

# edudikARA

## JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

**Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie (Nanda Saputra)**

**Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media Powerpoint Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo (Nindyah Ariyani, Fredy Dwi Wijiyanto)**

**Efektivitas E-Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Pancasila 8 Slogohimo (Deby Adila Citra, Krisdianto Hadiprasetyo, Andhika Ayu Wulandari)**

**Peran Konseling Online dalam Mengatasi Competent Tasks Siswa di Tengah Pandemi Covid-19 (Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, Didik Iwan Dahlan, Yuraida Ita Kurniawati)**

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Saintifik dan Model Discovery Learning (Sri Mulyati)**

**Problematika Pembelajaran Daring Geografi Melalui Google Classroom di SMA N 1 Nguter (Bagus Setyo Widhiarto, Anggi Noviasari, Thalita Rahmawati)**

**Implikasi Penerapan Blended Learning Selama Covid-19 untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK (Idham Adi Pradipta, Ima Dyah Chavidowaty, Roy Hermawan, Hamda Kharisma Putra)**

**Implikasi Distance Learning berbasis Whatsapp Materi Pembelajaran Simulasi Digital untuk Kelas X SMK (Bayu Seto Pamungkas, Danu Setyo Pamungkas, Hamda Kharisma Putra)**

**Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA (Afnan Raynold Panditung, Anita Yuliana, Sukarno, Sukino)**

# 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

## Daftar Isi

	Halaman
Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie ( <b>Nanda Saputra</b> )	145-154
Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media Powerpoint Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo ( <b>Nindyah Ariyani, Fredy Dwi Wijiyanto</b> )	155-165
Efektivitas E-Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Pancasila 8 Slogohimo ( <b>Deby Adila Citra, Krisdianto Hadiprasetyo, Andhika Ayu Wulandari</b> )	166-174
Peran Konseling Online dalam Mengatasi Competent Tasks Siswa di Tengah Pandemi Covid-19 ( <b>Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, Didik Iwan Dahlan, Yuraida Ita Kurniawati</b> )	177-183
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Saintifik dan Model Discovery Learning ( <b>Sri Mulyati</b> )	184-196
Problematika Pembelajaran Daring Geografi Melalui Google Classroom di SMA N 1 Nguter ( <b>Bagus Setyo Widhiarto, Anggi Noviasari, Thalita Rahmawati</b> )	197-206
Implikasi Penerapan Blended Learning Selama Covid-19 untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK ( <b>Idham Adi Pradipta, Ima Dyah Chavidowaty, Roy Hermawan, Hamda Kharisma Putra</b> )	207-216
Implikasi Distance Learning berbasis Whatsapp Materi Pembelajaran Simulasi Digital untuk Kelas X SMK ( <b>Bayu Seto Pamungkas, Danu Setyo Pamungkas, Hamda Kharisma Putra</b> )	217-230
Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA ( <b>Afnan Raynold Panditung, Anita Yuliana, Sukarno, Sukino</b> )	231-240

## **Penerapan Model *Learning Cycle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie**

**Nanda Saputra**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli  
nandasaputra680@gmail.com

### **Abstrak**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya hasil belajar IPA. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *learning cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 41 Pidie?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *learning cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 41 Pidie. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MIN 41 Pidie yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model *learning cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa IV MIN 41 Pidie. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa pada masing-masing siklus. Pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata siswa 60,41., sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata siswa 80 dan pada siklus II mendapatkan nilai 90,62.

Kata Kunci: model learning cycle, meningkatkan, hasil belajar

## ***Application of the Learning Cycle Model to Improve Student Learning Outcomes of Class IV MIN 41 Pidie***

**Nanda Saputra**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli  
nandasaputra680@gmail.com

### **Abstract**

*The main problem in this study is the lack of interest in student learning and the low learning outcomes of science learning. The formulation of the problem in this study is whether the learning cycle model can improve the learning outcomes of class IV students of MIN 41 Pidie ?. This study aims to determine the application of the learning cycle model can improve the learning outcomes of class IV students of MIN 41 Pidie. This type of research is a classroom action research (PTK) which is carried out in three cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were 24 class IV students of MIN 41 Pidie. Data collection techniques in this study were tests, observation, documentation and interviews. The results of this classroom action research indicate that the application of the learning cycle model can improve student learning outcomes IV MIN 41 Pidie. This can be seen from the scores obtained by students in each cycle. In the first cycle the students got an average score of 60.41., While in the second cycle the students got an average score of 80 and the second cycle got a score of 90.62.*

*Keywords: learning cycle model, improving, learning outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiritanpa bantuan orang lain (Feni, 2014:13). Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri (Soyomukti, 2010:27). Pendidikan adalah sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau penelitian agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Hamdani, 2011:7).

Budyartati (2014:24), menyatakan bahwa hasil belajar, pada hakikatnya, merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali

melalui pengukuran dan penilaian sejumlah hasil belajar serta indikator hasil belajar yang diukur dan diamati. Benyamin Bloom dalam Sudjana (2014:22-23), menyatakan bahwa penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Dilihat dari perilaku belajar siswa, juga akan ditemukan berbagai permasalahan. Misalnya ada siswa yang lambat dalam memahami isi pembelajaran, ada siswa yang tidak bisa bekerja secara kelompok, ada siswa yang tidak mampu membuat suatu kesimpulan terhadap permasalahan, hasil belajar yang masih rendah, belum bisa memenuhi nilai KKM, dan berbagai permasalahan lainnya. Di dalam kelas seorang guru juga dituntut untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan maksimal. Oleh karena itu diperlukan kreativitas dan gagasan yang baru untuk mengembangkan cara penyajian materi pelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran IPA.

Kreativitas dan gagasan baru yang dimaksud di sini adalah kemampuan seorang guru dalam memilih pendekatan, metode, strategi ataupun media pembelajaran IPA untuk menghadapi permasalahan yang ada. Begitu beragamnya permasalahan siswa dalam belajar sehingga para ahli pembelajaran mengembangkan berbagai strategi pembelajaran. Adanya berbagai permasalahan belajar dan tersedianya beragam model pembelajaran, menuntut adanya kemampuan seorang guru untuk memadukan antara model pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik model belajar siswa (Wena, 2011:170).

Hakikat Sains (IPA) meliputi empat unsur utama, yaitu: (1) sikap rasa ingintahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar, IPA bersifat open ended, (2) proses, prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan, (3) produk, berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum, (4) aplikasi, penerapan metode ilmiah dan IPA dalam

kehidupan sehari-hari (Husamah, dkk, 2018:325).

Materi Organ Gerak Manusia di sekolah dasar menemui kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang membangkitkan semangat mereka. Para pendidik di sana mengeluhkan hasil pencapaian kompetensi khususnya dalam pelajaran tematik muatan IPA materi Organ Gerak Manusia. Minimnya media dan alat peraga yang ada menyebabkan materi Organ Gerak Manusia sulit dipahami sehingga siswa hanya terpaut buku saja yang menjadikan materi Organ Gerak Manusia menjadi hal abstrak. Dengan demikian siswa hanya cenderung menghafalkan konsep-konsep IPA yang dipelajarinya tanpa memahami dengan benar. Akibatnya penguasaan terhadap konsep-konsep IPA siswa menjadi sangat kurang. Selain itu, dengan adanya perubahan kurikulum baru, pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak didominasi oleh seorang guru, tetapi sekarang kurikulum menuntut dengan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa. Di mana siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Seorang guru juga harus mampu menghadapkan siswa dengan

dunia nyata sesuai dengan yang dialaminya sehari-hari.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mengajak siswa berperan aktif pada saat proses pembelajaran peneliti berinisiatif dengan mencoba menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle*. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan apa yang harus dilakukan oleh guru, tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan peserta didik, serta sistem penunjang yang disyaratkan (Jumadi, 2017:3).

Ciri khas model pembelajaran *Learning Cycle* adalah setiap siswa secara individu belajar materi

pembelajaran yang sudah dipersiapkan guru. Kemudian, hasil belajar individual dibawa ke kelompok-kelompok untuk didiskusikan oleh anggota kelompok dan semua anggota kelompok bertanggung jawab secara bersama-sama atas keseluruhan jawaban (Shoimin, 2014:59-60).

Dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat bermanfaat karena pembelajaran menjadi lebih bermakna, pembelajaran *Learning Cycle* dapat membuat siswa mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil dan berguna, kreatif, dan bertanggung jawab, mengaktualisasikan, dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi, siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti orang lain melalui belajar dengan penyelesaian secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa. Dan penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* ini dirasa tepat untuk diterapkan dalam mengajarkan mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia. Sehingga proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa dari pada berpusat pada guru.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada saat

penerapan pembelajaran model *learning cycle*. Luaran dari penelitian ini adalah pembelajaran model *learning cycle* dapat dilaksanakan apabila dikembangkan perangkat pembelajaran khususnya rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan model *learning cycle*.

## **METODE**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016:2). Rancangan penelitian yang ditetapkan berupa Penelitian Tindakan Kelas, yang sebenarnya tindakan atau *action research*. Ide tentang penelitian tindakan pertama kali dikembangkan oleh Kurt Levin pada tahun 1946, yang memperkenalkan 4 langkah PTK, yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sani & Sudiran, 2016:1). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V MIN 41 Pidie yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) tes; (3) catatan lapangan. Teknik tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan

pembelajaran, hasil belajar bahasa Indonesia, mendeskripsikan kendala-kendala selama menerapkan model pembelajaran dan cara mengatasinya.

Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) lembar pelaksanaan pembelajaran; (2) lembar tes hasil belajar siswa; (3) lembar catatan lapangan. Lembar pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran dan ketercapaian. Lembar tes hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat kendala-kendala yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran.

Analisis data merupakan proses menganalisis data yang telah terkumpul guna mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan penelitian untuk perbaikan belajar siswa. Data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), secara umum dianalisis melalui diskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan, baik data kuantitatif maupun data kualitatif.

Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang dapat dianalisis secara diskriptif dengan menggunakan

analisis statistik deskriptif. Persentase ketuntasan klasikal merupakan apabila hasil belajar siswa  $\geq 85\%$  dari jumlah total siswa dalam satu kelas mendapatkan nilai  $\geq 70$ . Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut (Djamarah, 2005: 264):

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi siswa tuntas KKM

N = Jumlah keseluruhan siswa

Penilaian rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut (Aqib, 2010:204):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Tabel. 3.1 Perolehan Nilai Hasil Evaluasi pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	Ajurni	90	Tuntas
2	Aula Nazira	70	Tuntas
3	Hasna Naura	90	Tuntas
4	Azis Fahrezi	60	Belum Tuntas
5	Alfi Ramadhani	60	Belum Tuntas
6	Khairan Nur	60	Belum Tuntas
7	Muhammad Raziq	45	Belum Tuntas
8	Muhammmad Fadlun	60	Belum Tuntas
9	Muhammad Asra	70	Tuntas
10	Muhammad Faizul Kamal	65	Belum Tuntas
11	Muhammad Ihsan	80	Tuntas
12	Muhammad Habibi	90	Tuntas
13	Muhammad Sahar	60	Belum Tuntas
14	Nailatun Izza	90	Tuntas

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai keseluruhan siswa

N = Jumlah siswa

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi dalam bentuk narasi yang memberikan gambaran tentang keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tindakan Pembelajaran Siklus I

Adapun perolehan hasil evaluasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

15	Naila Al Aura	60	Belum Tuntas
16	Nasyithatul Adzkia	45	Belum Tuntas
17	Nisa Salsabila	30	Belum Tuntas
18	Raisya Jahira	75	Tuntas
19	Raisya Dinia	90	Tuntas
20	Reza Alfian	60	Belum Tuntas
21	Syifaul Azkia	50	Belum Tuntas
22	Ulfa Rafika	85	Tuntas
23	Wildan Zafiri	75	Tuntas
24	Abdul Azis	90	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1450</b>	<b>Kurang Baik</b>
<b>NILAI RATA- RATA</b>		<b>60,41</b>	

Berdasarkan hasil yang terlihat pada table 3.1 di atas, maka diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90 dengan rincian yang mendapat nilai 30 sebanyak 1 orang, selanjutnya nilai 45 sebanyak 2 orang, 50 sebanyak 2 orang, nilai 65 sebanyak 2 orang, nilai 60 sebanyak 7 orang, nilai 70 sebanyak 2 orang, nilai 75 sebanyak 2 orang, nilai 85 sebanyak 1 orang dan 90 sebanyak 5

orang, sehingga mempunyai nilai rata-rata sebesar 60,41.

Adapun kategori nilai yang diperoleh masing-masing siswa dapat dilihat dari tercapainya siswa dengan nilai kriteria ketuntasan secara minimal dan ketuntasan secara klasikal yang penulis tabulasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Kriteria Nilai yang dicapai Siswa Siklus I

Siklus	Nilai	Frekuensi	Tuntas	Tidak tuntas	Ket
I	>70	11	√		45,83%
	<70	13		√	54,16%
Total		24			100%

Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel 3.2 di atas, maka hasil belajarnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 11 orang siswa dengan

persentase sedangkan siswa yang hasil belajarnya tidak memenuhi KKM adalah 13 orang siswa dengan persentase 60,41.

## Tindakan Pembelajaran Siklus II

Tabel 3.3 Nilai Hasil Evaluasi Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ajurni	60	Belum tuntas
2	Aula Nazira	60	Belum tuntas
3	Hasna Naura	60	Belum tuntas
4	Azis Fahrezi	60	Belum tuntas
5	Khairan Nur	100	Tuntas
6	Muhammad Raziq	100	Tuntas
7	Muhammad Fadlun	90	Tuntas
8	Muhammad Asra	90	Tuntas
9	Muhammad Faizul Kamal	100	Tuntas
10	Muhammad Ihsan	100	Tuntas
11	Muhammad Habibi	60	Belum tuntas
12	Muhammad Sahar	60	Belum tuntas
13	Nailatul Izza	60	Belum tuntas
14	Naira Al Aura	60	Belum tuntas
15	Nasyithatul Adzkia	85	Tuntas
16	Nisa Salsabila	85	Tuntas
17	Raisya Jahira	80	Tuntas
18	Raisya Dinia	80	Tuntas
19	Reza Alfian	85	Tuntas
20	Syifaul Azkia	85	Tuntas
21	Ulfa Rafika	90	Tuntas
22	Wildan Zafir	90	Tuntas
23	Alfi Rahmadani	90	Tuntas
24	Abdul Azis	90	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1.920</b>	<b>Cukup</b>
<b>NILAI RATA-RATA</b>		<b>80</b>	<b>memuaskan</b>

Tabel di atas menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami tema organ gerak hewan, para siswa mengalami peningkatan hal itu terlihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus II, pada siklus II ini

hanya beberapa kelompok yang terdiri dari 12 orang yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) semua siswa yang sudah dibagi dalam 12 kelompok memperoleh nilai yang sangat bagus.

Tabel 3.4 Kriteria nilai yang dicapai siswa MIN 41 Pidie pada siklus II

Siklus	Nilai	Frekuensi	Tuntas	Tidak tuntas	Keterangan
--------	-------	-----------	--------	--------------	------------

II	>70	16	√		66,66%
	<70	8		√	33,33%
<b>Total</b>		<b>24</b>			<b>100%</b>

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 3.4 di atas, maka jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar meningkat menjadi 16 siswa dengan persentase nilai

66,66, sedangkan siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas menurun menjadi 8 siswa dengan persentase nilai 33,33.

### Tindakan Pembelajaran Siklus III

Tabel 3.5 Perolehan Hasil Kelompok Siswa Siklus III

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ajurni	85	Tuntas
2	Aula Nazira	85	Tuntas
3	Hasna Naura	85	Tuntas
4	Azis Fahrezi	85	Tuntas
5	Khairan Nur	85	Tuntas
6	Muhammad Raziq	100	Tuntas
7	Muhammad Fadlun	100	Tuntas
8	Muhammad Asra	100	Tuntas
9	Muhammad Faizul Kamal	100	Tuntas
10	Muhammad Ihsan	100	Tuntas
11	Muhammad Habibi	80	Tuntas
12	Muhammad Sahar	80	Tuntas
13	Nailatul Izza	80	Tuntas
14	Naira Al Aura	80	Tuntas
15	Nasyithatul Adzkia	80	Tuntas
16	Nisa Salsabila	90	Tuntas
17	Raisya Jahira	90	Tuntas
18	Raisya Dinia	90	Tuntas
19	Reza Alfian	90	Tuntas
20	Syifaul Azkia	90	Tuntas
21	Ulfa Rafika	100	Tuntas
22	Wildan Zafiri	100	Tuntas
23	Alfi Rahmadani	100	Tuntas
24	Abdul Azis	100	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>2.175</b>	<b>Sangat</b>
<b>NILAI RATA-RATA</b>		<b>90,62</b>	<b>memuaskan</b>

Berdasarkan table di atas jumlah siswa 24 orang, adapun nilai yang

diperoleh siswa pada siklus III nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100.

Tabel 3.6 Kriteria Nilai yang dicapai Siswa Kelas IV MIN 41 Pidie Siklus III

Siklus	Nilai	Frekuensi	Tuntas	Tidak tuntas	Ket
III	>70	24	√		100%
	<70	0			0
Total		24			100%

Berdasarkan hasil yang terlihat pada tabel di atas, maka terlihat semua siswa telah menuntaskan belajarnya dengan mendapatkan nilai memenuhi KKM.

sebanyak 2 orang, nilai 75 sebanyak 2 orang, nilai 85 sebanyak 1 orang dan 90 sebanyak 6 orang, sehingga mempunyai nilai rata-rata sebesar 60,41.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran pada siklus I kurang berhasil dan belum tuntas, akan tetapi kekurangan pada proses pembelajaran siklus I harus diperbaiki pada tindakan selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus II sehingga peneliti perlu menyiapkan rencana yang lebih baik.

## **Pembahasan**

### *Siklus I*

Penelitian tindakan kelas kelas (PTK) pada siklus I yang dilaksanakan di kelas IV MIN 41 Pidie pada tema organ gerak hewan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional dengan jumlah siswa 24 orang.

Pada siklus I kebanyakan siswa masih kurang mengerti tentang materi yang diajarkan hal itu bisa dilihat dari pemerolehan nilai evaluasi yang dilaksanakan setelah pembelajaran yaitu nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90 dengan rincian yang mendapat nilai 30 sebanyak 1 orang, selanjutnya nilai 45 sebanyak 2 orang, 50 sebanyak 2 orang, nilai 65 sebanyak 2 orang, nilai 60 sebanyak 6 orang, nilai 70

### *Siklus II*

Pada siklus II materi yang disajikan mengenai tema tema organ gerak hewan, pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model *learning cycle*. Berdasarkan table 3.2 dikemukakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan, hal itu bisa dilihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus II kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi tema organ gerak hewan, para siswa mengalami

peningkatan hal itu terlihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus II, pada siklus ke II ini hanya beberapa kelompok yang terdiri dari 2 orang yang mendapat nilai dibawah nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) semua siswa yang sudah dibagi kedalam beberapa kelompok memperoleh nilai yang sangat bagus.

Pada siklus II nilai rata-rata siswa diperoleh 80 sehingga peneliti menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena nilai pada siklus II lebih baik dibandingkan nilai yang diperoleh siswa pada siklus I, akan tetapi kekurangan pada siklus II bisa diperbaiki pada siklus III, untuk memperbaiki pada siklus III peneliti melakukan berbagai upaya dan pendekatan dalam proses belajar mengajar pada tema organ gerak hewan di kelas IV MIN 41 Pidie.

### *Siklus III*

Pada siklus III menggunakan model *learning cycle* pada tema organ gerak hewan mulai membaik. Pada siklus ini peneliti melakukan beberapa perubahan untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Perubahannya adalah peneliti mengajar siswa dengan menggunakan beberapa contoh organ

gerak manusia terdiri dari rangka atau yang biasa disebut tulang dan otot, sehingga membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Pada siklus ini suasana belajar sangat aktif dan menyenangkan, tidak ada lagi siswa yang pasif mereka berlomba-lomba dalam pembelajaran karena pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle* dan setiap siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran serta bertukar informasi dengan sesama teman kelompoknya, hal ini sangat memudahkan peneliti dalam menjelaskan materi pembelajaran karena para peserta didik sudah saling membantu satu sama lain dalam kelompok, mereka mengajari kawanyang belum memahami pembelajaran dan berdiskusi untuk menjawab soal yang diajukan peneliti serta aktif dalam menjawab soal dalam LKS.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan model *learning cycle* dalam pembelajaran IPA pada tema organ gerak hewan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 41 Pidie.

Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai siswa pada setiap siklus, pada siklus I hasil belajar siswa masih kurang memuaskan, nilai rata-rata yang didapatkan siswa yaitu 60,41, sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh 45,83%. Pada siklus ke II hasil belajar siswa sudah lebih meningkat dari pada siklus I, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II yaitu 80, sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh 66,66%. Pada siklus ke III hasil belajar yang diperoleh siswa sudah sangat meningkat, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 90,62 dan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa 100%. Kegiatan belajar dengan penerapan model *learning cycle* pada tema organ gerak hewan terhadap siswa kelas IV MIN 41 Pidie dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan, penerapan model *learning cycle* pada tema organ gerak hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Budyartati, Sri. 2014. *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Jumadi, 2017. *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePublish.
- Made, Wena. 2011. *Strategi Belajar Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, Ridwan Abdullah dan Sudiran. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: Tsmart Printing.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soyomukti, Nurani. 2010. *Teori-Teori Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta

## **Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media Powerpoint Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo**

**Nindyah Ariyani**

**Fredy Dwi Wijiyanto**

Universitas Veteran Bangun Nusantara

[nindyaharie@gmail.com](mailto:nindyaharie@gmail.com)

[fredydwiv@gmail.com](mailto:fredydwiv@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implemetasi PJJ mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo. PJJ mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo dilaksanakan secara daring. Dalam pelaksanaannya, tidak hanya terkendala pada ketersediaan sarana prasarana namun juga kesiapan SDM yang berhubungan dengan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi untuk proses pembelajaran virtual, sehingga banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran . Media powerpoint merupakan media yang (1) Mudah penggunaannya dan dapat diproduksi sendiri, (2) Dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga lebih efisien, (3) Biaya murah, serta (4) Memiliki daya tarik dengan fasilitas yang dimilikinya, mampu meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata kunci : Pendidikan Jarak Jauh, media powerpoint, pembelajaran bahasa Indonesia

## ***Implementation of Distance Education Using Powerpoint Media in Indonesian Subject on the 11<sup>th</sup> Grade Students of SMA VETERAN 1 SUKOHARJO***

***Nindyah Ariyani***

***Fredy Dwi Wijiyanto***

*Universitas Veteran Bangun Nusantara*

[\*nindyaharie@gmail.com\*](mailto:nindyaharie@gmail.com)

[\*fredydwiv@gmail.com\*](mailto:fredydwiv@gmail.com)

### **ABSTRACK**

*This study aims to determine how the implementation of Distance Education in Indonesian language subjects in class XI at SMA Veteran 1 Sukoharjo. Distance Education Indonesian language subject class XI at SMA Veteran 1 Sukoharjo is conducted online. Implementation of Distance Education is not only constrained on the availability of infrastructure but also the readiness of human resources related to the ability to operate applications for the virtual learning process. The powerpoint learning media is a media that (1) is easy to use and can be produced independently, (2) can be repeated so that it is more efficient, (3) has low cost, and (4) has attractiveness with the facilities it has, can increase students' interest in following lessons that have an impact on the achievement of learning objectives.*

*Keywords: Distance Education, powerpoint media, Indonesian language learning*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006:81), pembelajaran bahasa Indonesia mengarahkan peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia dapat ditumbuhkan. Rasa nasionalisme terhadap bangsa dan negara Indonesia, yang bermuara pada terwujudnya NKRI yang bersatu, berdaulat, adil, dan makmur akan mudah dicapai dengan ditanamkannya benih dan ditumbuh kembangkannya sikap apresiatif terhadap karya sastra bahasa Indonesia, para tokoh-tokoh kebahasaan, guru, dan sesama pelajar, melalui pembelajaran bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diselenggarakan disekolah meliputi aspek ; mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai salah satu upaya untuk menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya melalui ketrampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, serta terampil dalam menggunakan berbagai aspek tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mengajak peserta didik agar terlatih dan belajar berbahasa dengan tepat.

SMA Veteran 1 Sukoharjo sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berupaya untuk menyelenggarakan

pembelajaran dengan sebaik-baiknya guna mewujudkan tujuan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran bahasa Indonesia pada khususnya, tak terkecuali dimasa pandemi COVID-19 saat ini. Sejak pandemi COVID-19 melanda, hampir seluruh tatanan kehidupan masyarakat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia harus diubah atau diganti karena pandemi ini. Tidak terkecuali kebijakan dalam dunia pendidikan, pemerintah mengambil langkah untuk mengubah pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kebijakan ini diambil pemerintah sebagai langkah agar penularan COVID-19 dapat dicegah sehingga tidak meluas.

Berdasarkan surat edaran dari Kemendikbud dan Kemenristek/BRIN, Pertama, Surat Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud. Kedua, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. Dan menindak lanjuti Surat Edaran No. 443.2 / 09541 Tentang Kegiatan Belajar Mengajar pada Satuan Pendidikan SMA, SMK dan SLB di Provinsi Jawa Tengah yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. Maka SMA Veteran 1 Sukoharjo, pada tahun pelajaran 2020/2021 semester 1

menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring (dalam jaringan).

Cara baru dalam proses belajar mengajar dengan dimanfaatkannya perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian pembelajaran dapat disebut sebagai pembelajaran secara daring. Menurut Imania (2019), bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang menuangkan format digital melalui internet merupakan pembelajaran daring. Untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh secara daring bukanlah perkara yang mudah. Bagi guru dan peserta didik yang biasa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, dalam waktu singkat dipaksa untuk menyesuaikan diri beralih pada pembelajaran secara daring. Untuk penyelenggaraan pembelajaran secara daring diperlukan berbagai persiapan sarana prasarana seperti laptop, Hp, modem, kuota internet dan aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajaran. Aplikasi-aplikasi pembelajaran daring dapat dibuat dengan menggabungkan beberapa sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, audio yang dioperasikan melalui aplikasi-aplikasi internet. Selain sarana prasarana tersebut perlu juga kesiapan guru dan peserta didik yang mumpuni dalam menggunakan segala sarana prasarana tersebut.

PJJ yang diselenggarakan SMA Veteran 1 Sukoharjo ini, dalam

pelaksanaannya ditemukan berbagai kendala, terutama masalah sarana dan prasarana serta kualitas SDM. Kemampuan yang memadai untuk melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) belum dimiliki semua guru dan peserta didik. Selain permasalahan kemampuan dalam penyediaan peralatan IT yang akan digunakan dalam pembelajaran, aplikasi-aplikasi yang akan dioperasikan dalam proses pembelajaran virtual juga menjadi masalah tersendiri. Dengan berbagai kendala yang ada, mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Banyak peserta didik kesulitan mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya tidak mengikuti, bahkan bersikap masa bodoh dengan pembelajaran. Dengan demikian maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Terjadinya proses belajar dapat didorong dengan menggunakan segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta ketrampilan peserta didik dapat disebut sebagai alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran. Adapun batasan dari media pembelajaran ini meliputi pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4), penggunaan alat secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film,

slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer merupakan media pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). dengan menggunakan semua alat (bantu) atau benda dalam pembelajaran adalah media pembelajaran.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam menyelenggarakan PJJ, salah satunya aplikasi Microsoft Powerpoint. Microsoft Powerpoint adalah salah satu aplikasi yang diciptakan oleh *microsoft corporation*, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft Powerpoint adalah aplikasi terdiri atas slide-slide yang berguna untuk menampung pokok-pokok materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Penggunaan microsoft Powerpoint dapat dilakukan dengan memodifikasi berbagai fasilitas animasi, sehingga menghasilkan suatu slide yang menarik. Selain menggunakan fasilitas animasi, microsoft Powerpoint juga dapat dibuat menjadi suatu slide yang bagus dengan fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect*. Penyampaian materi kepada para peserta didik dengan menggunakan microsoft Powerpoint ini, akan dapat menarik perhatian untuk mendengarkannya. Menurut Anang, 2015: 19, Program ini secara khusus digunakan untuk menyampaikan presentasi,

baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa microsoft Powerpoint merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik, dengan tujuan melalui media ini guru dapat mengajak peserta didik untuk berpikir aktif didalam proses belajar, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami serta mengingat materi-materi yang telah dipelajari bersama. Adapun keuntungan penggunaan media powerpoint menurut shanaky (2009), antar lain : (1) Praktis, semua kalangan dapat mempergunakannya, (2) respons siswa dapat diamati seperti halnya sedang tatap muka, (3) teknik penyajiannya menarik dan tidak membosankan dengan berbagai variasi fasilitasnya, (4) perhatian siswa dapat ditarik dengan disajikannya berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, (5) Dapat dipergunakan berulang-ulang.

Dengan memaksimalkan fasilitas Powerpoint akan dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan kreatif sehingga dapat merangsang peserta didik untuk memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini akan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo, yang pada

akhirnya tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan memanfaatkan data kualitatif yang kemudian dijabarkan secara deskriptif, untuk membarikan gambaran tentang implementasi pembelajaran jarak jauh dengan media Powerpoint pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Populasi penelitian adalah guru dan peserta didik kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi secara langsung pada pembelajaran jarak jauh mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Penulis melakukan wawancara yang termasuk dalam teknik wawancara tidak terstruktur dimana hanya memuat inti permasalahan tentang implementasi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Perolehan data dari wawancara dan observasi tersebut, kemudian dianalisis dengan menggunakan konsep Miles dan Huberman, adapun hasilnya dipublikasikan melalui *reduction, data display* dan *conclusion*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Veteran 1 Sukoharjo mulanya diselenggarakan dengan menggunakan media google classroom dan aplikasi zoom meeting. Untuk menyelenggarakan pembelajaran ini baik guru maupun peserta didik harus menyediakan berbagai sarana prasarana seperti laptop, hp, dan jaringan internet dengan sinyal yang cukup memadai. Hal ini menjadi kendala tersendiri bagi peserta didik maupun guru. Karena mayoritas peserta didik berasal dari keluarga ekonomi menengah kebawah dan tinggal didaerah yang jangkauan sinyal internetnya rendah. Peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik yang disebabkan oleh hal ini. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya ketidakhadiran peserta didik atau yang tidak mengikuti pembelajaran melalui zoom meeting. Selain itu juga dapat dilihat dari cukup banyaknya jumlah peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Table berikut menunjukkan diskripsi kehadiran peserta didik dalam zoom meeting dan pengerjaan tugas:

Table 1. Kehadiran peserta didik dalam zoom meeting dan pengerjaan tugas.

Kelas	Jumlah peserta didik	Kehadiran dalam zoom meeting	Pengerjaan tugas
XI MIPA 1	24	50%	55%
XI MIPA 2	27	47%	50%
XI MIPA 3	24	43%	50%
XI IPS 1	34	40%	45%
XI IPS 2	34	40%	43%
XI Bahasa	23	38%	40%

Melihat dari hasil penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh yang telah berlangsung tidak tercapai tujuan pembelajaran, maka kemudian dilakukan analisis. Dari analisis tersebut kemudian diputuskan untuk berhenti menggunakan media pembelajaran yang semula yaitu media *google classroom* dan aplikasi *zoom meeting*. Kemudian menggantinya dengan media Powerpoint dan *whatsApp*. Pengambilan keputusan untuk penggunaan media ini didasarkan pada pertimbangan media Powerpoint dan *whatsApp* dirasa lebih mudah dan tidak memerlukan banyak biaya sehingga para peserta didik tidak mengalami kesulitan untuk mengaksesnya. Selain itu media tersebut juga dapat di gunakan dan dipelajari secara berulang-ulang secara *offline*, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi sampai benar-benar faham.

Pada penyampaian materi "Teks Ekspansi" bahan ajar dibuat dengan media Powerpoint secara interaktif. Powerpoint

terdiri dari slide-slide yang dilengkapi dengan teks dan gambar yang menjelaskan materi. Pada slide awal terdapat video pembuka pelajaran dan keterangan singkat bahan ajar. Pada masing-masing slide dilengkapi dengan animasi agar tampilan powerpoint lebih menarik. Selanjutnya Powerpoint tersebut dikirimkan pada peserta didik melalui *WhatsApp*. Peserta didik hanya mengeluarkan biaya pada saat mengunduh powerpoint tersebut. setelah diunduh, powerpoint dapat dipelajari secara *offline*. Peserta didik diminta guru untuk mengisi presensi kehadiran melalui *WhatsApp*. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik diberikan tugas untuk mengerjakan oleh guru. Kemudian peserta didik mengirimkan hasil kerja tersebut pada guru melalui *WhatsApp*. Dengan mudah dan murahnya penggunaan media ini, peserta didik banyak yang melakukan presensi dan mengerjakan tugas. Table berikut menunjukkan diskripsi hal tersebut:

Table 2. Persensi kehadiran dan pengerjaan tugas materi teks eksplanasi

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presensi kehadiran</b>	<b>Pengerjaan tugas</b>
XI MIPA 1	24	88%	87%
XI MIPA 2	27	85%	80%
XI MIPA 3	24	86%	85%
XI IPS 1	34	84%	84%
XI IPS 2	34	82%	80%
XI Bahasa	24	84%	82%

Penyampain bahan ajar tentang materi “Teks Ceramah”, Powerpoint dibuat secara interaktif berupa slide-slide yang berisi teks dan gambar yang dilengkapi dengan narasi berupa audio suara guru yang menjelaskan materi. Selanjutnya Powerpoint tersebut disimpan dengan format mp4 atau video. Kemudian video tersebut diunggah pada laman youtube. kemudian guru menyampaikan link youtube tersebut melalui *WhatsApp*. Peserta didik dapat mempelajari materi teks ceramah melalui *youtube* atau mengunduh video dari *youtube* kemudian mempelajarinya secara *offline*. Pengunggahan bahan ajar ke *youtube* dimaksudkan untuk memberikan variasi dan daya tarik pada

peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Guru juga meminta peserta didik untuk mengisi presensi melalui *WhatsApp*. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik diberikan tugas yang relevan dengan materi dan peserta didik harus mengerjakan. Kemudian guru meminta peserta didik untuk mengirimkan hasil kerja tersebut melalui *WhatsApp*. Jumlah peserta didik yang melakukan presensi dan mengerjakan tugas meningkat pada pembelajaran teks ceramah dengan media powerpoint yang diunggah ke youtube ini. Table berikut menunjukkan diskripsi hal tersebut:

Table 3. Persensi kehadiran dan pengerjaan tugas materi teks ceramah

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presensi kehadiran</b>	<b>Pengerjaan tugas</b>
XI MIPA 1	24	97%	90%
XI MIPA 2	27	96%	88%
XI MIPA 3	24	94%	88%
XI IPS 1	34	96%	86%
XI IPS 2	34	96%	84%
XI Bahasa	23	95%	86%

Penyampaian materi pembelajaran tentang “Nilai-Nilai Kehidupan Yang Terkandung Dalam Cerpen” dibuat dalam sebuah Powerpoint interaktif. Bahan ajar disampaikan dalam slide-slide yang berisi teks dan gambar. Kemudian powerpoint tersebut dikolaborasikan dengan aplikasi “Bandicam” sehingga tampak guru menjelaskan materi pembelajaran yang sudah ditampilkan dalam Powerpoint. File materi tersebut disimpan dalam format .mp4 atau video. Kemudian guru menyampaikan video

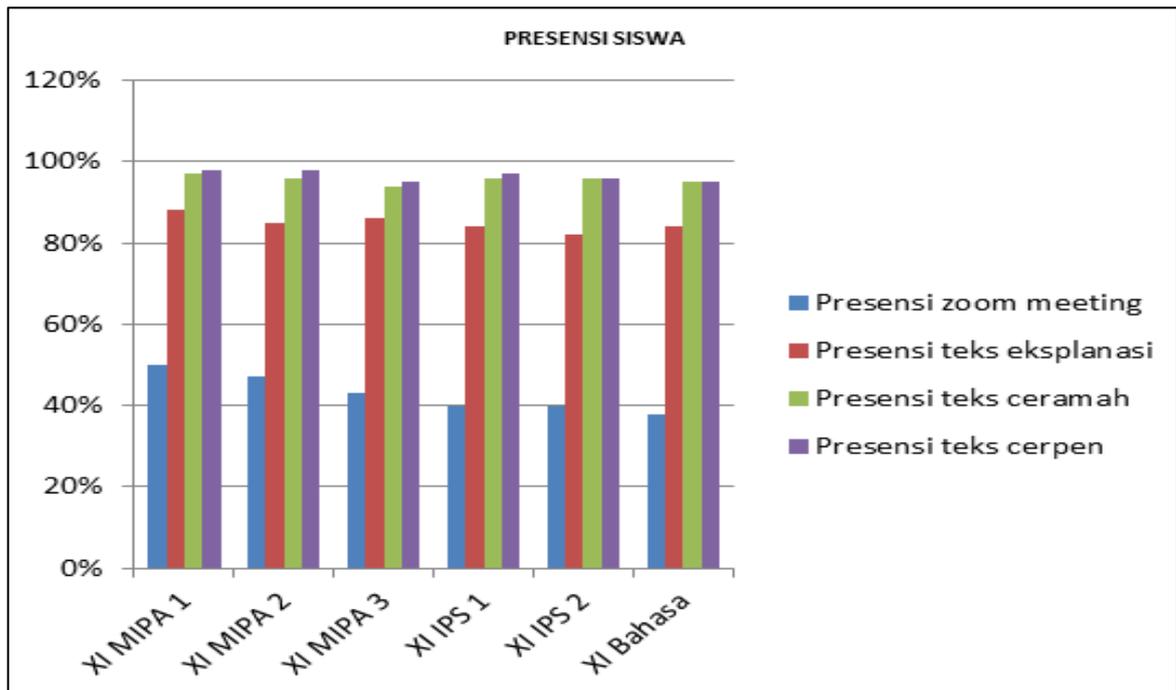
tersebut kepada peserta didik melalui *WhatsApp*. Peserta didik dapat mengunduh materi tersebut dan mempelajarinya secara *offline*. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengisi presensi dan diberikan tugas untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui *WhatsApp*. Presensi yang dilakukan dan tugas yang dikerjakan oleh peserta didik jumlahnya meningkat pada pembelajaran materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen ini . Table berikut menunjukkan diskripsi hal tersebut:

Table 4. Persensi kehadiran dan pengerjaan tugas materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>	<b>Presensi kehadiran</b>	<b>Pengerjaan tugas</b>
XI MIPA 1	24	98%	94%
XI MIPA 2	27	98%	90%
XI MIPA 3	24	95%	88%
XI IPS 1	34	97%	88%
XI IPS 2	34	96%	85%
XI Bahasa	24	95%	86%

Dari hasil observasi pembelajaran yang telah berlangsung, media Powerpoint yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Veteran 1 Sukoharjo, menunjukkan peningkatan minat peserta didik

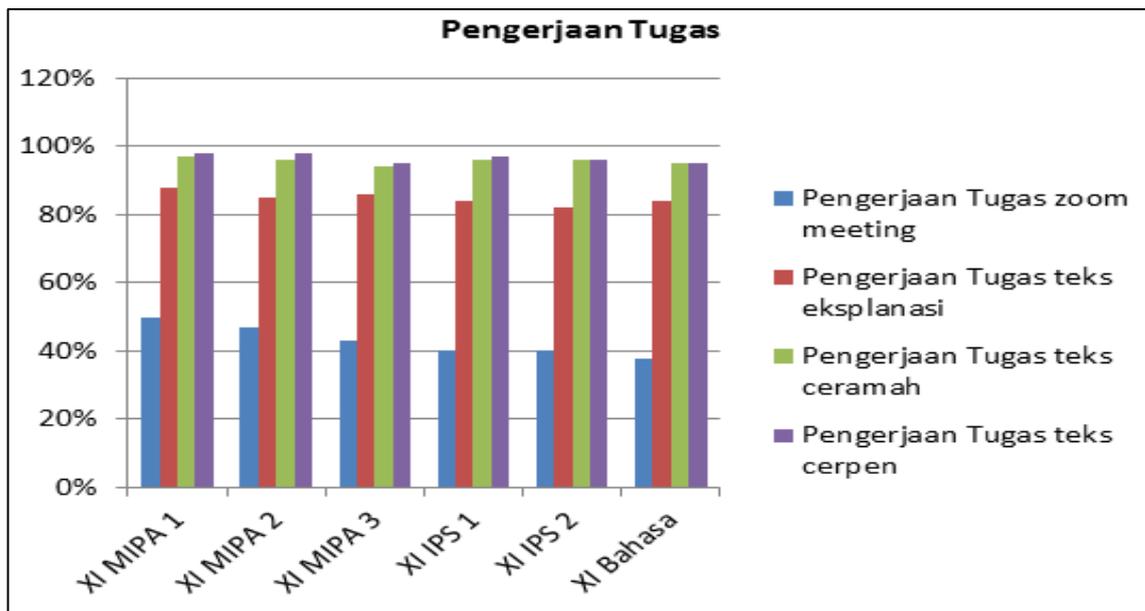
untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada peningkatan presentasi kehadiran peserta didik dari empat kali pembelajaran. Grafik berikut menunjukkan peningkatan tersebut :



Gambar 1. Grafik Presensi Peserta didik

Selain dari kehadiran peserta didik peningkatan minat juga dapat dilihat dari pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru guna mengetahui ketercapaian tujuan

pembelajaran. Grafik berikut menunjukkan peningkatan tersebut :



Gambar 2. Grafik Pengerjaan Tugas

Dilihat dari kedua grafik tersebut, pembelajaran dengan media powerpoint yang dibuat secara interaktif pada pembelajaran materi teks eksplanasi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian pembelajaran dengan media powerpoint yang dikolaborasikan dengan media *youtube* pada pembelajaran materi teks ceramah lebih menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, selanjutnya pembelajaran dengan media powerpoint yang dikolaborasikan dengan aplikasi *bandicam* pada materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen, lebih meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Powerpoint sebagai media pembelajaran dalam implementasi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA

Veteran 1 Sukoharjo dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan materi yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa : powerpoint merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah, murah dan menarik. Dengan kelebihan ini penggunaan media powerpoint dalam implementasi PJJ mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR REFERENSI

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Anang, N. (2015) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dengan Video dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta*. Available at: [http://eprints.uny.ac.id/26159/1/Anang\\_N10504244019.pdf](http://eprints.uny.ac.id/26159/1/Anang_N10504244019.pdf).
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas .2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah. 2020. Surat Edaran No. 443.2 / 09541 Tentang Kegiatan Belajar Mengajar pada Satuan Pendidikan SMA, SMK dan SLB di Provinsi Jawa Tengah.
- Imania, Kuntum An Nisa. (2019). Rencana Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal PETIK*. Vol.5, 31-47.
- Kemntrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. Surat Edaran No. 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di lingkungan Kemendikbud.
- Kemntrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 ini adalah panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan.

## Efektivitas *E-Learning* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Pancasila 8 Slogohimo

Deby Adila Citra<sup>1</sup>, Krisdianto Hadiprasetyo<sup>2</sup>, Andhika Ayu Wulandari<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

e-mail: <sup>1</sup>adilacitradebi@gmail.com, <sup>2</sup> krisdianto\_prasetyo@yahoo.co.id, <sup>3</sup>dhika.math@yahoo.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah *E-learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* lebih efektif dari pada menggunakan aplikasi *whatsapp group* dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *t-test* dengan taraf signifikan 5%.

Data yang diperoleh dari masing-masing kelas setelah diberi perlakuan yaitu rata-rata tes prestasi belajar siswa kelas eksperimen 1 yaitu 78,375 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 sebesar 65. Hasil perhitungan, diperoleh harga  $t_{hitung}$  6,736298, dan harga  $t_{tabel} = 1,665151$  dengan taraf signifikan 5%. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar dengan pembelajaran aplikasi *google classroom* dengan rata-rata prestasi belajar dengan *whatsapp group*. Sehingga penelitian ini dapat menunjukkan bahwa pembelajaran aplikasi *google classroom* lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan aplikasi *whatsapp group* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *E-learning*, *google classroom*, *whatsapp group*, dan prestasi belajar.

