku karena meminjam mata orang lain. Penyebutan singkatan untuk pertama kali harus diberikan kepanjangannya, contohnya Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI).
14. Daftar pustaka yang dimuat harus disitasi pada tulisan dengan merujuk pada format APA-style (lihat <http://www.apastyle.org/>). Pustaka yang diacu harus ada dalam daftar pustaka dan tidak kurang dari 10 pustaka. Acuan harus relevan, mutakhir dan 50% adalah acuan primer (jurnal nasional, jurnal internasional). Kematakhiran acuan disarankan sepuluh tahun terakhir. Penulis tidak diperbolehkan mengacu pada wikipedia dan halaman blog yang tidak terpercaya kredibilitasnya.
15. Semua data, pendapat, dan pernyataan pada artikel seluruhnya adalah tanggungjawab penulis, bukan tim redaksi.