## *E-Learning Effectiveness on Mathematics Learning Achievement of Class XI Students of SMK Pancasila 8 Slogohimo*

### ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether *E-learning* using the *google classroom* application is more effective than using the *WhatsApp group* application in improving mathematics learning achievement of class XI accounting students of SMK Pancasila 8 Slogohimo in the academic year 2020/2021. The data collection method is done through test techniques. The data analysis technique used is the *t-test* with a significant level of 5%. The data obtained from each class after being given treatment, namely the average student achievement test for experimental class 1, namely 78.375 while the average value of the experimental class 2 was 65. The results of the calculation, the  $t_{count}$  price was 6.736298, and the  $t_{table}$  price = 1,665151 with a significant level 5%. Because  $t_{count} > t_{table}$ ,  $H_0$  is rejected. This research shows that there is a difference in the average learning achievement with the *Google classroom* application learning with the average learning achievement with the *WhatsApp group*. So this research can show that learning the *google classroom* application is more effective than learning with the *WhatsApp group* application in improving student learning achievement.

**Keywords:** *E-learning*, *google classroom*, *whatsapp group*, and learning achievement.

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai hamba Allah yang hidup di bumi-Nya sangat membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Al-Qur'an banyak membicarakan tentang pendidikan yakni pendidikan keluarga, pendidikan anak, dan pendidikan untuk masyarakat. Pendidikan itu bersifat dinamis yang menuntut suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus dalam upaya menjadikan manusia berkualitas sehingga mampu memajukan bangsa, negara dan agamanya. Pendidikan yang mampu memajukan bangsa, negara dan agama di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta di dalam Undang-undang dan peraturan pemerintah RI pasal 1 No.20 tahun 2003 tentang pendidikan menyatakan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dalam UUD RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal

1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak mulia yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang perlu diperhatikan adalah matematika. Matematika adalah salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Menurut Diyan Pratama,dkk ( 2018 ) matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang jumlah-jumlah yang diketahui melalui proses perhitungan dan pengukuran, serta tentang struktur yang terorganisasikan. Matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan. Selain itu, matematika juga termasuk salah satu mata pelajaran yang dicantumkan dalam semua kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia. Hal ini tentunya menjadi sebuah *problem solving* tersendiri bagi dunia pendidikan matematika. Menurut Diyan Pratama,dkk ( 2018 ) matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari

tentang jumlah-jumlah yang diketahui melalui proses perhitungan dan pengukuran, serta tentang struktur yang terorganisasikan. Bagi seorang siswa, keberhasilan mempelajarinya akan membuka pintu karir yang cemerlang. Bagi warga negara, matematika akan menunjang pengambilan keputusan yang tepat, dan bagi suatu negara, matematika akan menyiapkan warganya untuk bersaing dan berkompetisi di bidang ekonomi dan teknologi.

Pada awal tahun 2020 umat manusia dipenjurui dunia sedang hujani oleh wabah pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19). Yang dapat mengakibatkan menurunnya dari berbagai sistem dari segi perekonomian, sosial, dan pendidikan. Maka hal itu upaya pemerintah dalam mengatasi tanggap situasi terkait tentang covid 19 dari segi pendidikan pemerintah mengganti dari sistem pembelajaran yang awalnya belajar dikelas diganti dengan menggunakan Daring. Pembelajaran secara Daring merupakan upaya pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Program daring atau *e-learning* adalah sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya

mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

*E-Learning* merupakan salah satu program yang diusung oleh pemerintah untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi saat ini. Menurut (Gratika dan Rita, 2013:27) *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran. Dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003/BAB IV (jalur, jenjang, dan jenis pendidikan) disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka/reguler. *E-learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar di tempat masing-masing tanpa harus *face to face* di kelas dengan gurunya. Menurut Rohmah (dalam Rahmasari, 2019:341) *E-learning* mempunyai manfaat yaitu: Efisien dan ekonomis, mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, elemen-elemen media yang dapat memantapkan penguasaan terhadap materi pembelajaran, pembelajaran langsung yang didesain untuk pembelajaran mandiri berpusat pada peserta didik, konten

merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan e-learning melalui jenis, isi, dan bobot konten.

Contoh *e-learning* yang dapat digunakan dalam belajar oleh guru antara lain *google classroom*, *email*, *moodle*, *edmodo*, *whatsapp* dan lain sebagainya. *Google For Education* merupakan inovasi yang paling menarik dari *google* karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut (Afrianti, 2018:17) *Google Classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas dan *Whatsapp* adalah aplikasi pesan untuk smartphone dengan *basic* mirip *Blackberry messenger*. *Google classroom* menurut Pradana dan Harimurti (2017: 60) merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. Menurut (Iftakhar, 2016: 12-18) merupakan platform baru dari *Google Apps for Education*. *Google classroom* juga dapat diintergrassikan dengan

pembelajaran daring lainnya. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *Google Apps for Education* lalu itu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak sejak 12 Agustus 2014. Aplikasi ini menyediakan ruang diskusi sesama peserta didik dan ruang diskusi pribadi antar peserta didik dan guru.

*Whatsapp* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan pengguna bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *whatsapp* menggunakan paket data internet yang sama untuk *email*, *browsing web*, dan lain-lain (Wulandari, 2016:60-72). Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini, komunikasi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Penyampaian informasi pun lebih cepat sampai dan tidak menggunakan waktu yang lama ketika berkomunikasi melalui aplikasi *whatsapp*. Menurut Rani Suryani (2017:18) *Whatsapp* adalah aplikasi pesan berbasis pesan untuk smartphone dengan *basic* mirip *blackberry massanger*. *Whatsapp massanger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya sms, karena *whatsapp masanger* menggunakan paket data internet yang sama untuk *email*, *browsing web* dan lain-lain.

Menurut (Chaplin, 2011:158) Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam bahasa Inggris, kata efektifitas berasal dari kata effect yang artinya satu kejadian atau gejala yang mengikuti kejadian lain dalam satu relasi kausal (sebab-akibat), atau hasil satu keadaan yang memuaskan atau tidak memuaskan pada satu pertalian atau koneksi yang dipelajari. Menurut (Rais, 2012:162) kata efektif berarti ada efeknya, akibatnya, pengaruh, kesannya, manjur dan mujarab. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Menurut (Mulyasa, 2006:89) Efektivitas adalah sarana dan prasarana yang harus dipenuhi untuk pencapaian suatu hal. Efektivitas merupakan rangkaian input, proses dan output dalam memandang suatu hal tertentu.

Menurut pengamatan dan informasi dari salah satu guru matematika di SMK Pancasila 8 Slogohimo berkaitan dengan pandemi COVID-19 maka proses pembelajaran di SMK tersebut sebagian besar dilakukan dengan menggunakan *E-learning* dengan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp group*. Aplikasi

ini membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja pada mata pelajaran matematika. kegiatan tersebut mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih efisien serta melatih siswa mengenal teknologi baru. Kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo. Oleh karena penelitian dilaksanakan di SMK Pancasila 8 Slogohimo sebagai objek penelitian untuk melihat efektivitas belajar matematika menggunakan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp group* terhadap prestasi belajar matematika siswa.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang akan dipelajari, maka peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015:14) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, penggunaan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek penelitian ini siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo

tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri 2 kelas yaitu kelas akuntansi 1 yang berjumlah 40 siswa dan kelas akuntansi 2 yang berjumlah 38 siswa sehingga jumlah populasi yaitu kelas XI Akuntansi yang berjumlah 78 siswa. Pengambilan sampel dengan teknik simple random sampling. Cara pengambilan sampel dalam penelitian sangatlah penting jika ingin hasil penelitiannya berlaku untuk seluruh populasi. Sehingga sampel yang diambil haruslah dapat mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi. Dalam penelitian ini yang diambil adalah siswa kelas XI akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan *google classroom* lebih efektif dari pada *whatsapp group* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan 2 model pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp group*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari sesuatu. Berbeda dengan yang lain-lain sebelum ini, tes prestasi diberikan sesudah siswa mempelajari hal-

hal sesuai dengan yang akan diteskan. Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrumen berupa tes atau soal-soal tes. Soal tes terdiri dari banyak butir tes (item) yang masing-masing mengukur satu jenis variabel (Arikunto, 2013: 194). Tes ini dibuat peneliti berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 40 butir soal untuk di uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda pada kelas uji. Soal-soal yang sudah baik kemudian akan diujikan pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo. Dokumentasi yang dipakai untuk penelitian yaitu data dokumen tentang jadwal pembelajaran matematika, daftar kelas, RPP, kisi-kisi, soal ujian, dan daftar nilai siswa.

Hipotesis nol yakni hipotesis yang menyatakan pembelajaran dengan *google classroom* lebih efektif dari pada *Whatsapp group* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo Tahun Pelajaran 2020/2021. Sedangkan hipotesis satu yakni hipotesis yang menyatakan pembelajaran dengan *google classroom* kurang efektif dari pada *Whatsapp group* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo Tahun Pelajaran 2020/2021.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat, uji keseimbangan kemampuan awal dan uji hipotesis atau uji signifikansi menggunakan uji- t sehingga dapat ditemukan t- hitung. Untuk uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode *lilliefors*, uji homogenitas dicari dengan menghitung nilai F-hitung. Sedangkan uji keseimbangan kemampuan awal menggunakan rumus uji- t.

## HASIL PENELITIAN

Prosedur uji normalitas dimulai dengan menentukan  $H_0$  adalah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan  $H_1$  adalah sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menghitung uji normalitas menggunakan metode *lilliefors* dengan taraf signifikan 0,05. Dengan pengambilan keputusan bila  $H_0$  tidak ditolak maka sampel random berasal dari populasi normal dan sebaliknya. Daerah kritik  $DK = \{L \mid L > L_{\alpha;n}\}$  dengan n adalah ukuran sampel. Uji normalitas dihitung menggunakan nilai hasil tes prestasi belajar pada mata pelajaran matematika materi matriks pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo pada tahun

pelajaran 2020/2021. Berdasarkan perhitungan yang dibantu dengan Ms. Excel diperoleh hasil yaitu  $L_{hitung} = 0,297475 > L_{tabel} = 0,140089$  sehingga keputusan ujinya  $H_0$  diterima sedangkan untuk kelas eksperimen 2 mempunyai  $L_{hitung} = 0,150825 > L_{tabel} = 0,143728$  sehingga keputusan ujinya juga  $H_0$  diterima, karena masing-masing kelas mempunyai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Prosedur uji homogenitas variansi dimulai dengan menentukan  $H_0$  adalah sigma 1 kuadrat sama dengan sigma 2 kuadrat jadi variansi kedua kelompok sama atau terpenuhi dan sebaliknya jika  $H_1$  adalah sigma 1 kuadrat tidak sama dengan sigma 2 kuadrat jadi variansi kedua kelompok tidak sama atau tidak terpenuhi. Menghitung uji homogenitas menggunakan F- hitung dengan taraf signifikan 0,05. Dengan keputusan uji homogenitas yaitu Variansi kedua kelompok sama jika  $H_0$  tidak ditolak sedangkan Variansi kedua kelompok tidak sama jika  $H_0$  ditolak. Daerah kritik  $DK = \{F \mid F > F_{(\alpha;n-1)\alpha}\}$ . Uji homogenitas menggunakan signifikansi 0,05. Uji homogenitas dibantu dengan Ms. Excel dan dari hasil perhitungan diperoleh

$F_{hitung} = 0,108467109 < F_{0,05(39,37)} = 0,58369905$   
8, maka hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dengan kesimpulan variansi kedua kelas homogen.

Prosedur uji keseimbangan awal dimulai menentukan  $H_0$  adalah  $\mu_1$  tidak sama dengan  $\mu_2$  jadi kedua kelompok mempunyai kemampuan awal yang berbeda atau tidak seimbang sedangkan  $H_1$  adalah  $\mu_1$  sama dengan  $\mu_2$  jadi kedua kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama atau seimbang. Menghitung uji keseimbangan menggunakan rumus uji-  $t$  dengan signifikansi 0,05. Dengan keputusan uji keseimbangan kemampuan awal yaitu Kedua kelompok memiliki kemampuan seimbang jika  $H_1$  diterima sedangkan Kedua kelompok memiliki kemampuan awal berbeda jika  $H_0$  ditolak. Daerah kritik  $DK = \{t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2};(n_1+n_2-2)} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2};(n_1+n_2-2)}\}$ . Berdasarkan perhitungan yang dibantu dengan Ms. Excel Dari hasil perhitungan diperoleh:  $t_{hitung} = 6,73629939 > t_{tabel} = 1,665151353$  Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena  $t_{hitung} \notin DK$ . Jadi kedua populasi seimbang.

Prosedur uji hipotesis atau uji efektivitas dimulai menentukan  $H_0$  adalah Pembelajaran dengan *google classroom*

kurang efektif dari pada *whatsapp group* terhadap preatasi belajar matematika dan  $H_1$  adalah pembelajaran dengan *google classroom* lebih efektif dari pada *whatsapp group* terhadap preatasi belajar matematika. Menghitung uji hipotesis menggunakan uji-  $t$  dengan taraf signifikan 0,05 sehingga dapat menentukan  $t$ - hituing. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Perhitungan dibantu dengan Ms.excel dan hasil uji *t-test* dari nilai tes prestasi belajar kedua sampel setelah diberi perlakuan yaitu diperoleh  $t_{hitung} = 6,736298$  dan  $t_{tabel} = 1,665151$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *google classroom* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya melalui *whatsapp group*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian selanjutnya dilakukan analisis data, analisis data dilakukan terlebih dahulu analisis tahap awal yang dilakukan sebelum dilakukan model pembelajaran *e-learning* dan melakukan uji prasyarat. Analisis uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap prestasi

pembelajaran matematika siswa sebelum dan sesudah pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp group*.

Analisis uji keseimbangan yang digunakan pada penelitian ini berasal dari nilai *pre-test* siswa kelas XI akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo tahun ajaran 2020/2021 sebelum diadakan penelitian. Hasil dari analisis tahap awal menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen serta dari uji keseimbangan kemampuan awal menunjukkan kedua kelas sampel berasal dari keadaan yang sama.

Adapun analisis uji prasyarat pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *google classroom* dan *whatsapp group* sebelum menggunakan aplikasi *google classroom* dan *whatsapp group* data dihitung dengan hasil nilai *pre-test*. hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 berdistribusi normal dan uji homogenitas berdistribusi sama.

Adapun uji prasyarat sesudah menggunakan data hasil nilai tes prestasi kedua sampel yang diberikan perlakuan berbeda, untuk kelas eksperimen 1 yaitu siswa akuntansi 1 menggunakan *e-learning* dengan aplikasi *google*

*classroom* dan siswa akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen 2 menggunakan *e-learning* dengan aplikasi *Whatsapp group* pada mata pelajaran matematika materi matriks. Hasil dari analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Analisis uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi seimbang atau sama.

Karena semua data berdistribusi normal dan seimbang selanjutnya analisis hasil uji *t-test* untuk mengetahui lebih efektif pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* atau dengan aplikasi *whatsapp group*. Setelah dilakukan uji hipotesis uji t dari nilai tes prestasi belajar kedua sampel setelah diberi perlakuan yaitu diperoleh  $t_{hitung} = 6,736298$  dan  $t_{tabel} = 1,665151$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *google classroom* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya melalui *whatsapp group*.

Berdasarkan dari hasil pengamatan saat pembelajaran pada kelas eksperimen 1 terlihat bahwa pembelajarn *e-learning* dengan aplikasi *google classroom* membuat siswa menjadi lebih aktif, karena proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman, hemat dan efisien waktu,

mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar siswa dan guru, penyimpanan data yang terpusat dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di masa pandemi ini menggunakan aplikasi *google classsroom* lebih efektif dibandingkan menggunakan *whatsapp group* terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan matriks pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Pancasila 8 Slogohimo tahun ajaran 2020/2021.

Siswa disarankan aktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti setiap pembelajaran terutama pada di era pandemi covid-19 dengan aplikasi *google classroom* agar hasil yang didapat dari pembelajaran tersebut bisa optimal.

Di era pandemi saat ini pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi aplikasi *google classroom* terbukti mempunyai prestasi belajar lebih unggul dibandingkan menggunakan *whatsapp group*, maka guru disarankan menggunakannya dalam proses pembelajaran, agar meningkatkan prestasi belajar siswa.

Peneliti menyarankan di era pandemi covid-19 bagi kepala sekolah

untuk memberikan sosialisasi pada guru untuk menerapkan pembelajaran *e-learning* dengan *google classroom* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan nilai prestasi siswa sehingga dapat meningkatkan mutu kualitas sekolah.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afrianti, W.E. 2018. *Penerapan Google Classroom dalam pembelajaran Akuntansi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Chaplin, James P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gratika Rahmasari, Rita Rismiati, 2013, *E-Learning Pembelajaran Jarak Jauh*, Yrama Widya, Bandung.
- Iftikhar, S. 2016. Google Classroom: What Works and How?. *Journal of Education and Social Science*. Vol.III, pp, 12-18.
- Johnson. 2015. Pengertian Matematika Menurut Para Ahli (Online). (<http://woocara.blogspot.com/2015/12/pengertian-matematika> menurut para ahli. Diakses 30 Mei 2017)
- Mulyasa, E. 2006. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratama, D., Susanto, H.A., Exacta, A.P. 2019. Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* Berbasis *Lesson Study* Terhadap Minat dan Prestasi Belajar. *ABSIS Mathematics*

*Education Journal*, Vol.1,  
No.2,hal 66.

Pradana, Diemas Bagas Panca & Harimurti Rina.(2017). Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*. Vol 02 No.01,59-67.

Rahmasari, Gratika.2019.*E-Learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Yrma Widya.

Rais, Heppy El. 2012.Kamus Ilmiah Populer.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung:Alfabeta.

Suryani,Rani. 2017.Fungsi Whatsapp Group Shalehah Cabang Bandar Lampung Sebagai Pengembangan Media Dakwah Dalam Membentuk Akhlakul Karimah. Hal.18.

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem

Wulandari, Ayu.2016.*Penggunaan Jargon Oleh Komunitas Chatting Whatsapp Gruop*. *Jurnal Transformatika*, 12(2).

## Peran Konseling Online dalam Mengatasi *Competent Tasks* Siswa di Tengah Pandemi Covid-19

Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, Didik Iwan Dahlan, Yuraida Ita Kurniawati

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email : [aldilagreeny@gmail.com](mailto:aldilagreeny@gmail.com) ; [didikiwandahlan@gmail.com](mailto:didikiwandahlan@gmail.com)

### Abstrak

Dampak *corona virus disease* (Covid-19) mengharuskan beberapa pemerintah daerah memutuskan penerapan kebijakan untuk meliburkan kegiatan siswa disekolah dan menerapkan pembelajaran sistem daring atau pembelajaran jarak jauh. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan diberbagai wilayah di indonesia sejak maret 2020, termasuk di kabupaten Sukoharjo. Study ini bertujuan untuk mengetahui peran layanan bimbingan konseling yaitu konseling online dalam mengatasi task kompeten siswa di tengah pandemi virus Corona yang dilaksanakan di kelas XI-IPS 3 SMAN 3 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan menurunnya task kompeten siswa selama pembelajaran daring dikarenakan siswa kesulitan memahami materi yang diberikan, malas melaksanakan pembelajaran daring karena dirasa membosankan. Namun setelah dilaksanakan konseling *online*, *task competent* siswa mulai tumbuh kembali yang ditunjukkan dengan siswa mulai bersemangat mengikuti pembelajaran daring setelah mengikuti layanan konseling *online*, serta siswa lebih disiplin dalam pengumpulan tugas atau pekerjaan rumah (PR).

**Kata Kunci :** *Pembelajaran daring, Konseling Online, Task Kompeten*

## *The Role of Online Counseling in Overcoming Student Competent Tasks in the Middle of the Covid-19 Pandemic*

Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, Didik Iwan Dahlan, Yuraida Ita Kurniawati

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email : [aldilagreeny@gmail.com](mailto:aldilagreeny@gmail.com) ; [didikiwandahlan@gmail.com](mailto:didikiwandahlan@gmail.com)

### Abstract

*The impact of the corona virus disease (Covid-19) requires several local governments to decide on implementing policies to dismiss student activities at school and implement online learning or distance learning systems. This government policy has been effectively implemented in various regions in Indonesia since March 2020, including in Sukoharjo district. The goal of this research is to investigate how the role of the counseling assistance service is, namely classical guidance in fostering student learning motivation to increase academic achievement amid the Covid-19 pandemic which is held in class XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo. This research uses interview and observation data collection techniques. The results showed a decrease in student competent tasks during online learning because students had difficulty understanding the material provided, lazy to carry out online learning because they felt boring. However, after online counseling was carried out students competent bags began to grow again, which was shown by students getting excited about taking online learning after joining online counseling services, and students being more disciplined in collecting assignments or homework (PR).*

**Keywords:** *online learning, online counseling, competent tasks*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 ini membawa dampak di berbagai lini kehidupan. Salah satu dampaknya adalah di dunia pendidikan. Pasalnya, pandemi covid-19 menjadikan kegiatan pembelajaran terhambat dari aktivitas tatap muka atau di luar jaringan (luring) yang dipaksa berkonversi menjadi dalam jaringan (daring). Namun, di sisi lain pandemi covid-19 justru terjadi sebuah akselerasi pendidikan di era revolusi industri dan ke depan adalah society 5.0. Alasannya karena sistem pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 ini dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi, dan komunikasi berbasis digital. Pembelajaran daring secara resmi diberlakukan di Indonesia sejak 16 Maret 2020. Penerapan sistem tersebut berdasarkan surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Secara konseptual pelajaran dalam jaringan (daring) merupakan sistem pembelajaran bukan tatap muka secara langsung yang dilakukan oleh guru-siswa. Hal tersebut dilakukan secara *online* menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring secara konseptual sama dengan *electronic learning* (*e-*

*learning*), yaitu proses pada pembelajaran melalui jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.

Pembelajaran daring secara umum dilakukan melalui komputer, laptop, gawai, yang terhubung dengan internet. Guru menyampaikan materi lewat beberapa aplikasi seperti *zoom meeting*, *telegram*, *google classroom*, *google meeting*, *edmodo*, *youtube*, bahkan hingga *whatsapp chat*. Beberapa tujuan penggunaan *e-learning* yaitu Pertama, meningkatkan kualitas belajar-pembelajar; Kedua, *e-learning* mampu mengubah budaya mengajar pada pengajar sendiri; Ketiga, mengubah gaya belajar pembelajar yang pasif menjadi gaya belajar yang aktif, mandiri dan tetap berkompeten; Keempat, memperluas ranah belajar oleh masyarakat dimana belajar tidak hanya di rumah, melainkan bisa di rumah, di perpustakaan digital dan lain sebagainya; Kelima, mampu mengembangkan dan memperluas layanan bimbingan dan konseling yang lebih segar dan baru.

Meskipun bertujuan positif dan dapat mencegah tertularnya virus covid-19, namun pembelajaran daring tidak semulus harapan semua guru. Banyak problem berdatangan, mulai dari masalah sinyal, pulsa, pemahaman yang lemah, serta menurunnya task kompeten siswa dalam pembelajaran daring.

Seorang guru Bimbingan dan Konseling selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran salah satu di antaranya adalah dengan meningkatkan *task competent* peserta didik. Ketika belajar, peserta didik akan berhasil jika dalam dirinya sudah terpacu kemauan untuk belajar serta keinginan dan semangatnya dalam belajar. *Task Competent* bisa membuat peserta didik bergerak melangkah melaju ke depan dalam setiap belajarnya dan mampu mengarahkan sikap serta perilakunya.

Menurut Shaw & Shaw dalam Koutsonika (2009), menyebutkan bahwa konseling *online* kali pertama muncul pada tahun 1960 dan 1970 dengan perangkat lunak yaitu program *Eliza* dan *Parry*. Tahun awal perkembangan, konseling *online* dilaksanakan dengan berbasis teks, dan saat ini sepertiga dari situs-situs yang ada menawarkan konseling hanya melalui *e-mail*, tersebut kemajuan teknologi juga metode lain yang dapat digunakan seperti *livechat*, konseling melalui telepon dan konseling melalui *videocall*.

Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran daring di SMAN 3 Sukoharjo berlangsung dengan baik. Secara operasionalnya didukung oleh guru yang berdedikasi terhadap tugasnya, didukung sarana dan prasarana pembelajaran daring, media dan sumber pembelajaran yang lengkap. Dengan kondisi tersebut seharusnya peserta didik atau siswa SMA N 3 Sukoharjo dapat mengikuti proses

pembelajaran dengan baik yang ditunjukkan dengan *task kompeten* yang tinggi sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal. Namun, kondisi nyatanya tidaklah menunjukkan kondisi ideal yang diharapkan. Dari hasil pengamatan sekitar 40% siswa kelas XI-IPS 3 menunjukkan *task kompeten* siswa yang rendah. Hal tersebut dilihat dari sikap dan perilaku siswa yang malas belajar, terlalu banyak waktunya bermain game, sering tidak mengerjakan atau mengirim tugas atau pekerjaan rumah, yang pada akhirnya terlihat pada hasil belajarnya yang rendah.

Peserta didik atau siswa memerlukan perhatian yang baik di sekolah dari guru dan terutama guru bimbingan dan konseling. Oleh sebab itu, sebaiknya guru bimbingan dan konseling dapat memberikan layanan yang tepat untuk mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi peserta didik terutama di era pandemi saat ini.

Salah satu layanan yang dapat diberikan adalah layanan konseling *online* yang mengacu pada konseling individu atau perorangan. Sebab konseling merupakan proses yang dinamis dengan interaksi antara konselor dan klien melalui wawancara konseling yang bertujuan terentaskannya masalah klien (Prayitno dan Erman Amti, 2004).

Pelayanan bimbingan dan konseling berorientasi pada potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Potensi

tersebut harapannya dapat mengatasi permasalahannya secara baik serta mampu mengelola alternative-alternatif setiap pemecahan masalah. Dan peserta didik dituntut dapat mandiri serta bertanggungjawab atas setiap keputusan yang diambil dari setiap lini permasalahan hidupnya.

Pelayanan Bimbingan dan Konseling bersifat prefentif dan kuratif. Prefentif ketika membantu peserta didik mengembangkan potensinya sesuai bakat dan minat yang dimiliki sehingga peserta didik mampu membuat langkah pada setiap keputusan hidupnya. Sedangkan kuratif adalah mengatasi permasalahan peserta didik yang sudah terjadi, guru bimbingan dan konseling membantu peserta didik yang memiliki masalah dengan mengandalkan potensinya untuk membuat alternative-alternatif pemecahan masalahnya.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling saat era pandemi dilaksanakan melalui *online*. Dalam mengatasi siswa yang task kompeten rendah perlu pendekatan yang tepat, sehingga model pendekatan konseling yang digunakan haruslah yang bisa menghilangkan prilaku yang kurang baik. Salah satu layanan untuk meningkatkan task kompeten siswa melalui layanan konseling *online*.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan task kompeten siswa selama pembelajaran daring melalui

konseling *online* yang dilakukan guru Bimbingan Konseling pada Kelas XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo.

## METODE

Penelitian ini didesain dengan menggunakan teknik penelitian kualitatif. Sugiyono (2013: 15) mengemukakan bahwa Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, hal tersebut digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah serta hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Obyek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan layanan *home visit* sehingga terjadi konseling online karena adanya covid-19 bimbingan dan konseling di XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah empat orang peserta didik kelas XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan konseling *online*, sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru bimbingan dan konseling dan empat orang siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 3 Sukoharjo. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mempelajari perangkat

atau media yang digunakan dalam penyampaian layanan konseling *online* di kelas XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Jenis layanan bimbingan dan konseling*

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa jenis layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dengan format layanan *online* terhadap siswa XI IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo meliputi layanan orientasi, layanan informasi, layanan konseling individu, layanan penguasaan konten dan kegiatan pendukung aplikasi instrumentasi.

Layanan *online* tersebut dilaksanakan dalam kondisi yang berbeda-beda. Layanan informasi secara *online* dilaksanakan dengan kondisi secara klasikal, guru bimbingan dan konseling memberikan materi pada kelas XI –IPS 3 tentang informasi-inromasi belajar dan atau pribadi-sosial. Layanan penguasaan konten juga diberikan secara *online* melalui klasikal dengan mengirimkan materi penguasaan konten melalui *google classroom*. Sedangkan layanan konseling individu secara *online* diberikan ketika siswa ada yang ingin konseling atau curhat secara pribadi atau dilakukan ketika mendadak ada masalah siswa secara pribadi yang harus diselesaikan.

### *Pelaksanaan layanan konseling online*

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pelaksanaan layanan

konseling *online* terhadap siswa kelas XI IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya adanya laporan dari guru mapel bahwa ada beberapa siswa yang masih belum mengumpulkan tugas, dengan menyiapkan aplikasi yang tepat untuk melakukan konseling *online* yakni *WhatsApp*. Guru bimbingan dan konseling menyiapkan media dan juga memberitahukan siswa terlebih dahulu bahwa akan diadakan konseling *online* untuk mengentaskan masalah terkait menurunnya task kompeten siswa.

Pada penerapannya, guru bimbingan dan konseling menyampaikan tujuan dilakukannya konseling *online* melalui berbagai pendekatan dan teknik yang dimaksudkan untuk mengentaskan masalah konseli terkait dengan menurunnya task kompeten siswa yang terjadi selama pembelajaran daring sehingga peserta didik dapat menemukan jalan pemecahan masalah yang sedang dihadapinya untuk mencapai perkembangan yang optimal dalam suasana pembelajaran daring. Karena diberikan di dalam setting *online*, maka konseling *online* disampaikan dengan menggunakan metode aplikasi baik berupa pesan tertulis maupun lewat video konseling. Atas dasar inilah maka konseling *online* bisa disebut sebagai salah satu upaya untuk mengatasi terbatasnya waktu maupun keadaan konseli untuk meeakukan kegiatan

konseling dengan konselor terkait dengan masalah yang sedang dihadapinya. .

Tahap pelaksanaan layanan konseling *online*, yaitu:

#### *Tahap Persiapan.*

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat hardware maupun software. laptop, atau handphone mana yang akan digunakan. Juga tak lupa mempersiapkan sinyal yang kuat demi kelancaran pelaksanaan konseling *online*. Tak lupa pada tahap ini, juga diperlukan rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

#### *Tahap Inti konseling online.*

Tahapan konseling online tidak jauh berbeda dengan tahapan konseling face to face (FtF) tahapan (Prayitno, 2004). Tahap inti pada konseling online adalah didasarkan pada pendekatan konseling yang digunakan pada konseling *online*. Terdapat tiga pendekatan yang digunakan pada setiap konseling tentu berbeda tiap pendekatannya. Pertama adalah konseling behavior, kedua konseling *rational emotif behavior*, ketiga adalah konseling singkat berfokus solusi.

#### *Tahap Pasca Konseling.*

Pada tahap ini konselor menyampaikan evaluasi konseling *online*, apakah konseling memuaskan, apakah masalahnya teratasi, atau akan diadakannya konseling lanjutan, dan juga apakah masalah pada konseling tersebut akan dialihtangankan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebelum dilaksanakan layanan konseling *online* dengan tema meningkatkan task kompeten siswa, siswa sering tidak mengerjakan atau mengumpulkan tugas selama pembelajaran daring yang berakibat pada nilai dan prestasi akademik siswa yang menurun. Setelah dilaksanakannya layanan konseling *online* dengan topik meningkatkan task kompeten siswa dimana siswa mampu melaksanakan konseling online yang disampaikan oleh konselor adanya perubahan dari siswa dimana siswa sudah mulai disiplin dalam pengumpulan dan mengirimkan tugas selama pembelajaran daring di tengah wabah virus covid-19, siswa mulai menyadari pentingnya belajar untuk mendapatkan prestasi akademik yang baik dimana prestasi tersebut akan berguna bagi masa depannya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

*Jenis layanan bimbingan dan konseling* yang dilaksanakan dengan format layanan konseling *online* terhadap siswa XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo terarah pada terentaskannya masalah yang dihadapi klien terkait dengan menurunnya task kompeten siswa selama pandemi covid-19.

*Pelaksanaan layanan konseling online* bimbingan dan konseling di kelas XI-IPS 3 SMA N3 Sukoharjo dilaksanakan tidak secara terjadwal, karena disesuaikan oleh kondisi, situasi maupun masalah yang

sedang dihadapi oleh klien, karena biasanya sebelum adanya wabah covid-19 layanan konseling dilakukan secara tatap muka atau *home visit*.

*Layanan konseling online* dengan topik Meningkatkan task kompeten siswa pada siswa kelas XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo berpengaruh terhadap peningkatan task kompeten siswa untuk mendapatkan prestasi akademik di sekolah.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di kelas XI-IPS 3 SMA N 3 Sukoharjo di atas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

Bagi siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan lagi task kompeten belajarnya agar bisa mencapai prestasi akademik yang diinginkan dan lebih disiplin dalam pengumpulan tugas selama pembelajaran daring.

Bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat menggunakan berbagai metode, media permainan maupun *ice breaking* agar suasana pemberian layanan secara *online* tidak membosankan.

#### DAFTAR REFERENSI

- Ifdil & Ardi, Z. (2013): *Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-konseling*, Jurnal *Konseling dan Pendidikan* Vol. 1, No.1
- Achmad, J., N. 2011. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*. Rafika Aditama. Bandung
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi

- Marsudi, S. 2003. *Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Muhammadiyah University Press. Surakarta
- Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mutakin, F., Hidayah, M., Ramli, M. (2016): *Efektifitas Konseling Ringkas Berfokus Solusi Untuk meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan: *Teori, Penelitian Dan Pengembangan* Vol.1, No. 11

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Saintifik dan Model Discovery Learning

Sri Mulyati  
Universitas Veteran Bangun Nusantara  
E-mail: mulyatinuk.sri61@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS, kompetensi dasar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo Wonogiri dengan pendekatan saintifik dan model discovery learning. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang menerapkan dua siklus. Pada pra Siklus pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan saintifik model konvensional dengan media gambar, dan siklus pertama dan kedua pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan model discovery learning. Hasil penelitian dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan ketuntasan **proses pembelajaran** dari 69,50%, menjadi 81,25%, meningkat lagi menjadi tuntas 100%, ketuntasan **hasil belajar** menunjukkan dari 60,62% menjadi 68,12%, meningkat lagi menjadi 100%, dan ketuntasan pada **keterampilan mengidentifikasi** menunjukkan hasil dari 56,25%, menjadi 81,25%, meningkat menjadi tuntas 100%.

Kata Kunci: saintifik, discovery learning, hasil belajar

## *Improving Primary School Student Learning Outcomes Using the Scientific Approach and the Discovery Learning Model*

Sri Mulyati  
Universitas Veteran Bangun Nusantara  
E-mail: mulyatinuk.sri61@gmail.com

### Abstrak

*This study aims to identify and describe the increase in learning outcomes of social studies subjects, basic competencies to identify social, economic, cultural, ethnic, and religious diversity in the local province as the identity of the Indonesian nation in the fourth grade students of SD N 3 Wonoboyo Wonogiri with a scientific approach and discovery model. learning. This research is an action research that applies two cycles. In the pre-learning cycle, it is carried out using a conventional model scientific approach with image media, and the first and second cycles of learning use a scientific approach with a discovery learning model. The results of research from pre-cycle, cycle 1 and cycle 2 showed an increase in the completeness of the learning process from 69.50%, to 81.25%, increased again to 100% complete, the completeness of learning outcomes showed from 60.62% to 68.12%, increased again to 100%, and completeness in identifying skills showed results from 56.25%, to 81.25%, increasing to 100% complete.*

*Keywords: scientific, discovery learning, learning outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Anugraheni, 2017: 2016). Proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain (1) input peserta didik; (2) sarana dan prasarana pendidikan; (3) bahan ajar; serta sumber daya manusia (pendidik) yang dapat mendukung suasana kondusif (Anugraheni, 2017:247). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan tentang dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional. Pada Pasal 2 undang-undang tersebut menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Depdiknas 2006: 28). Pembelajaran yang melibatkan keaktifan, kreativitas, kecakapan dalam proses, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kreatif siswa sesuai dengan sistem pendidikan nasional, hingga kini masih mengalami perkembangan, berbagai upaya pemerintah dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidikan seperti rendahnya keaktifan, kecakapan, kreativitas dalam proses, hasil belajar, dan keterampilan berpikir kreatif yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang bersifat konvensional dan teacher centered.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk menemukan sendiri apa yang dipelajarinya. Kurikulum ini mulai diberlakukan sejak tahun 2013 termasuk di

Kabupaten Wonogiri, masih terus mengalami perubahan dalam implementasinya. Perubahan yang terjadi semata untuk menuju keterlaksanaan kurikulum yang lebih efektif, efisien, dan optimal. Munculnya Kurikulum 2013 merupakan tantangan global yang terjadi, yaitu pada tahun 2015 telah diterapkan MAE yaitu perdagangan bebas di Asia Tenggara. Hal ini memacu perlunya perubahan mewujudkan hasil pendidikan yang berupa sumber daya manusia yang kompetitif dan berkarakter.

Perubahan yang begitu cepat seperti pada pembelajaran berbasis tematik terpadu, penilaian yang meliputi tiga ranah afektif, kognitif, dan psikomotor, dan strategi pembelajaran dengan pendekatan saintifik dengan model-model pembelajaran seperti discovery learning, problem based learning, project based learning. Hal ini berpengaruh besar terhadap sekolah, guru, dan siswa. Bagi sekolah tentunya banyak penyesuaian yang harus dilakukan dan tidak jarang menemui kendala yang dihadapi. Bagi guru, terasa terbangun dari tidurnya karena sudah begitu nyaman dengan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2006 yang disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mereka merasa sudah nyaman, familier. Namun perubahan tidak bisa dipungkiri lagi seperti hadirnya Kurikulum 2013, maka guru harus terus belajar untuk meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan tugasnya.

Bagi siswa, dari hasil pengamatan awal dalam mengikuti pembelajaran terlihat adanya kurang ketertarikannya dan kurang bergairah. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang kurang tepat, beberapa siswa terlihat menguap, bercanda dengan teman, asyik

bermain dengan benda yang ada di sekitarnya seperti penggaris, bolpoin, dan sebagainya. Mereka tidak memperhatikan penjelasan guru, bisa juga menggagu temannya. Tingkah laku siswa yang demikian menjadi permasalahan bagi guru, karena hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Kenyataan ini terbukti pada hasil pembelajaran IPS pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia di kelas IV SD N Wonoboyo 3 Wonogiri masih rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 70, dari jumlah siswa 16, baru 3 siswa yang memperoleh dilan 70 ke atas, 5 siswa mendapat nilai 60, 6 siswa memperoleh 50 dan 4 siswa memperoleh nilai 40. Dari data tersebut beru 3 anak atau 19% yang memenuhi ketuntasan minimal. Rata-tara kelas 61, hal ini menunjukkan hasil yang masih belum mencapai tuntas kelas maupun individu.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah diutarakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model discovery learning dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri? (2) Seberapa banyak peningkatan hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri? (3) Seberapa banyak keterampilan hasil mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri?

Mendasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai adalah: (1) Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri? (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri? (3) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan hasil mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo wonogiri?

Menurut Anni (2006:5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan menurut Hamalik (1983: 155) hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati, diukur, dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sudjono mengatakan (2002:20) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oeh siswa setelah menerima pengalaman belajar siswa. Hasil belajar merubahan perubahan tingkah lakuyang baru setelah melalui proses belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pasa apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Darsono (2014:54) mengatakan tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah: (1) meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa; (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis; (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan; (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi; (5) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide; (6) mengembangkan karakter siswa.

Terdapat sebuah keyakinan bahwa pendekatan saintifik merupakan titian emas perkembangan dan pengembangan sikap (ranah afektif), keterampilan (ranah psikomotorik), pengetahuan ( ranah kogniti). Menurut Permendikbud (2013) menyebutkan tahap-tahap pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan/mengolah informasi, mengkomunikasikan.

Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013, tahap kelima dalam pendekatan saintifik yaitu mengkomunikasikan. Pada tahap ini kegiatan belajarnya yaitu menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan yaitu mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Model *discovery learning* ( pembelajaran berbasis penemuan/penyingkapan) adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila teori belajar yang tidak disajikan dengan

pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Model *discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan meliputi metode mengajar dan memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Menurut Bruner dalam Winataputra, (2008:318) Belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan (*discovery learning*). Agar belajar menjadi bermakna dan memiliki struktur informasi yang kuat, siswa harus aktif mengidentifikasi prinsip-prinsip kunci yang ditemukannya sendiri, bukan hanya sekedar menerima penjelasan dari guru saja. Bruner meyakini bahwa belajar penemuan (*discovery learning*) adalah proses belajar di mana guru harus menciptakan situasi belajar yang problematik, menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, mendorong siswa mencari jawaban sendiri, dan melakukan eksperimen. Bentuk lain dari belajar penemuan (*discovery learning*) adalah guru menyajikan contoh-contoh dan siswa bekerja dengan contoh tersebut sampai dapat menemukan sendiri antar konsep.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, membuktikan sendiri, sehingga hasil yang diperoleh siswa akan setia dan tahan lama pada ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga dapat belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Kebiasaan dari belajar menemukan sendiri permasalahan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat. Pada pembelajaran *discovery* ini, siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajarnya.

Ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menetralkan pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Berdasarkan kajian di atas, maka diperlukan tindakan dalam pembelajaran berupa penerapan model pembelajaran yang bersifat aktif. Dalam perkembangannya, model pembelajaran mempunyai banyak variasi, banyak model pembelajaran kreatif yang berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik. Salah satu di antaranya, model pembelajaran Discovery Learning. Menurut Darmadi, (2017:114-117) terdapat prosedur yang harus digunakan dalam mengaplikasikan model discovery learning, yaitu (a) pemberian rangsangan (stimulation); (b) identifikasi masalah (problem statement); (c) pengumpulan data (data collection); (d) pengolahan data (data processing); (e) pembuktian (verification); (f) menarik kesimpulan (generalization).

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah” Ada peningkatan hasil belajar mengidentifikasi keragaman, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pendekatan saintifik model discovery learning pada siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo Wonogiri”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan upaya untuk menjelaskan berbagai aspek dari hubungan antar ketrgantungan, materi, subjek, pembelajar, dan pengajar sehubungan dengan isu totalitas dan logika internal dari tugas sosial mengkonstruksi pengetahuan dari Proses Belajar Mengajar

(PBM) (Slameto, 2015:148). Prosedur penelitian tindakan kelas pada penelitian ini didasarkan dari pendekatan yang dikembangkan oleh Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2008:92). Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yang diawali dengan persiapan penelitian dan diakhiri pembuatan laporan.

Penelitian dilaksanakan di SD N 3 Wonoboyo Wonogiri. Penentuan tempat penelitian ini mempertimbangkan beberapa hal: (1) jarak rumah dengan dengan sekolah dekat masih dalam satu wilayah kelurahan sehingga mudah dijangkau; (2) Sekolah ini memiliki siswa yang cukup mewakili, setiap kelas di atas 15 anak; (3) prestasi sekolah dalam posisi sedang saja sehingga penelitian ini akan dapat membangkitkan gairah guru yang lain.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam penelitian, maka subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N 3 Wonoboyo Wonogiri, jumlah siswa 16 anak dengan satu rombongan belajar. Objek penelitian adalah hasil belajar yang dijabarkan dalam mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran, peningkatan hasil belajar, dan peningkatan keterampilan hasil mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya: (a) melalui dokumen yaitu mengumpulkan data hasil belajar dan penyajian mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada saat belum diadakan tindakan (kondisi awal); (b) observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati (guru dan siswa) dalam pembelajaran mengidentifikasi keragaman

sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siklus 1 dan 2; (c) tes yang berupa tes tertulis tentang hasil belajar dalam pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada siklus 1 dan 2; (d) catatan anekdot untuk mengetahui sikap santun siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; (e) catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua proses kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi: (a) Lembar observasi berupa lembar pengamatan tentang keterampilan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; (b) Butir soal untuk tes tertulis tentang hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; (c) kuesioner

Validasi berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi siswa. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data berasal dari guru kelas, siswa dan teman sejawat sebagai kolaborator. Triangulasi metode yaitu data dari pengumpulan dokumen, hasil observasi, dan hasil tes tertulis.

Menganalisis data dilakukan dengan cara: (1) catatan hasil tes dianalisis dengan: (a) menganalisis hasil tes, (b) menginterpretasi hasil catatan; (2) observasi dianalisis oleh kolaborator dengan: (a) kegiatan ketika siswa menerima penjelasan, (b) kegiatan ketika siswa mengerjakan tugas.

Target akhir penelitian tindakan kelas ini adalah (1) target yang diharapkan dalam proses pembelajaran dari perlu pendampingan pada kondisi awal, meningkat menjadi berketerampilan minimal baik pada kondisi akhir siklus 2. Indikator proses pembelajaran baik bisa diketahui apabila hasil pengamatan selama tindakan memenuhi standar penilaian dalam rentang angka 51-75 (baik), nilai tersebut merujuk dari keterangan rentang penilaian sebagai berikut: 76-100= Sangat Baik, 51-75 = Baik, 26-50 = Cukup, <26 = perlu pendampingan; (2) Target yang diharapkan dalam hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia adalah dari rata-rata 56,92% (Kurang) pada kondisi awal, kondisi akhir siklus 2 diharapkan meningkat menjadi rata-rata nilai tes minimal 75, target ketuntasan klasikal mencapai 76 dengan KKM 70. Dengan rentang penilaian sebagai berikut: 91-100 = Sangat Baik, 81-90= Baik, 70-80= Cukup sedangkan <70 perlu pendampingan. (3) Target yang diharapkan dalam keterampilan dari perlu pendampingan pada kondisi awal, meningkat menjadi keterampilan minimal cukup pada kondisi akhir siklus 2. Indikator berketerampilan baik bisa diketahui apabila hasil pengamatan selama tindakan memenuhi standar dalam rentang angka 70-80 (Cukup), nilai tersebut dirujuk dari keterangan rentang penilaian sebagai berikut: 91-100= Sangat Baik, 81-90= Baik, 70-80= Cukup, dan <70= perlu pendampingan.

Penelitian direncanakan menggunakan daur ulang seperti yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunta (2010:17) dengan menggunakan langkah-langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Penelitian ini direncanakan dalam dua (2) siklus.

Proses awal dalam kegiatan pembelajaran ini siswa diambil sikap santun dalam menyampaikan informasi yang diperoleh. Berdasarkan data yang diambil dengan catatan anekdot sikap santun terlihat pada tabel berikut:

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Dekripsi Kondisi Awal

Tabel 1: Distribusi Sikap Santun dalam Proses Pembelajaran Pra Siklus

No	Indikator Sikap Santun	Frekuensi	Prosentasi
1	Perlu Pendampingan	5	31,25%
2	Cukup	7	43,75%
3	Baik	4	25,00%
4	Sangat Baik	0	0,00%

Berdasarkan analisis hasil belajar mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 2: Distribusi Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1	91-100	0	0,00%	Sangat Baik
2	81-90	0	0,00%	Baik
3	70-80	3	18,75%	Cukup
4	<70	13	81,25%	Perlu Pendampingan
$\sum f$		16	100%	
Siswa Tuntas		3	18,75%	
Siswa belum tuntas		13	81,25%	

Berdasarkan hasil observasi keterampilan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia siswa pada kondisi awal diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3: Distribusi Keterampilan Siswa Pra Siklus

No	Indikator Keterampilan	Frekuensi	Prosentase
1	Perlu Pendampingan	7	43,75%
2	Cukup	5	31,25%
3	Baik	4	25,00%
4	Sangat Baik	0	0,00%

Berdasarkan tabel sikap santun, hasil belajar dan keterampilan siswa di atas dapat

diketahui mayoritas siswa baru mencapai hasil cukup dan masih perlu pendampingan. Deskripsi Siklus 1

Hasil anekdot yang dilakukan, sikap santun siswa pada pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai

identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4: Deskripsi Penilaian Sikap Santun Siklus 1

No	Indikator Sikap Santin	Frekuensi	Prosenrase
1	Perlu Pendampingan	3	18,75%
2	Cukup	7	43,75%
3	Baik	6	37,50%
4	Sangat Baik	0	00,00%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui sikap santun dalam proses pembelajaran siklus 1. Siswa yang memerlukan bimbingan sebanyak 3 siswa atau 18,75%, cukup ada 7 siswa atau 43,75%, baik ada 6 siswa atau 37,50, sangat baik 0 atau 00,00%.

Hasil tes yang dilakukan setelah dilaksanakan siklus 1, untuk mengetahui

hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5: Distribusi Nilai Hasil Belajar Siklus 1

No	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1	91-100			Sangat Baik
2	81-90	3	18,75%	Baik
3	70-80	6	37,50%	Cukup
4	<70	7	43,75%	Perlu Pendampingan
$\sum f$		16	100%	
Siswa Tuntas		9	56,25%	
Siswa belum tuntas		7	43,75%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,87. Nilai terendah siswa 50 dan nilai tertinggi 90. Ketuntasan belajar yang dicapai 56,25% atau hanya dicapai 9 siswa, sedang 43,75% atau 7 siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Hasil observasi keterampilan mengidentifikasi keragaman sosial,

ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 6: Distribusi Nilai Keterampilan Siswa Siklus 1

No	Indikator Keterampilan	Frekuensi	Prosentase
1	Perlu Pendampingan	3	18,75%
2	Cukup	7	43,75%
3	Baik	6	37,50%
4	Sangat Baik	0	00,00%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui keterampilan siswa dalam mengidentifikasi materi memperoleh kriteria sangat baik 0 atau 00,00%, siswa yang mendapatkan kriteria baik 6 atau 37,50%, kriteria cukup ada 7 siswa atau 43,75%, dan yang perlu pendampingan ada 3 siswa atau 18,75%.

#### Deskripsi Siklus 2

Berdasarkan catatan anekdot yang dilakukan terhadap sikap santun siswa dalam

pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, siklus 2 dapat dilihat pada tabel data berikut ini:

Tabel 7: Distribusi Sikap Santun Siswa Siklus 2

No	Indikator Sikap Santun	Frekuensi	Prosenrase
1	Perlu Pendampingan	0	00,00%
2	Cukup	4	25,00%
3	Baik	10	62,50%
4	Sangat Baik	2	12,50%

Dari tabel di atas dapat diketahui, bahwa pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, siklus 2 sikap santun siswa mengalami kemajuan terlihat 4 siswa mencapai hasil cukup atai 25,00%, 10 siswa mencapai hasil baik atau 62,50%, dan 2

siswa mencapai hasil sangat baik atau 12,50%.

Hasil tes yang dilakukan, hasil belajar pada pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, siklus 2, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8: Distribusi Nilai Hasil Belajar Siklus 2

No	Nilai Interval	Frekuensi	Prosentase	Predikat
1	91-100	2	12,50%	Sangat Baik
2	81-90	3	18,75%	Baik
3	70-80	11	68,75%	Cukup
4	<70	0	00,00%	Perlu Pendampingan
$\Sigma f$		16	100%	
Siswa Tuntas		16	73,75%	
Siswa belum tuntas		0	00,00%	

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa diperoleh rata-rata 78,12, dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Ketuntasan yang dicapai 100% atau dicapai oleh seluruh siswa.

Malalui observasi keterampilan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, siklus 2, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9: Distribusi Nilai Keterampilan Siswa Siklus 2

No	Indikator Keterampilan	Frekuensi	Prosentasi
1	Perlu Pendampingan	0	00,00%
2	Cukup	6	37,50%
3	Baik	9	56,25%
4	Sangat Baik	1	6,25%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui keterampilan siswa pada siklus 2 menunjukkan terdapat 6 siswa memperoleh kriteria cukup atau 37,50%, 9 siswa memperoleh kriteria baik atau 56,25%, sedangkan 1 siswa memperoleh kriteria sangat baik atau 6,25%.

Pengambilan data siswa untuk mengetahui sikap santun dalam proses pembelajaran dilakukan dengan catatan anekdot, dari pra siklus, siklus 1, sampai siklus 2. Berdasarkan analisis anekdot tersaji kriteria sikap santun siswa dalam proses pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery

learning, sebagai berikut: (1) Sikap santun siswa pada pra siklus dengan kriteria sangst baik tidak ada atau 00,00%, pada siklus 1 juga belum juga belum ada atau masih 00,00%, pada siklus 2 dicapai oleh 2 siswa atau 12,50%. Jadi dari pra siklus ke siklus 1 tidak ada peningkatan sama sekali, baru dari siklus 1 ke siklus 2 ada peningkatan 12,50%. (2) Sikap santun pada kriteria baik pada pra siklus ada 4 siswa yang baik atau 25,00%, pada siklus 1 ada 6 siswa atau 37,50%, pada siklus 2 ada 10 siswa atau 62,50%. Peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 12,50%, sedang dari siklus 1 ke siklus 2 ada peningkatan sebesar 25,00%. (3) Sikap santun dengan kriteria cukup pada pra siklus ada 7 siswa atau 43,75%, pada siklus 1 ada 7 siswa atau

43,75%, pada siklus 2 terdapat 4 siswa atau 25,00%. Peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 tidak ada dan dari siklus 1 ke siklus 2 justru mengalami penurunan dikarenakan terjadi peningkatan pada kriteria baik. (4) Sikap santun siswa pada kriteria perlu pendampingan pada pra siklus terdapat 5 siswa atau 31,25%, pada siklus 1 terdapat 3 siswa atau 18,75%, sedangkan siklus 2 tidak ada atau 0 atau 00,00%. Penurunan yang terjadi dari pra siklus ke siklus 1 adalah 12,50%, dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi penurunan sampai 00,00%.

Penilaian hasil belajar baik pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 pada pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, dilakukan melalui tes. Setiap siklus menggunakan tes berupa soal berjumlah 10 soal uraian. Hasil tes kemudian dianalisis yang menghasilkan rekapitulasi nilai siswa baik pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 10: Distribusi Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

No	Siklus	Nilai Rata-rata	Prosentase Ketuntasan %
1	Pra siklus	60,62	18,75
2	Siklus 1	68,12	56,25
3	Siklus 2	78,75	100

Berdasarkan hasil analisis, hasil tes belajar pada siklus 1 ini mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 60,62, naik menjadi 68,12. Nilai terendah pada pra siklus 40, naik menjadi 50 pada siklus 1. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 70, menjadi 90 pada siklus 1. Ketuntasan pada pra siklus baru mencapai 18,75% atau hanya dicapai 3 siswa, pada siklus 1 ketuntasan belajar mencapai 56,25% atau 9 siswa, atau ada peningkatan 37,50%.

Analisis hasil belajar pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus 1. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan 68,12, naik menjadi 78,75. Nilai terendah pada siklus 1 adalah 50, naik menjadi 70 pada siklus 2. Nilai tertinggi siswa 90 pada siklus 1, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 100.

Tingkat ketuntasan 56,25 pada siklus 1 atau hanya dicapai 9 siswa, pada siklus 2 ketuntasan belajar menjadi 100% dicapai oleh seluruh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik model discovery learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis hasil pengamatan keterampilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning, dilakukan mulai pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil rekapitulasi tertuang dalam nilai dan kriteria keterampilan siswa berikut ini:

Tabel 11: Distribusi Nilai Keterampilan Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus2

No	Kriteria	Prosentase (%)		
		Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Sangat Baik	00,00	00,00	6,25
2	Baik	25,00	37,50	56,25
3	Cukup	31,25	43,75	37,50
4	Perlu Pendampingan	43,75	18,75	00,00

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan siswa, perbandingan antara pra siklus dengan siklus 1 sebagai berikut: (1) Pada pra siklus yang memperoleh sangat baik 0 siswa (0%), pada siklus 1 pun juga masih 0 siswa (0%). (2) Pada pra siklus yang memperoleh kriteria baik 4 siswa (25,00%), pada siklus 1 dicapai 6 siswa (37,50), mengalami peningkatan 12,50%. (3) Pada pra siklus yang memperoleh kriteria cukup 5 siswa (31,25%), pada siklus 1 dicapai 7 siswa (43,75%) atau mengalami penurunan 12,50%. (4) Pada pra siklus yang memperoleh kriteria perlu bimbingan terdapat 7 siswa (43,75%), pada siklus 1 dicapai siswa 3 siswa (18,75%), atau ada penurunan 25,00%.

Sedangkan perbandingan antara siklus 1 dengan siklus 2 sebagai berikut: (1) Pada siklus 1 yang memperoleh nilai sangat baik 0 siswa (0%), pada siklus 2 terdapat 1 siswa (6,25%), terdapat peningkatan 6,25%. (2) Pada siklus 1 yang memperoleh kriteria baik 6 siswa (37,30%), pada siklus 2 dicapai 9 siswa (56,25%), atau ad peningkatan 18,75%. (3) Pada siklus 1 yang memperoleh kriteria cukup 7 (43,75%), pada siklus 2 ada 6 siswa (37,50%), atau terdapat penurunan 6,25%. (4) Pada siklus 1 yang mendapatkan kriteria perlu pendampingan 3 orang (18,75%), pada siklus 2 tidak ada yang perlu pendampingan siswa (0,0%), terdapat penurunan 18,75%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran IPS mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, dengan menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning di kelas IV SD N Wonobojo 3 Wonogiri menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 tergambar seperti berikut. Ketuntasan proses pembelajaran menunjukkan peningkatan pra siklus 69,50%, siklus 1 (81,25%), dan siklus 2 (100%). Hasil belajar menunjukkan hasil pra siklus (60,62%), siklus 1 (68,12%), dan siklus2 (100%). Keterampilan mengidentifikasi menunjukkan hasil pra siklus (56,25%), siklus 1(81,25%), dan siklus 2 (100%). Kepada guru dan calon guru disarankan dalam pembelajaran untuk menggunakan pendekatan saintifik model discovery learning guna meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Anni, Chatherina Tri dan Ahmad Rifa'i. 2006. Psikologi Pendidikan. Semarang: Unnes Press
- Anugraheni, 2017. Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar guru-guru sekolah dasar. Jurnal manajemen

pendidikan, 4(2)205-212. Dunduh Jumat, 6 November 2020 pukul 11.15

Arikunto, Suharsimi. 2008. Penelitian tindakan kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmadi. 2017. Pengembangan model & metode pembelajaran dalam dinamika pembelajaran siswa. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Daryanto. 2014. Belajar dan mengajar. Bandung: Yrama Media.

Dekdiknas. 2006. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2013. Implementasi kurikulum. Jakarta: Depdiknas.

DOI:<https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>.

Diunduh Jumat, 6 November 2020 pukul 10.23.

Hamalik, oemar. 1983. Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2002. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.

Sudjana, Nana. 2006. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Uno, Hamzah B. 2008. Model pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiranata, Udin S. 2008. Model Pembelajaran mengajar. Universitas Terbuka.

## **Problematika Pembelajaran Daring Geografi Melalui Google Classroom di SMA N 1 NGUTER**

Bagus Setyo Widhiarto<sup>1</sup>, Anggi Noviasari<sup>2</sup>,

\*Corresponding author : Thalita Rahmawati<sup>3\*</sup>

Universitas Veteran Bagun Nusantara Sukoharjo

[Bagussetyo467@gmail.com](mailto:Bagussetyo467@gmail.com) , [pamungkasanggi30@gmail.com](mailto:pamungkasanggi30@gmail.com),

[talitha.rahmawati.univet@gmail.com](mailto:talitha.rahmawati.univet@gmail.com)

### **Abstrak**

Pandemi telah mengubah seluruh tatanan kehidupan, terutama dunia pendidikan. Melalui kebijakan pemerintah, sistem pembelajaran tatap muka dalam proses belajar mengajar dialihkan ke sistem online atau dikenal dengan sistem daring di SMA N 1 Nguter. Problematika yang timbul dalam pemilihan metode yang tepat dipakai dalam proses belajar mengajar di tengah pandemic menjadi dilema bagi berbagai pihak seperti guru, siswa maupun kebijakan sekolah. Pembelajaran daring yang dilakukan di SMA N 1 Nguter menggunakan Google Classroom dalam pelaksanaannya terdapat problematika baik dari guru, siswa maupun dari kebijakan sekolahnya. Terdapat berbagai factor yang menyebabkan adanya problematika tersebut. Seperti masalah yang berasal dari siswa, keterbatasan kuota internet yang dimiliki siswa, jaringan internet serta kedisiplinan dalam mengatur waktu dari siswa. Problematika dari pendidik seperti kurang kreatif dan inovatif atau keterbatasan dalam memilih media atau metode yang tepat dalam pembelajaran, dan kurang tegasnya guru dalam melakukan pembelajaran. Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena melihat fenomena yang terjadi.

Keywords : problematika, daring, google classroom

## ***Geography Online Learning Problems Through Google Classroom at NGUTER 1 High School***

Bagus Setyo Widhiarto<sup>1</sup>, Anggi Noviasari<sup>2</sup>,

\*Corresponding author : Thalita Rahmawati<sup>3\*</sup>

Universitas Veteran Bagun Nusantara Sukoharjo

[Bagussetyo467@gmail.com](mailto:Bagussetyo467@gmail.com) , [pamungkasanggi30@gmail.com](mailto:pamungkasanggi30@gmail.com),

[talitha.rahmawati.univet@gmail.com](mailto:talitha.rahmawati.univet@gmail.com)

### **Abstrak**

*The Covid - 19 pandemic has changed the entire structure of human life around the world which affects all social, economic factors, especially education. Through the coordination of various educational elements as well as government policies, the face-to-face learning system in the teaching and learning process has been transferred to an online system or known as an online system as happened in SMA N 1 Nguter. The problems that arise in choosing the right method to use in the online teaching and learning process in the midst of a pandemic are a dilemma for various parties such as teachers, students and school policies, this occurs because there is no preparation for online learning and all policies that have been implemented. prepare must be changed because of this Covid-19 pandemic. Online learning conducted at SMA N 1 Nguter using Google Classroom in its implementation there are problems both from teachers, students and from school policies. There are various factors that cause these problems. Such as problems originating from students, the limited internet quota that students have, internet networks and discipline in managing student time. Problems from educators such as less creative and innovative or limited in choosing the right media or method in learning, and less assertive teachers in learning. This article uses qualitative research methods, because it looks at the phenomena that occur*

Keywords : problematika, daring, google classroom

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang di bebaskan padanya, karena hanya manusia yang dapat di didik dan mendidik. Menurut hiimi mengatakan bahwa proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang akan diselenggarakan mengedepankan dan kemanfaatan bagi peserta didik. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Namun, yang terjadi pada saat ini dunia pendidikan sedang di terpa oleh wabah virus corona atau yang lebih dikenal dengan covid-19. Datangnya pandemi covid-19 ini sangat mengubah tatanan kehidupan di Indonesia terutama sector pendidikan dari yang awalnya kebijakan di tetapkan pembelajaran tatap muka dengan berbagai program-program baru penunjangnya harus di rubah kembali menyesuaikan dengan kondisi saat ini dimana semua bekerja dan beraktivitas dari rumah ini ini tentu membuat proses belajar mengajar harus di ubah secara daring atau online untuk menghindari dan mengurangi angka penyebaran virus corona ini, kebijakan ini harus di lakukan dan terpaksa dilakukan meskipun banyak pro dan kontra dalam pelaksanaannya. Ada berbagai keputusan pemerintah dalam menghadapi virus corona saat ini. Salah

satunya adalah keputusan pemerintah yang memindahkan proses pembelajaran di sekolah menjadi sistem online atau dikenal dengan sistem daring. Dalam hal ini pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi saat ini adalah e-learning menggunakan aplikasi google classroom.

Google classroom merupakan layanan web gratis, yang dikembangkan oleh google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagai file antara guru dan siswa. Google Classroom merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh Google For Education untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring dapat tercipta dengan baik apabila terdapat kerjasama antara guru siswa begitupun dengan

orang tua. Pembelajaran daring menimbulkan berbagai problematika dalam prosesnya seperti kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi belajar, dari segi siswanya terdapat problematika seperti kesulitan menerima materi dan sarana dalam

## **METODE PENELITIAN**

Pada artikel menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan memperhatikan pada problematika yang ditimbulkan dari pembelajaran daring yang dilakukan di SMA N 1 NGUTER pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS melalui Google Classroom. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, ( sebagai lawannya eksperimen ) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis bersifat induktif atau kualitatif,

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

SMA N 1 Nguter merupakan sekolah menengah negeri yang terletak di Desa Nguter Kabupaten Sukoharjo Provinsi Jawa Tengah. SMA N 1 Nguter menerapkan berbagai kebijakan dan strategi dalam proses pembelajaran daringnya. Sistem pembelajaran daring yang dilakukan di SMA N 1 NGUTER yakni melalui platform aplikasi seperti Google Classroom, Gmeet dan Whatsaap tetapi mayoritas guru dan siswa dalam proses pembelajaran

mendukung pembelajaran daring seperti jaringan internet, kuota internet serta banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Oleh karena itu dalam hal ini pembelajaran harus memiliki kesiapan antara berbagai pihak tersebut agar berjalan dengan baik.

dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Pada penelitian ini terdapat tahapan-tahapan yakni tahap observasi dan analisis data. Analisis data yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang bersifat induktif kualitatif. Lokasi penelitian di SMA N 1 NGUTER waktu penelitian dilaksanakan bulan September-November 2020. Data adalah kumpulan dari fakta yang dapat berupa angka, symbol, ataupun tulisan yang diperoleh melalui pengamatan suatu objek. Data yang baik dapat dipercaya kebenarannya (reliable), akurat, tepat waktu, dan mencakup ruang lingkup yang luas.

menggunakan aplikasi Google Classroom. Aplikasi google classroom merupakan aplikasi media belajar yang termasuk dalam aplikasi pendidikan di dalam aplikasi ini terdapat berbagai menu menu yang berkaitan dengan proses pendidikan dan dapat membantu proses belajar daring meskipun tidak semaksimal seperti proses pembelajaran tatap muka. Di dalam proses pembelajaran di SMA N 1 NGUTER dilakukan dengan cara siswa di masukkan ke dalam kelas yang ada di google classroom sesuai dengan

kelasnya dimana di dalam tiap kelas tersebut terdapat seorang guru mapel sebagai seorang admin dimana yang mengontrol jalanya proses belajar di google classroom adalah guru tersebut. Guru mapel tersebut berkoodinasi dengan wali kelas sesuai kelas nya masing masing dalam membuat sistem pengajaran di goole classroom berlangsung secara kondusif dan sesuai dengan kebijakan sekolah. Dalam pelaksanaannya pengajarannya guru mapel dalam memberikan pelajaran biasa menggunakan beberapa bentuk materi dan bervariasi agar siswa tidak mudah mengalami kejenuhan dalam pembelajaran secara daring ini.

Media pembelajaran yang digunakan biasanya dapat berupa video materi pembelajaran, power pont, article atau PDF dan link link yang berkaitan dengan materi pelajaran yang di ajar. Media pelajaran berupa video yakni guru merecord atau merekam materi yang akan di sampaikan melalui aplikasi record atau zoom dan setelah itu guru tersebut mengshare atau membagi video tersebut ke google classroom dalam wujud sebuah link yang berukuran kecil dan siswa dapat menekan link tersebut untuk melihat materi yang disampaikan. Selanjutnya dalam bentuk powerpoint yakni guru membuat materi yang akan di sampaikan dengan media powerpoint lalu dengan tambahan suara ataaau narasi dari guru tersebut sehingga materi yang akan di share di google classroom, nanti akan berupa power point narasi, dimana meskipun tidak menampilkan wajah gurunya dan hanya memperlihatkan suaranya saja ini juga dapat sebagai pengganti proses belajar tatap muka

walaupun tidak seperti proses belajar tatap muka. Yang selanjutnya yakni dengan media PDF yaitu guru membuat rangkuman dari materi atau buku dan di buat PDF setelah itu di share ke tiap kelas di google classroom. Dan yang terakhir yakni guru memberikan materi berupa link link materi yang di peroleh dari internet atau webinar yang dilakukan oleh guru tersebut. Tetapi dalam pelaksanaannya sebelum memasuki proses belajar mengajar biasanya guru membuat lembar absensi yang bisa dibuat di aplikasi google classroom juga di dalam lembar absensi tersebut terdapat pilihan dimana siswa dapat memilih beberapa pilihan seperti Hadir, izin, dan sakit yang mana lembar presensi ini dikategorikan Wajib sebelum mengikuti proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di google classroom ini juga terdapat bagian dimana untuk dapat melihat keaktifakn dan interaksi dengan siswa yakni siswa dan guru dapat berinteraksi melalui kolom komentar yang ada di bagian bawah lembar materi atau tugas yang di sampaikan oleh seorang guru. Meskipun interaksinya hanya dalam berupa ketikan komentar tetapi bisa sebagai pengganti interaksi antara siswa dan guru, siswa dapat menanyakan pada bagian apa dalam materi yang di sampaikan masih belum paham dan guru juga dapat memberi pertanyaan di kolom komentar untuk mengetahui apakah siswa membaca dan membuka materi yang dia sampaikan. Untuk pemberian tugas atau pretest nya dalam pembelajaran daring ini bersifat wajib di setiap pertemuan pelajaran

karena dengan pembelajaran daring guru tidak mengetahui apakah semua siswa memahami atau membaca materi yang dia sampaikan dan untuk membuat siswa memca dan membuka materi yang di sampaikan perlu adanya tugas meskipun tidak banyak dan dalam pengumpulanya dalam bentuk foto dimana peserta didik menuliskan jawabanya di buku tugas setelah itu di foto dan dikirimkan dalam lembar penugasan ini dapat sebagai bukti bahwsanya peserta didik membuka dan membaca walapun tidak semua.

### **Hasil Pengumpulan Absensi dan Tugas Kelas XI IPS 1**

Dalam pembelajaran di SMA N 1 Nguter selama kurang lebih dua bulan terkhusus kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 35 siswa terdapat problematika yang dapat dilihat dari pengumpulan kehadiran/absensi dan pengumpulan tugas serta evaluasi yang terkait dengan materi mata pelajaran geografi dengan menggunakan Google Classroom selama 6 kali pertemuan.

Data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Perte muan	Absensi Siswa		
	Tepat	Terlambat	Tidak
1	29	3	3
2	25	5	5
3	32	1	2
4	31	1	3
5	24	3	8
6	31	1	3

Perte Muan	Tugas Siswa		
	Tepat	Terlambat	Tidak
1	20	3	12
2	9	7	19
3	13	2	20
4	15	2	18
5	10	7	18
6	16	1	18

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada pertemuan pertama tanggal 24 September 2020 terdapat 29 siswa yang memenuhi absensi tepat waktu. 3 siswa terlambat memenuhi absensi sehingga terdapat 3 siswa yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan

tugas terdapat 20 siswa/siswi yang mengumpulkan tugas tepat waktu. Dan 3 siswa terlambat dalam pengumpulan tugas. Sehingga ada 12 siswa yang belum mengumpulkan tugas. Pada pertemuan ke dua tanggal 1 Oktober 2020 terdapat 25 siswa yang memenuhi absensi tepat waktu. 5 siswa yang

terlambat memenuhi absensi sehingga terdapat 5 siswa yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan tugas terdapat 9 siswa/siswi yang mengumpulkan tugas tepat waktu. Dan 7 siswa/siswi terlambat dalam pengumpulan tugas, sehingga ada 19 siswa yang belum mengumpulkan tugas. Pada pertemuan ke tiga pada tanggal 8 Oktober 2020 terdapat 32 siswa/siswi yang memenuhi absensi tepat waktu. 1 siswa/siswi yang terlambat memenuhi absensi, sehingga terdapat 2 siswa/siswi yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan tugas terdapat 13 siswa/siswi yang mengumpulkan tugas tepat waktu, dan 2 siswa/siswi yang terlambat dalam pengumpulan tugas sehingga ada 20 siswa/siswi yang belum mengumpulkan tugas. Pada pertemuan pada tanggal 15 Oktober 2020 terdapat 31 siswa/siswi yang memenuhi absensi tepat waktu. 1 siswa/siswi yang terlambat memenuhi absensi, sehingga terdapat 3 siswa yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan tugas terdapat 15 siswa/siswi yang mengumpulkan tugas tepat waktu, dan 2 siswa/siswi yang terlambat dalam mengumpulkan tugas sehingga terdapat 18 siswa / siswi yang belum mengumpulkan tugas. Pada pertemuan ke lima pada tanggal 5 November 2020 terdapat 24 siswa / siswi yang memenuhi absensi tepat waktu, ada 3 siswa yang terlambat dalam absensi sehingga terdapat 8 siswa/siswi yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan tugas terdapat 10 siswa/siswi yang mengumpulkan tugas tepat waktu, dan 7 siswa / siswi yang

terlambat dalam mengumpulkan tugas sehingga terdapat 18 siswa/siswi yang belum mengumpulkan tugas. Pada pertemuan ke enam pada tanggal 12 November 2020 terdapat 31 siswa/ siswi yang memenuhi absensi tepat waktu, dan 1 siswa yang terlambat dalam memenuhi absensi sehingga terdapat 3 siswa yang absen atau tidak mengikuti pembelajaran. Untuk pengumpulan tugas terdapat 16 siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu, 1 siswa yang terlambat mengumpulkan tugas tepat waktu sehingga terdapat 18 siswa yang belum mengumpulkan tugas.

Jika di lihat dari table tersebut terdapat banyak siswa/siswi yang belum mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh guru dan juga beberapa siswa yang tidak mengisi absensi selama pembelajaran, hal ini menimbulkan berbagai problematika. Problematika yang timbul dari pembelajaran daring ini sangat banyak dan berkaitan dengan berbagai aspek yang kompleks. Dimana permasalahan ini terjadi bukan hanya dari factor peserta didiknya saja melainkan juga dari factor guru dan kebijakan sekolahnya. Permasalahan yang di timbulkan Proses pembelajaran daring ini tentunya timbul secara ilmiah karena datangnya pandemi ini yang sebelumnya tidak bisa diprediksi sehingga tanpa adanya persiapan dalam proses belajar mengajar. Atas dasar tersebut maka banyak bermunculan berbagai macam masalah yang timbul sehingga membuat proses belajar mengajar saat ini tidak bisa berlangsung semesti yang di harapkan.

Masalah atau probelmatika yang timbul dari siswa/siswi dalam pembelajaran daring memang sudah bias diprediksi sebelumnya hal ini terjadi karena dengan pembelajaran secara daring datau online banyak aspek yang perlu di perhatikan untuk menunjang kegiatan belajar secara online agar bias berjalan secara lancer. Tentu dengan memperhatikan namanya onlie tentu memerlukan suatu aspek pendukung berupa suatu hal yang abstrak yakni sinyal dan kuota internet, meskipun untuk zaman sekarang ini sudah di pastikan semua siswa memiliki smartphone tetapi tidak semua siswa mempunyai yang namanya kuota internet dimana perlu adanya uang yang dikeluarkan untuk menggunakan dan melakukan komunikasi memlaui smartphone, dengan pemdemi ini yang tidak bisa diprediksi akan berakhir sampai kapan tentu dengan belum berakhirnya pendemi covid -19 maka akses internet siswa akan terus berlangsung dan ini akan dapat menimbulkan suatu pemborosan dikalangan peserta didik . dengan misal siswa tidak memliki koneksi internet tentunya siswa tersebut tidak bisa mengikuti pelajaran seperti teman temanya, hal ini tentu juga busa menimbulkan masalah baru yakni siswa dapat mengalami ketertinggalan pelajaran yang ini sangat berpengaruh dengan nilai siswa kedepannya. Selain masalah itu ada juga masla lain yakni kenyamanan siswa nya dimana ada siswa yang pandai saat tatp muka dan rajin dikelas tetapi dengan adanya pendemi dan pembelajaran secara daring yang membuat siswa tersebut harus terkendala

koneksi intenet dan membuat siswa tersebut mengalami penurunan dalam hal nilainya. Dalam pembelajaran daring ini menuntut siswa untuk selalu aktif dan mempunyai koneksi internet yang lancar agar proses belajar mengajarnya tidak mengalami gangguan misalnya telat dalam pengumpulan tugas online, dan terlambat dalam mengisi lembar absensi yang di berikan. Dan yang terjadi di dengan proses pembelajaran daring melalui Google Classroom di SMA N 1 Nguter seperti keterbatasan kuota internet yang dimiliki, kesusahan jaringan internet di daerah tempat tinggal siswa/siswi, ini terjadi secara alamiah karena tempat tinggal peserta didik tidak berpusat di kecamatan nguter saja melainkan juga ada dari kecamatan lain yang memiliki tingkat koneksi interet yang lebih lemah dibandingkan dengan kecamatan lain ini tentunya siswa harus mengganti koneksi internetnya atau harus mencari koneksi internet yang lebih baik ketempat lain agar peserta didik tika mengalami keytertinggalan dalam proses belajar mengajar. Kedisiplinan waktu yang siswa/siswi, hal ini seperti bagaimana siswa/siswi untuk mengatur waktu dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana dengan pembelajaran daring ini yang siswa lebih sering berada dirumah tentu siswa lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain dan bermalasa malasan dirumah hal ini terjadi karena tidak adanya suatu peringatan atau pengingat siswa seperti halnya pembelajarn tatap muka yang mana siswa langsung bertemu dengan guru dan terdapat maksimal batas kedatangan siswa ke sekolah. Tentunya dengan berbagai kondisi sekarang ini

dalam hal pengumpulan dan kedisiplinan siswa bersifat fleksibel dimana batasannya waktunya di perlama meskipun masih saja siswa yang terlambat dalam mengerjakan tugasnya serta tingkat ketidakpahaman siswa tentang materi atau soal yang diberikan oleh guru tentu menjadi masalah dimana guru tidak mengetahui sepenuhnya sampai mana pemahaman siswa dengan belajar secara daring ini lain halnya dengan proses belajar tatap muka dimana guru bisa langsung melihat tingkat pemahaman peserta didik dengan proses pembelajaran daring ini guru hanya dapat melihat dari tugas yang di berikan siswa melalui google classroom untuk melihat tingkat pemahaman dan kedisiplinan peserta didik , serta siswa/siswi yang menunda-nunda dalam pengumpulan tugas.

Masalah lain dari siswa yang berasal dari guru yang mempengaruhi proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat dilihat dari penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang monoton. Model pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan media pembelajaran, yang biasanya hanya mengirimkan materi berupa *power point* di Google Classroom diganti dengan membuat video record agar siswa dapat paham akan materi yang disampaikan. Guru dituntut untuk mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan

materi yang diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan pada materi dan metode belajar yang digunakan. Masalah lain yang timbul seperti siswa yang terbebani oleh banyak tugas-tugas dari guru setiap mapel. Setiap guru akan memberikan tugas kepada siswa setelah pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih memahami materi dengan mengadakan evaluasi seperti pemberian tugas setelah pembelajaran. Namun dengan banyaknya tugas yang diterima oleh siswa banyak yang mengeluhkan karena banyaknya tugas tersebut. Kurangnya ketegasan dari guru. Dalam pengumpulan tugas atau absen kehadiran, guru tidak memberi batasan waktu. Hal ini akan membuat siswa meremehkan pembelajaran online hingga respon untuk mengisi kehadiran dan tugas selau ditunda-tunda. Guru tidak langsung menilai hasil kerja siswa/siswi. Alasan ini juga hampir sama dengan alasan sebelumnya. Hal ini juga dapat membuat siswa/siswi meremehkan mata pelajarannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian data analisis sebelumnya dapat di simpulkan bahwa Pandemi covid – 19 ini sangat mempengaruhi semua aspek tatanan kehidupan masyarakat di Indonesia dan efek yang di timbulkan mayoritas menimbulkan kerugian bagi yang terdampak. Salah satunya Dalam bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat terdampak karena adanya

pendemi covid – 19 ini hal ini karena dengan adanya pendemi ini proses pembelajaran harus dirubah yang awalnya tatap muka seperti biasanya harus diganti dengan online atau daring yang mana semua aktivitas proses pembelajaran dilakukan dengan dari rumah melalui berbagai macam aplikasi pendidikan sebagai fasilitasnya. Dengan adanya fasilitas penunjang pembelajaran daring tidak bias dipungkiri tidak bisa menggantikan rasa proses pembelajarn tatap muka dengan pembelajaran daring ini dalam proses belajar mengajarnya hanya dilakukan dengan cara guru dan peserta didik tidak bisa berinteraksi secara langsung dan hanya bisa menggunakan tulisan online untuk melakukan komunikasi dalam hal proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan di SMA N Nguter dengan mayoritas menggunakan aplikasi via Google Clasroom yang mana dalam proses pembelajarannya siswa dan guru melakukan pengajaran di aplikasi tersebut mulai dari dalam hal pegiriman tugas, pemberian materi dan sesi Tanya jawab juga berlangsung via google classroom tersebut. Dan dalam model pembelajaran yang disampaikan guru biasanya menggggunakan materi berupa viedo, power point dan artikel mengenai materi yang akan disampaikan. pembelajaran daring yang di laksanakan SMA N 1 Nguter menggunakan google classroom terkhusus pada mata pelajaran geografi memiliki berbagai problematika. Problematika atau permasalahan tersebut terjadi baik di siswa siswi maupun gurunya dapat di lihat dari keaktifan siswa/siswi dalam

memenuhi absensi dan pengumpulan tugas yang di berikan oleh guru melalui Google Classroom. Problematika tersebut seperti :

*Keterbatasan kuota internet yang dimiliki*

*Kesusahan jaringan internet di daerah tempat tinggal siswa/siswi.*

*Keterbatasan siswa/siswi dalam mengoperasikan aplikasi Google Classroom*

*Kedisiplinan waktu yang dimiliki siswa/siswi, hal ini seperti bagaimana siswa/siswi untuk mengatur waktu dan focus terhadap pembelajaran*

Problematika lain dari siswa yang berasal dari guru dan kebijakan dari seklah yang mempengaruhi proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat dilihat dari penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang monoton. Siswa terbebani dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru pada setiap mapel. Guru dituntut untuk mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Saran untuk kepala madrasah, guru dan seluruh yang terlibat dalam proses belajar mengajar di SMA N 1 Nguter untuk melakukan inovasi dan berkreaasi dalam melakukan strategi dan model pembelajaran baru yang tidak monoton, dan tidak membebani siswa dalam hal pemberian tugas dan buatlah pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan untuk selanjutnya apabila pandemi ini masih berlangsung sampai tahun ajaran baru. Dan buatlah model pembelajaran yang membuat siswa haus akan pelajaran yang di sampaikan. Berdiskusi dengan siswa untuk bersama membuat model pembelajaran yang diinginkan bersama.

Dan terimakasih kepada seluruh pendidik yang telah memberikan pembelajaran di masa pandemi meskipun baru pertama melaksanakan penegajaran secara online. Dan tetap lah berkreasi dan berinovasi dalam bidang pendidikan

#### DAFTAR REFERENSI

- Mulatsih, B.2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol.5 (1)
- Sabara, E, Sabran.2020. Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran. *Lembaga Penelitian Seminar Universitas Negeri Makassar*. ISBN : 978-602-5554-71-1
- Purba, R , Siregar, A.2020. Pembelajaran Berbasis Google Classroom, Google Meet dan Zoom Guru SMP N 2 Batubara. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol 01(4)
- Kurniawan, F. 2020. Problematika Pembelajaran Sejarah Dengan Sistem Daring. *Universitas Sebelas Maret*. Vol 20. No 2
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal of Islamic Education*. Vol 2 ( 1 )
- Hapsari, A S, Pamungkas H. 2019. Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*. Vol 18 (2)
- Sibero,K F A, Manurung, G H I , Sitenggang, R. 2020. Pelatihan Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dan Evaluasi Guru Di SMK Negeri 11 Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*. Vol 1(2)
- Maharani,N, Kartini S K . 2020. Penggunaan Google Classroom Sebagai Pengembangan Kelas Virtual Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika Pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer. *Jurnal Of Science Education*. Vol 3 (3) :167-173
- Kurniawan B. 2020. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online. *Jurnal Of Community Service Learning*. Vol4 (1) :1-9
- Terasne,Permana Dira.2020. Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Masa Covid-19 Bagi Guru. *Jurnal Abdimas*. Vol.2 (3) : 95-100
- Mustakim .2020. Eektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Of Islamic Education*. Vol 2 (1)

## **Implikasi Penerapan Blended Learning Selama Covid – 19 untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK**

**Idham Adi Pradipta<sup>1</sup>, Ima Dyah Chavidowaty<sup>2</sup>, Roy Hermawan<sup>3</sup>, Hamda Kharisma<sup>4</sup>**

Universitas Veteran Bangun Nusantara

[ldhamadipradipta@gmail.com](mailto:ldhamadipradipta@gmail.com)<sup>1</sup>, [imadyahchavidowaty@gmail.com](mailto:imadyahchavidowaty@gmail.com)<sup>2</sup>, [Royhrmwn@gmail.com](mailto:Royhrmwn@gmail.com),  
[hamdakharisma@gmail.com](mailto:hamdakharisma@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Pada masa pandemi Covid – 19 ini memaksa pemerintah untuk membuat dan menerapkan model pembelajaran baru yang mengacu pada pembelajaran campuran (blended learning) yang membuat perubahan yang cukup signifikan pada system pembelajaran yang umumnya diterapkan pada sekolah sekolah. Dengan artikel ini penulis ingin membahas implikasi penerapan blended learning pada masa pandemic Covid – 19 terhadap performa guru mata pelajaran Simulasi Digital SMK kelas X di SMK Veteran 1 Sukoharjo beserta masalah – masalah dan berusaha untuk memberikan solusi masalah – masalah yang terjadi diakibatkan oleh implementasi Blended Learning tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penilitan lapangan sesuai dengan kegiatan PPL yang penulis laksanakan di sekolah tersebut. Hasil yang penulis dapatkan melalui penelitian ini bahwasanya banyak Guru serta Siswa yang mengalami hambatan selama implemementasi Blended Learning. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam Blended Learning kurang diterapkan dengan baik. Rasa bosan yang dialami siswa merupakan factor terbesar dalam proses pembelajaran. Jadi pada dasarnya metode Blended Learning masih kurang bisa diterapkan dalam pembelajaran sekolah kejuruan karena siswa dituntut untuk mempealajari praktikum dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Blended learning, Covid – 19, Simulasi digital

## ***Implications of Application of Blended Learning During Covid - 19 for Digital Simulation Class X Senior High School***

**Idham Adi Pradipta<sup>1</sup>, Ima Dyah Chavidowaty<sup>2</sup>, Roy Hermawan<sup>3</sup>, Hamda Kharisma<sup>4</sup>**

Universitas Veteran Bangun Nusantara

[ldhamadipradipta@gmail.com](mailto:ldhamadipradipta@gmail.com)<sup>1</sup>, [imadyahchavidowaty@gmail.com](mailto:imadyahchavidowaty@gmail.com)<sup>2</sup>, [Royhrmwn@gmail.com](mailto:Royhrmwn@gmail.com),  
[hamdakharisma@gmail.com](mailto:hamdakharisma@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstract**

*Abstract During the Covid-19 pandemic forced the government to create and implement a new learning model that refers to blended learning that makes significant changes to the learning system that is generally applied to schools. With this article, the author would like to discuss the implications of applying blended learning during the Covid-19 pandemic to the performance of teachers of smk digital simulation subjects in grade X at SMK Veteran 1 Sukoharjo along with problems and trying to provide solutions to the problems caused by the implementation of Blended Learning. The research method used is a field-leveling method in accordance with ppl activities that the author carried out in the school. The results that the authors obtained through this study that many Teachers and Students experienced obstacles during the implementation of Blended Learning. The utilization of learning media used in Blended Learning is poorly applied. The boredom experienced by students is the biggest factor in the learning process. So basically blended learning method is still less applicable in vocational school learning because students are required to teach practicum in learning.*

Keyword: Blended learning, Covid – 19, Simulasi digital

## PENDAHULUAN

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan. Terutama perkembangan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama didunia pendidikan. Seperti pemanfaatan komputer sebagai media alternative pembelajaran. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan tentang mesin mobil ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mesin mobil lebih dalam, Baik dari segi pemahamannya dan implementasinya, Dikalangan dunia pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk membantu kinerja guru dalam penyampaian materi saat proses belajar dan mengajar.

Pada kondisi umumnya, implementasi teknologi dan informasi dalam pendidikan sangat bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam kelas. Akan tetapi selama masa pandemi Covid – 19 saat ini, implementasi teknologi dan informasi sangatlah penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dikarenakan kondisi yang mengharapakan semua orang untuk melakukan karantina sehingga kegiatan diluar rumah tidak memungkinkan untuk dilakukan. Oleh karena itu penerapan *blended learning* butuh untuk dapat dilakukan sebagai pengganti metode pembelajaran yang umum dilakukan sebelum adanya pandemi Covid – 19.

*Blended learning* merupakan pembelajaran campuran yang bisa digunakan untuk mata pelajaran simulasi digital yang harus melakukan praktek tidak hanya secara daring. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara pelajar dan pengajar saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara online[(Widiara, 2018)]. Pada saat Covid - 19 ini lebih baik menggunakan pembelajaran *blended learning* karena metode tersebut dirasa paling cocok untuk mata pelajaran simulasi digital.

Simulasi Digital merupakan suatu mata pelajaran yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Simulasi Digital termasuk dalam mata pelajaran dengan standar kompetensi yang sangat banyak. Kurangnya buku yang mendukung membuat siswa malas belajar bahkan sering tidak mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Beberapa permasalahan yang terjadi di kelas yaitu siswa belum terbiasa membangun pengetahuannya sendiri karena masih bergantung kepada penjelasan guru, guru sering menggunakan catat terlebih dahulu baru dijelaskan sehingga menggunakan waktu yang sangat banyak dalam setiap kali pertemuan. Oleh karena itu, diperlukan review terkait materi yang telah atau sedang dipelajari di kelas, sehingga dapat membantu siswa dalam mengingat kembali prosedur

penggunaannya dalam mengerjakan soal.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah 1) Penelitian Lapangan (Field Research), 2) Penelitian Kepustakaan (Library Research), 3) Metodologi Wawancara. Penelitian lapangan dilakukan dengan cara meninjau langsung objek yang diteliti agar tercapainya tujuan dan hasil yang maksimal. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mempelajari buku – buku, literatur – literatur dan sumber bacaan lainnya yang erat hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Sementara metodologi wawancara dilakukan untuk mendapatkan data – data dari responden untuk dipakai dalam penulisan penelitian.

## **KAJIAN TEORITIS**

### ***Internet***

Internet (portmanteau dari interconnected network) adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jaringan privat, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal ke lingkup global, dihubungkan oleh beragam teknologi elektronik, nirkabel, dan jaringan optik. Internet membawa beragam sumber daya dan layanan informasi, seperti dokumen hiperteks yang saling terkait dan aplikasi World Wide Web (WWW), surat elektronik, telepon, dan berbagi berkas[(Web *et al.*, 1990)]. Berikut pengertian internet dari beberapa sumber:

(Turban, Rainer and Potter, 2006) internet adalah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer dari bisnis, organisasi, lembaga pemerintah, dan sekolah diseluruh dunia, dengan cepat, langsung, dan hemat.

Mac Bride yang diterjemahkan oleh Sugeng mendefinisikan adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). (Mac Bride, 1997)

Mac Bride yang diterjemahkan oleh Sugeng mendefinisikan adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). (Mac Bride, 1997)

Pengembangan internet ini bisa digunakan untuk model pembelajaran e-learning karena menggunakan jaringan internet dan bisa di pakai untuk pembelaran jarak jauh dengan cara menggunakan aplikasi pembelajaran zoom, google meet, edmodo, dll. Yang harus terkoneksi dengan internet dan juga bisa menggunakan Web (alamat situs yang bisa digunakan untuk model pembelajaran e-learning) yang harrus terkoneksi dengan internet juga.

Internet ini bisa dihubungkn dengan e-leraning (elektronik learning) karena media yang di gunakan adalah perangkat elektronik semisal komputer, heandphone. Perangkat tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran daring jika terkoneksi dengan internet atau bisa digunakan pembelajaran jarak jauh.

### ***E – Learning***

Secara garis besar e – learning adalah sistem pembelajaran elektronik atau e – pembelajaran dapat

didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan berupa website yang dapat diakses dimana saja. [(*Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli*, no date)] E – Learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

E – Learning dalam arti luas merupakan sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis Web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. [(*Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli*, no date)]

Dalam penerapan e – learning untuk pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Dengan adanya e-learning dapat diakses dengan mudah. Untuk Media yang digunakan sederhana yaitu smarttphone atau laptop yang bisa terhubung dengan internet agar bisa mengakses materi-materi yang akan dipelajari. Sehingga waktu untuk belajar dapat dilakukan secara bebas tidak terikat dengan pekerjaan lainnya. Dengan penerapan e-learning akan banyak menemukan pengetahuan yang belum diketahui. Hanya dengan cara mendaftarkan member dalam e-learning tanpa biaya akan lebih terjangkau dan murah hanya cukup membeli paket data internet.

Adapun kekurangannya keterbatasan akses internet biasanya terdapat didaerah terpencil yang tidak

mendapatkan jangkauan internet yang stabil. Untuk beberapa metode pembelajaran e-learning bersifat satu arah yang menyebabkan pengajar dan siswa kurangnya interaksi untuk mendapatkan penjelasan mengenai materi yang dipelajari dan sulit untuk dipahami. Dalam belajar berkurangnya pengawasan dalam melakukan pembelajaran secara daring yang akhirnya pengguna kehilangan berkonsentrasi. Terjadinya hal menunda-nunda waktu belajar.

### ***Blended Learning***

Pembelajaran Campuran (Blended Learning) adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan materi pendidikan online dan peluang interaksi online dengan metode ruang kelas berbasis tempat tradisional. Ini membutuhkan kehadiran fisik baik guru dan siswa, dengan beberapa elemen kontrol atas waktu, tempat, jalur, atau kecepatan. Sementara para siswa masih bersekolah disekolah “fisik “dengan kehadiran guru, praktik kelas tatap muka dikombinasikan dengan aktifitas yang dimediasi komputer terkait konten dan penyampaian. Blended Learning juga digunakan dalam pengembangan profesional dan pengaturan pelatihan. [(*Pemelajaran campuran - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, no date)]

Blandead learning ini adalah pembelajaran campuran dan bleanded learning ini dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Pada saat covid-19 ini dapat digunakan karena lebih pembelajarannya lebih banyak daring dan juga praktek yang membutuhkan praktek maka dari itu blanded learning digunakan pada saat covid-19 ini.

Bleanded learning secara daring bisa menggunakan aplikasi maupun web, adapun contohnya yaitu Whatsapp dan Google clashroom untuk aplikasi dan web bisa menggunakan web [www.joinmyquiz.com](http://www.joinmyquiz.com) jika membuka aplikasi ini harus terkoneksi ke internet karena jika tidak terkoneksi internet aplikasi maupun web ini tidak bisa digunakan.

#### **Whatsapp**

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. [(WhatsApp - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, no date)]

#### **Google Classroom**

Google Classroom (bahasa Indonesia: Google Kelas) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. [(Google Kelas - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, no date)]

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh gambaran mengenai sistem

pembelajaran yang digunakan di SMK Veteran 1 Sukoharjo. Dengan adanya sistem pembelajaran daring disekolah tersebut guru mengajar melalui perangkat smartpone yang terkoneksi dengan internet meskipun siswa berada dirumah. metode belajar yang dilakukan guru secara online tanpa tatap muka dengan siswa. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup media sosial seperti WhatsApp (WA), Google Classroom dan lain-lain. Adanya media sosial tersebut guru dapat berkomunikasi dengan siswa melalui grup WhatsApp setiap kelas agar mudah menyampaikan informasi pembelajaran dan juga dapat mengetahui absensi kehadiran siswa yang mengikuti atau tidak dalam pembelajaran tersebut. Dalam penyampaian guru membagikan materi yang akan diajarkan sesuai rancangan pembelajaran. Untuk penyampaian informasi guru diharapkan aktif agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran online sehingga siswa dapat merespon dalam proses pembelajaran. Namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya. Untuk media pembelajaran yang digunakan guru tersebut hrsus sesuai materi yang diajarkan serta cukup menarik untuk dipelajari. Siswa juga dapat mempraktekkan apa yang sudah diajarkan oleh guru tersebut agar tujuan pemebelajaran tersebut tercapai dengan baik.

Kurikulum yang digunakan untuk mata pelajaran Simulasi Digital adalah K – 13 yang disahkan mulai tahun 2013. SMK Veteran 1 Sukoharjo menerapkan kurikulum tersebut dikarenakan sesuai dengan model

pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sekolah. Aspek – aspek penilaian yang meliputi aspek pengetahuan, aspek sikap, dan perilaku dirasa sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Meskipun pada tahun 2014 penggunaan kurikulum 2013 sudah dihentikan dan digantikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) akan tetapi di SMK Veteran 1 Sukoharjo masih menggunakan K – 13 yang dirasa sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.

Model Pembelajaran yang digunakan bervariasi sesuai dengan guru yang mengajar di depan kelas. Dikarenakan SMK adalah sekolah kejuruan yang mengutamakan praktek daripada teori maka model pembelajaran yang digunakan rata – rata disesuaikan dengan fakta tersebut. Model pembelajaran seperti Model Inkuiri Terbimbing yang mengutamakan peranan siswa untuk memahami dan mempraktekkan konsep materi yang diajarkan biasanya digunakan sebagai metode umum dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan model pembelajaran untuk SMK yang berfokus kepada praktikum, SMK Veteran 1 Sukoharjo juga menekankan metode praktikum pada pembelajaran di mata pelajaran simulasi digital meskipun bukan termasuk ke dalam mata pelajaran kejuruan. Penerapan model pembelajaran berbasis praktikum ini disesuaikan dengan kelas yang diajarkan, misal jika diajarkan pada siswa jurusan Multimedia (MM) atau Teknik Komputer Jaringan ( TKJ ) dikarenakan materi kejuruan yang diajarkan sama – sama berbasis komputer maka penekanan praktek dan

materi akan berbeda dengan penerapan pada siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan ( TKR ). Penerapan pada jurusan MM akan lebih difokuskan pada penerapan teknik pengoperasian komputer tingkat lanjut sedangkan pada Jurusan TKR lebih menekankan pada pemahaman materi yang di ajarkan pada setiap Kompetensi Dasar (KD). Hal tersebut mengakibatkan pembuatan rancangan pembelajaran untuk penerapan Blended Learning menjadi bervariasi pada s. setiap jurusan yang berbed

Untuk penerapan blended learning selama Covid – 19 sudah cukup diterapkan sesuai arahan dari Kemendikbud, akan tetapi dikarenakan model pembelajaran di SMK yang berfokus pada praktikum mengakibatkan guru – guru kesulitan untuk menerapkan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pemerintah. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran serta penerapan protokol kesehatan selama masa pandemi ini, pemerintah beserta 4 Menteri melakukan penyesuaian keputusan terkait pelaksanaan pembelajaran selama pandemi, maka tercetuslah model pembelajaran Blended Learning yang digunakan sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional pada umumnya. Bagi daerah yang berada di zona oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan belajar dari Rumah (BPR). Berdasarkan data per 3 Agustus 2020 dari <http://covid19.go.id> terdapat sekitar 57 persen peserta didik masih berada di zona merah dan oranye. Sementara itu, sekitar 43 persen peserta didik berada di zona kuning dan

hijau. [(Kemendikbud, 2020)]  
Dikarenakan daerah Sukoharjo termasuk ke dalam salah satu daerah Zona rawan Covid, hal tersebut mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran mengalami hambatan untuk pengadaaan pertemuan tatap muka. Sehingga mata pelajaran yang membutuhkan praktikum tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya. Meskipun dengan adanya penerapan Blended Learning tetap tidak dapat mengganti pembelajaran tatap muka dalam kelas / laboratorium praktek. Maka mau tidak mau guru harus bisa beradaptasi untuk menerapkan pembelajaran Blended Learning yang tetap sesuai protokol kesehatan tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan belajar para siswa.

Hal – hal tersebut di atas mendorong guru mata pelajaran untuk melakukan usaha ekstra untuk menemukan alternatif pembelajaran yang sesuai dilakukan saat Covid ini dengan tetap memenuhi standar kesehatan yang telah diterapkan oleh pemerintah. Salah satu bentuk usaha pihak SMK Veteran 1 Sukoharjo dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan melakukan implementasi penggunaan grup whatsapp dalam pembelajaran sehingga informasi dari guru ke siswa tetap dapat tersampaikan meskipun tidak melalui tatap muka langsung di dalam kelas. Selain itu, penggunaan Google Classroom serta Edmodo sudah diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu pelaksanaan pembelajaran selama Pandemi Covid – 19.

Penerapan metode pembelajaran blended learning yang disertai dengan bantuan whatsapp serta media lainnya juga berlaku pada mata pelajaran

kejuruan ataupun non-kejuruan seperti Simulasi Digital. Pada penerapan metode tersebut untuk mata pelajaran Simulasi Digital, dilaksanakan dengan menggunakan media whatsapp dan edmodo sebagai media utama proses pembelajaran. Variasi pembelajaran seperti yang sudah dilakukan tersebut dapat cukup membantu guru dalam proses penyampaian informasi pembelajaran, akan tetapi masih belum bisa mengatasi permasalahan – permasalahan lain yang berkaitan dengan praktikum pembelajaran.

Menurut hasil penelitian penulis menemukan beberapa permasalahan yang muncul akibat adanya perubahan model pembelajaran mengikuti pandemi Covid – 19 ini. Dalam hal ini penulis dapat membagi permasalahan – permasalahan tersebut menjadi 2 sudut pandang,

#### ***Sudut Pandang Siswa:***

- Keterbatasan media pembelajaran
- Kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui media online
- Rasa Bosan yang melanda setelah melakukan pembelajaran daring dalam waktu lama

#### ***Sudut Pandang Guru:***

- Ketidaksesuaian model pembelajaran blended learning dengan metode praktikum di SMK
- Kesulitan dalam beberapa aspek penilaian siswa, terutama untuk sikap dan keterampilan
- Kesulitan dalam menentukan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan

Beberapa permasalahan di atas tidak hanya berlaku di mata pelajaran tertentu saja, akan tetapi juga berlaku pada mata pelajaran – mata pelajaran umum lainnya. Cara penyelesaian

permasalahan tersebut juga bervariasi dari segi metode, media, serta guru yang melaksanakan.

Salah satu permasalahan cukup pelik yang harus dihadapi oleh guru pengajar mata pelajaran Simulasi Digital dalam penerapan Blended Learning adalah mengenai perubahan yang cukup signifikan dari pembelajaran awal yang digunakan sebelum adanya pandemi Covid ini. Jika sebelum adanya pandemi Covid ini sekolah menggunakan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan sesuai dengan kurikulum K – 13 yang dipakai, setelah adanya pandemi Covid ini perubahan sistem pembelajaran jarak jauh membuat sinkronisasi waktu dan kedisiplinan siswa berkurang dikarenakan kurang adanya supervisi dari guru saat siswa belajar di rumah. Hal tersebut mengakibatkan di beberapa waktu pelaksanaan absensi yang dilakukan melalui media whatsapp kurang bisa dilakukan dengan lancar bahkan terkadang tidak ada yang melakukan absen sama sekali.

Akan tetapi, permasalahan terbesar dengan adanya penerapan Blended Learning ini muncul setelah beberapa waktu pelaksanaannya yaitu rasa bosan yang dialami para siswa dikarenakan sistem Blended Learning mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah masing – masing siswa. Hal tersebut lah yang mengakibatkan beberapa permasalahan yang dialami siswa sesuai dengan apa yang penulis sampaikan di atas. Rasa bosan siswa berdampak pada kurangnya minat belajar siswa sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi berkurang dan mengakibatkan berkurangnya kedisiplinan beberapa

siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dalam hal ini sebagai pengajar harus memberi perhatian lebih kepada siswa selama pandemi ini dikarenakan perubahan model pembelajaran tersebut yang menambah beban kerja guru dalam sistem pembelajaran.

Beberapa cara telah coba dilakukan oleh guru mata pelajaran Simulasi Digital untuk mengatasi permasalahan yang muncul karena penerapan Blended Learning selama masa pandemi ini. Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan – permasalahan di atas adalah pembuatan dan penerapan video pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar wajib yang telah diputuskan oleh Bpk.Malkan Maliya,S.Pd selaku kepala Sekolah SMK Veteran 1 Sukoharjo. Penerapan video pembelajaran sebagai media wajib dalam pelaksanaan Blended Learning diharapkan dapat membantu menumbuhkan kembali minat siswa dalam pembelajaran sehingga masalah – masalah yang terjadi dapat teratasi.

Selain usaha untuk mengatasi permasalahan yang diakibatkan oleh penerapan blended learning, pihak sekolah beserta guru dan jajaran pegawai juga berusaha untuk tetap menerapkan protokol kesehatan Covid – 19 sesuai dengan peraturan yang telah dicanangkan oleh pemerintah. Hal ini dapat dilihat dari pengadaan Picket Gugus Covid yang diadakan di depan gerbang masuk SMK Veteran 1 Sukoharjo sehingga pihak sekolah dapat melakukan cek suhu dan penyemprotan hand sanitizer pada siapapun yang hendak masuk ke dalam wilayah sekolah. Selain pelaksanaan gugus Covid di gerbang sekolah, penerapan protokol kesehatan juga dilakukan sebelum siswa

melakukan kegiatan yang harus dilakukan di wilayah sekolah misalnya saat pelaksanaan ujian praktek sebelum masuk ke dalam laboratorium sekolah. Usaha dan upaya yang telah dilakukan oleh pihak sekolah serta guru pengajar tentu sudah cukup membuahkan hasil dalam skala luas yaitu sekolah, akan tetapi untuk penerapan dalam mata pelajaran Simulasi Digital menurut penelitian kami rasa masih dapat diperbaiki lagi.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian yang telah dilakukan telah membantu penulis menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam penerapan Blended Learning di Sekolah Kejuruan (SMK). Salah satu permasalahan pelik yang penulis temukan dalam penerapan Blended Learning ini adalah rasa bosan yang dialami para siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga muncul permasalahan – permasalahan baru yang mengakibatkan guru harus melakukan usaha lebih dalam pelaksanaan pembelajaran. Bahkan dalam beberapa mata pelajaran selain Simulasi Digital seperti mata pelajaran BK harus dilaksanakan home schooling dimana guru mengumpulkan beberapa siswa di suatu tempat lalu guru memberi pelajaran di tempat tersebut secara berkala sesuai dengan KD yang dibutuhkan untuk penyampaian mata pelajaran tersebut.

Dalam penerapan Blended Learning pada mata pelajaran Simulasi Digital, penulis menemukan bahwa pelaksanaannya tidak terlalu terhambat dikarenakan pada dasarnya mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran praktek yang berfokus pada

penggunaan aplikasi komputer serta pengoperasiannya sehingga dapat dilaksanakan dengan cukup mudah. Akan tetapi dalam pelaksanaannya bukan tanpa amasalah sama sekali.

Masalah yang timbul dengan adanya penerapan blended learning di masa pandemi Covid ini antara lain adalah adanya hambatan dalam pelaksanaan ujian praktek serta pemanfaatan media pembelajaran yang diaras kurang dapat dilakukan dengan imbang karena mata pelajaran ini diajarkan ke beberapa kelas dengan kejuruan yang berbeda sehingga dalam penerapannya tidak bisa di sama ratakan model pembelajarannya.

Seiring dengan permasalahan – permasalahan yang telah penulis sebutkan diatas, penulis ingin mengajukan beberapa saran terkait hal tersebut. Untuk permasalahan terbesar dalam penerapan blended learning, penanganan permasalahan tersebut penulis rasa sudah cukup teratasi dengan pengadaan media pembelajaran berbasis video serta peran guru dalam pendisiplinan siswa dalam pembelajaran. Dalam penerapannya selain menerapkan media video pembelajaran, dapat pula menambah media pembelajaran yang digunakan selain menggunakan media whatsapp dan edmodo bisa memanfaatkan penggunaan SPADA dalam pembelajaran di sekolah agar tugas – tugas siswa dapat dikumpulkan secara teratur dan terfokus.

Permasalah besar selanjutnya adalah dalam penerapan blended learning di pembelajaran sekolah. Seperti yang sudah penulis sebutkan, penerapan blended learning mengalami hambatan dikarenakan salah



## **Implikasi *Distance Learning* berbasis Whatsapp Materi Pembelajaran Simulasi Digital untuk Kelas X SMK**

**Bayu Seto Pamungkas<sup>1</sup>, Danu Setyo Pamungkas<sup>2</sup> dan Hamda Kharisma Putra, M.Pd<sup>3</sup>**

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: [pb4199913@gmail.com](mailto:pb4199913@gmail.com)<sup>1</sup>, [Danusetyopamungkass@gmail.com](mailto:Danusetyopamungkass@gmail.com)<sup>2</sup>, dan [hamdakharisma@gmail.com](mailto:hamdakharisma@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan whatsapp sebagai media dalam pelaksanaan distance learning dalam materi simulasi digital di SMK Veteran 1 Sukoharjo, selain itu penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi atau masukan guna mengoptimalkan penggunaan whatsapp dan fitur-fitur didalamnya guna menciptakan sekolah jarak jauh yang bermakna bagi peserta didik ditengah kondisi pandemi Covid-19 saat ini. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data interaktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa distance learning berbasis whatsapp ini cukup efektif diterapkan. Pengoptimalan penggunaan fitur-fitur whatsapp antara lain fitur voice note dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan hanya mengirim teks pesan, voice note dapat digunakan sebagai media diskusi dan bertukar pendapat dengan lebih efektif dibandingkan harus mengetik terlebih dahulu. Dengan voice note siswa lebih santai dalam menyampaikan pendapat atau jawabannya, seolah seperti dalam kegiatan belajar tatap muka.

**Kata kunci:** pembelajaran jarak jauh, whatsapp, simulasi digital.

## ***Implication of Whatsapp-Based Distance Learning for Digital Simulation Learning Materials for Grade 10 Junior High School***

**Bayu Seto Pamungkas<sup>1</sup>, Danu Setyo Pamungkas<sup>2</sup> dan Hamda Kharisma Putra, M.Pd<sup>3</sup>**

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: [pb4199913@gmail.com](mailto:pb4199913@gmail.com)<sup>1</sup>, [Danusetyopamungkass@gmail.com](mailto:Danusetyopamungkass@gmail.com)<sup>2</sup>, dan [hamdakharisma@gmail.com](mailto:hamdakharisma@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*This study aims to determine the application of WhatsApp as a medium in implementing distance learning in digital simulation material at SMK Veteran 1 Sukoharjo, besides this research is expected to be able to provide solutions or input to optimize the use of WhatsApp and its features in order to create meaningful distance schools for students in the midst of the current Covid-19 pandemic conditions. Data collection techniques using observation. Data analysis techniques using interactive data analysis techniques. Based on the research that has been done, it can be concluded that whatsapp-based distance learning is quite effective in applying. Optimizing the use of whatsapp features, including voice notes, can increase student motivation to take part in learning compared to just sending text messages, voice notes can be used as a medium for discussion and exchange opinions more effectively than having to type first. With voice notes, students are more relaxed in expressing their opinions or answers, as if in face-to-face learning activities.*

**Keyword:** distance learning, whatsapp, digital simulation.

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi selalu berkembang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Internet seakan-akan sudah menjadi kebutuhan pokok manusia dari kalangan atas sampai bawah, dari kalangan tua sampai anak-anak, bahkan internet juga sudah mendunia sehingga dunia ini terasa tanpa ada batas. “Informasi dan komunikasi dalam waktu sekejap dapat kita peroleh, meskipun dari belahan dunia yang sangat jauh dari tempat kita berada.” (Sri Rahayu, 2010). Di Indonesia yang termasuk Negara berkembang pun mampu mengembangkan akses internet sampai dengan tingkat 4G, meskipun belum menjangkau ke seluruh wilayah di Indonesia.

Dalam kehidupan sehari-hari internet dan dunia maya semakin berkembang pesat dan menjangkau berbagai aspek kehidupan, baik dalam segi ekonomi, alat komunikasi, hiburan maupun pendidikan. Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya menyatakan bahwa “perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran.” (Keengwe & Georgina, 2012). “Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi” (Wekke & Hamid, 2013). Hal ini sangat

sejalan dengan realitas yang ada, dimana siswa maupun guru sekarang sangat mudah mencari berbagai sumber belajar, bahkan latihan soal dan pembahasan pun dapat dengan mudah kita jumpai. Pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung pun sangat mungkin dilakukan, dengan adanya fasilitas-fasilitas seperti *video call*, *zoom meeting*, dll. Tentunya dengan mempertimbangkan kemampuan siswa dan guru baik dari segi fasilitas, sarana prasarana maupun biaya.

Tahun 2020 menjadi tahun yang cukup berat bagi seluruh Negara di dunia. Adanya pandemic Covid-19 yang menelan ratusan juta jiwa di seluruh belahan dunia mengakibatkan perubahan di berbagai sendi kehidupan. Pendidikan pun tidak luput dari dampak adanya pandemic Covid-19 ini. Dari situs resmi Kemdikbud, pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Dalam surat edaran ini membahas tentang pembatalan UN 2020 yang kemudian diganti dengan nilai Ujian Sekolah, Ujian Akhir Semester tidak dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka sehingga nilai dapat diperoleh dari nilai rapor sebelumnya atau dilakukan tes secara daring atau jarak jauh. Selain itu proses pembelajaran juga dilakukan dengan metode daring atau pembelajaran jarak jauh guna menghindari terjadinya cluster baru penularan Covid-19.

Dikutip dari [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id)  
"Walaupun banyak sekolah menerapkan belajar dari rumah, bukan berarti gurunya hanya memberikan pekerjaan saja kepada muridnya. Tetapi juga ikut berinteraksi dan berkomunikasi membantu muridnya dalam mengerjakan tugasnya. Mohon walaupun bekerja dari rumah, mohon siswa-siswa kita juga dibimbing," jelas Mendikbud. Pernyataan Nadiem Makarim tersebut tentunya juga merupakan harapan semua orang tua siswa, namun kenyataannya untuk melaksanakan pembelajaran daring yang bermakna dan adanya interaksi antara siswa dengan guru sangatlah sulit untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan tidak semua orang tua siswa mampu memfasilitasi anak-anaknya dengan baik, misalnya sinyal internet yang tidak selalu memadai serta penggunaan kuota internet yang cukup banyak untuk melakukan kegiatan pembelajaran 2 arah seperti *video call* atau *zoom meeting*, selain itu minat dan tanggung jawab siswa juga menjadi salah satu faktor kurang maksimalnya pembelajaran daring.

Namun ditengah kondisi seperti saat ini mau tidak mau guru dan siswa harus menyesuaikan diri dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Salah satu aplikasi yang cukup efisien untuk melakukan kegiatan daring yaitu aplikasi Whatsapp. Hampir setiap orang yang memiliki gadget pasti memiliki akun whatsapp di handphonenya, aplikasi ini juga cukup mudah digunakan oleh semua kalangan. Sebagaimana hasil

sebuah penelitian yang dilakukan oleh Trisnani dengan judul Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan Dikalangan Tokoh Masyarakat diperoleh kesimpulan bahawa, tokoh masyarakat lebih suka menggunakan WA sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan ke masyarakat karena lebih efektif dan tepat sasaran. "Disamping itu komunikasi yang terjalin dengan menggunakan whatsapp menjadi lebih lancar, dan lebih mudah untuk mengenali teman dekatnya." (Mei, Zulfiah, dan Saidin : 2014). Dengan memanfaatkan aplikasi whatsapp ini guru bisa berinteraksi dan berkomunikasi untuk memberikan informasi dan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan tepat sasaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Implikasi *Distance Learning* Berbasis Whatsapp dalam Materi Pembelajaran Simulasi Digital untuk Kelas 10 di Sekolah Menengah Kejuruan Veteran 1 Sukoharjo?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan whatsapp sebagai media dalam pelaksanaan distance learning dalam materi simulasi digital di SMK Veteran 1 Sukoharjo, selain itu penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi atau masukan guna mengoptimalkan penggunaan whatsapp dan fitur-fitur didalamnya guna

menciptakan sekolah jarak jauh yang bermakna bagi peserta didik ditengah kondisi pandemi Covid-19 saat ini.

Penelitian yang relevan sebagai tinjauan dalam penelitian antar lain, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Awin Alaby yang berjudul “Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)” dalam Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora Vol.3 No.2 Tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran sangat berperan dalam proses perkuliahan yang berfungsi sebagai sarana edukasi, sarana evaluasi, sarana penyambung informasi, serta sarana layanan konsultasi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rahartri dengan judul “Whatsapp Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah di Kawasan Puspipstek)” pada Jurnal Visi Pustaka Vol.21 No.2 Agustus 2019 juga menunjukkan hasil yang sejalan yaitu selama 3 tahun terakhir (tahun 2016-2018), layanan jasa informasi di kawasan Puspipstek didominasi oleh penggunaan whatsapp sebagai media komunikasi. Penggunaan whatsapp berturut-turut sebesar 287 layanan atau 53,85 % (tahun 2016); 208 layanan atau 60,82 % (tahun 2017); dan 205 layanan atau 89,13 % (tahun 2018). Total penggunaan media komunikasi selama kurun waktu tahun 2016-2018 adalah sebagai berikut: penggunaan WhatsApp sebanyak 700

layanan atau 63,35 %; sedangkan penggunaan media komunikasi lain (email, telepon, datang langsung) sebanyak 405 layanan atau 36,65 %. Disimpulkan WhatsApp adalah media komunikasi efektif masa kini yang paling banyak digunakan oleh pemustaka di kawasan Puspipstek ketika membutuhkan layanan jasa informasi.

## **METODE**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dimana hasil penelitian akan dipaparkan dalam bentuk kalimat deskriptif bukan menggunakan angka-angka, angka yang ada hanya sebagai data pendukung saja. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2010:6). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Veteran 1 Sukoharjo dengan materi pembelajaran Simulasi Digital. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X SMK Veteran 1 Sukoharjo jurusan Teknik Komputer Jaringan dengan teknik pengumpulan data observasi.

Penelitian ini membahas tentang penerapan media whatsapp dalam

pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), kelebihan dan kekurangannya, serta proses apa saja yang perlu dilakukan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data interaktif, peneliti melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan media whatsapp, karena peneliti juga berperan langsung sebagai pendidik pada penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Distance Learning***

#### *Pengertian Distance Learning*

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 ayat 15, diartikan sebagai pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. *Distance learning* atau pembelajaran jarak jauh adalah salah satu perkembangan metode belajar mengajar tanpa tatap muka. Seperti kondisi saat ini adanya pandemi Covid-19 mewajibkan sekolah-sekolah untuk belajar dari rumah, sehingga pembelajaran jarak jauh atau *distance learning* harus diterapkan. Dalam *distance learning* guru dan siswa tidak harus bertatap muka dalam pelaksanaan KBM, cukup dengan aplikasi-aplikasi seperti whatsapp, telegram, google classroom, dll untuk

menyampaikan materi pelajaran dan evaluasi.

#### *Karakteristik Distance Learning*

Menurut Bambang Supradono (2009), karakteristik *distance learning* antara lain: 1) pelaksanaannya memisahkan antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik tetap terikat secara administratif dengan instansi sekolah yang bersangkutan, namun proses pembelajaran tidak dilakukan di instansi sekolah secara langsung, 2) penggunaan media pendidikan untuk menyatukan pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini digunakan aplikasi-aplikasi guna mendukung penyampaian materi baik dalam bentuk modul, e-book, soal-soal, dll. Pembelajaran mandiri oleh peserta didik. Meski begitu pendidik tetap berperan penting dalam penyampaian materi, terutama untuk sekolah kelas rendah. 3) Komunikasi dua arah baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilakukan melalui surat, email, telepon, video call, pesan teks, dll. 4) Sistem pembelajarannya dilakukan secara sistemik (terstruktur), teratur dalam kurun waktu tertentu.

Paradigma baru yang terjadi dalam *distance learning* adalah peran pendidik yang lebih bersifat "fasilitator" dan peserta didik sebagai "peserta aktif" dalam proses belajar mengajar. Karena itu, pendidik dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik, sementara peserta didik dituntut

untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

#### Kelebihan *Distance Learning*

Menurut Bambang Supradono (2009), kelebihan *distance learning* antara lain: 1) Meningkatkan pemerataan pendidikan, peserta didik yang berprestasi dari pelosok desa dapat masuk diinstansi sekolah unggulan tanpa harus mengkhawatirkan jarak sekolah yang jauh. 2) Mengurangi angka putus sekolah, permasalahan seperti terbatasnya kapasitas gedung sekolah dapat diatasi dengan adanya *distance learning*. Meningkatkan wawasan (*outward looking*). *Distance learning* dapat memunculkan persaingan yang sangat besar antar peserta didiknya. Hal ini disebabkan karena peserta didik hampir tidak dapat saling mengetahui tentang persiapan dan segala tindak tanduk “pesaingnya” secara faktual. Untuk itu, setiap peserta didik akan selalu menjaga temponya demi bertahan dalam roda persaingan tersebut. Peserta didik akan secara aktif meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka masing-masing. Meningkatkan efisiensi waktu, ruang, dan finansial.

#### Kelemahan *Distance Learning*

Menurut Agus Lahinta, kelemahan *distance learning* antara lain: 1) Masalah teknologi, masih kurangnya keterampilan penggunaan teknologi dan ketersediaan teknologi yang mendukung. Khususnya untuk daerah-daerah pelosok yang masih kesulitan sinyal maupun listrik. Untuk

golongan bawah pun cukup sulit untuk membeli handphone dan penunjang lainnya. Mengurangi interaksi sosial, dengan pembelajaran jarak jauh peserta didik hanya terfokus pada gadget saja, jarang keluar rumah, tidak bisa bertemu dengan teman-teman maupun guru secara langsung. Hal ini tentunya kurang baik untuk kehidupan sosial peserta didik nantinya. 2) Tidak cocok untuk pelajar tertentu, karena bersifat mandiri peserta didik yang malas dan tidak memiliki motivasi untuk mencari ilmu akan lebih acuh dan tidak peduli. Mencari nilai cukup dengan mencontek atau meminta orang lain mengerjakan tugasnya, namun tidak ada ilmu yang ia peroleh.

#### Whatsapp

WhatsApp diciptakan pada awal tahun 2009 oleh Ian Koum seorang imigran Ukraina yang tinggal di Mountain View, California. Ian Koum memiliki keinginan untuk memberikan pengguna smartphone cara berbagi status yang instan seperti “*I am busy*” atau “*At the gym*” dengan komunitas mereka. Inilah sebabnya mengapa aplikasi ini disebut WhatsApp. Nama aplikasi ini dipilih karena terdengar seperti “*what’s up*” yang berarti “apa tentang apa”. Aplikasi ini pada mulanya hanya digunakan untuk berkomunikasi dengan daftar kontak yang tersimpan di smartphone secara langsung yang sudah terafiliasi di dalam aplikasi google. WhatsApp pertama kali diluncurkan pada *iPhone* dan hanya digunakan oleh pengguna iPhone saja. Kemudian Apple

memperkenalkan pemberitahuan “push” pada *iOS* di bulan Juni 2009. Melihat hal ini Koum memanfaatkan fitur baru tersebut untuk dipasangkan dalam aplikasi WhatsApp dengan tujuan agar setiap orang yang terdaftar dikontak handphone-nya saat mengirim status, maka dirinya akan mendapatkan tanda. Sehingga secara perlahan banyak orang yang mulai menggunakan aplikasi ini sebagai layanan pengiriman pesan suara (*Voice Messaging Service*) dan update status.

Menurut Eka dan Dwi (2018) “Whatsapp merupakan sebuah aplikasi yang berbasis pesan untuk *smartphone*, dengan basic mirip *Blackberry Messenger*.” Whatsapp massanger adalah aplikasi pesan lintas platform yang memudahkan kita untuk mengirim pesan tanpa adanya biaya sms, hal tersebut disebabkan karena aplikasi Whatsapp Massanger menggunakan akses data internet dalam pengoperasiannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Pranajaya & Hendra Wicaksono (2017) bahwa aplikasi berbasis internet ini sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi, karena memudahkan penggunanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi tanpa menghabiskan biaya banyak dalam pemakaiannya, karena whatsapp tidak menggunakan pulsa, melainkan menggunakan data internet.

Menurut Larasati, dkk (2013), WhatsApp merupakan aplikasi untuk saling berkirim pesan secara instan, dan

memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Larasati menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi WhatsApp sebagai sarana diskusi pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif. Dalam aplikasi ini kita juga dapat membuat grup dengan banyak anggota didalamnya, serta dapat mengetahui apakah pesan telah terkirim, apakah penerima sudah membaca pesan kita dan melihat siapa saja yang telah membaca pesan yang telah kita kirim.

#### Kelebihan dan Kekurangan Whatsapp

Menurut Winarso (2015) WhatsApp merupakan aplikasi chat yang bisa menjadi media komunikasi yang efektif dan bermanfaat bagi penggunanya. Umumnya para pengguna WA menyebutkan alasan tentang memilih aplikasi ini adalah karena tersedianya berbagai kemudahan yang ada di dalamnya disamping tidak mengeluarkan biaya alias gratis. Selain kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh aplikasi ini, tentunya terdapat kelemahan-kelemahan maupun dampak negatif bagi penggunanya. Jika penggunaannya tidak terkendali dan terawasi maka bisa menimbulkan berbagai hal yang negatif yang pada akhirnya seringkali dapat mengurangi kualitas hidup (Pranajaya & Hendra Wicaksono : 2017).

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi Whatsapp menurut Zakirman dan Cici Rahayu dalam penelitian yang berjudul Popularitas Whatsapp sebagai

Media Komunikasi dan Berbagi Informasi  
 Akademik Mahasiswa.

Tabel 3.1 Kelebihan dan Kekurangan Whatsapp

<b>KELEBIHAN</b>	<b>KEKURANGAN</b>
Pesan cepat terkirim	Tidak ada pop up
Murah dan hemat kuota	Sering penyalahgunaan informasi atau mengirim file
Gampang digunakan	Aplikasi sering minta update
Fitur di aplikasi lengkap	Aplikasi sering force close
Dapat menghapus pesan	Nomor harus dikonfirmasi, sehingga pengguna susah ganti HP
Kontak otomatis sinkron	Harus menambahkan kontak di nomor telpon terlebih dahulu
Kualitas gambar yang dikirim bagus	Tampilan membosankan
Kualitas video call baik	Jejak pemakai tersimpan di folder tersembunyi
Tidak perlu persetujuan pertemanan	Foto otomatis tersimpan, memakan banyak memori
Mudah membuat grup	File dengan ukuran cukup besar tidak dapat terkirim
Video/foto/file terunduh otomatis	Join grup tanpa konfirmasi
Bisa memperkecil ukuran file	Video call grup terbatas
Tidak ada iklan	Emotikon sedikit
Jaringan dengan kartu apa saja selalu bagus	Anggota grup terbatas
Dapat menshare apa saja yang dianggap menarik	
Lebih aman	
Bisa mengirim lokasi	
Adanya fitur story mirip <i>Instagram</i> dan <i>Facebook</i>	
User friendly	
Mudah registrasi	
Mudah bertukar informasi tugas	
Dapat memblokir seseorang	
Tidak boros baterai	

## **Penerapan *Distance Learning* Berbasis Whatsapp dalam Materi Pembelajaran Simulasi Digital**

### *Persiapan*

*Membuat grup whatsapp kelas yang bersangkutan*

Fitur grup mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi dan informasi berkaitan dengan materi atau mata pelajaran yang diampu. Buat grup untuk masing-masing kelas dan gunakan nama grup yang jelas agar peserta didik tidak salah masuk grup, misalkan dalam penelitian ini membahas tentang materi pembelajaran simulasi digital, dapat diberi nama grup “Simulasi Digital Kelas X-Teknik Komputer Jaringan 1” atau bisa juga lebih singkat “SimDig Kelas X-TKJ1”

### *Menyiapkan materi pembelajaran*

Persiapan materi sangat penting guna memperlancar kegiatan belajar mengajar. Sebelum pembelajaran dimulai seharusnya pendidik telah menguasai materi yang akan disampaikan. Selain itu diperlukan pemikiran-pemikiran kreatif pendidik dalam upaya penyampaian materi, misalkan dengan games, teka-teki, dll. Pada pembelajaran Simulasi Digital ini peneliti mengambil salah satu materi yaitu pada Kegiatan Belajar 14: Menerapkan Pengetahuan Tentang Presentasi Video - Ciri-ciri Presentasi Video. Materi ini dipilih karena cocok dengan penggunaan aplikasi whatsapp, yang memiliki fitur *video call* walaupun masih terbatas untuk 6 orang.

Namun *video call* dengan 6 anggota dinilai sudah cukup mendukung apabila pendidik ingin memberikan tugas praktik kelompok dalam mempresentasikan sesuatu melalui *video call*.

### *Menyiapkan RPP*

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan sebagai scenario dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam RPP sudah termasuk materi, media, bahan ajar, pendekatan, dan penilaian. Dalam penelitian ini materi yang dipilih yaitu tentang Ciri-ciri Presentasi Video. Media yang digunakan tentunya aplikasi whatsapp, bahan ajar powerpoint dan modul Simulasi Digital (SEAMOLEC). Untuk menarik perhatian siswa dalam Powerpoint dapat dimasukkan kuis-kuis interaktif sehingga dapat terjadi pembelajaran 2 arah. Pendekatan pembelajaran tipe kooperatif dan metode saintifik.

### *Menyusun soal evaluasi.*

Buat soal evaluasi beserta kunci jawaban dan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang disampaikan. Penilaian dapat dilakukan secara langsung, misalnya kegiatan tanya jawab dengan menggunakan fitur *voice note*. Sedangkan soal evaluasi dapat ditambahkan sebagai tugas dengan batas waktu yang ditentukan. Untuk materi presentasi video juga dapat dibuat tugas praktik untuk mempromosikan suatu benda atau produk menggunakan fitur *video call*, atau cukup mengirimkan hasil videonya saja.

### *Pelaksanaan*

Membuka pelajaran dengan *voice note*, kegiatan menyapa siswa dengan suara secara langsung akan lebih terasa daripada hanya mengirimkan pesan teks saja. Dilanjutkan dengan mengajak berdoa bersama-sama.

Melakukan absensi, siswa diminta mengisi daftar nama sesuai nomor urut absen di kelas.

Mengirimkan materi powerpoint, dan menjelaskan pokok-pokok bahasan yang penting dengan menggunakan *voice note*.

Dalam kegiatan ini pendidik dapat memantau kehadiran siswa melalui fitur info pada aplikasi whatsapp. Untuk memancing kegiatan interaksi 2 arah, disisipkan kuis atau permainan pada beberapa slide powerpoint.

### *Diskusi*

Setelah materi disampaikan, gunakan waktu untuk bertanya jawab. Kebanyakan siswa enggan untuk mengajukan pertanyaan, maka pendidik menunjuk beberapa siswa untuk diberikan pertanyaan. Tidak harus selalu pertanyaan dengan jawaban benar atau salah. Bisa juga menanyakan pendapat peserta didik, lalu tanyakan pada siswa lain apakah ada perbedaan pendapat atau tidak. Kegiatan ini melatih keberanian, keterampilan berkomunikasi dan imajinasi peserta didik.

### *Siswa mengerjakan evaluasi*

Setelah diskusi dirasa cukup, pendidik memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa. Waktu yang digunakan menyesuaikan

soal evaluasi 15 menit, kemudian dikumpulkan melalui whatsapp pribadi guru dengan mengirim foto jawaban atau dalam bentuk file word.

### **Evaluasi dan Penutup**

#### *Mengambil kesimpulan*

Setelah semua peserta didik mengirimkan jawaban soal evaluasinya, pendidik dan peserta didik bersama-sama mengambil kesimpulan tentang materi pembelajaran yang baru saja disampaikan.

#### *Memberikan tugas*

Untuk tugas tambahan berkaitan dengan materi selanjutnya, peserta didik diminta untuk membuat video singkat mempromosikan suatu produk, dengan durasi maksimal 2 menit. Video ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk materi selanjutnya. Video dikirimkan ke whatsapp pribadi guru.

#### *Menutup pembelajaran*

Pendidik menggunakan *voice note* untuk memberikan semangat dan memimpin doa. Kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

Berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan distance learning berbasis whatsapp ini diperoleh hasil bahwa fitur *voice note* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan hanya mengirim teks pesan, *voice note* dapat digunakan sebagai media diskusi dan bertukar pendapat dengan lebih efektif dibandingkan harus mengetik terlebih dahulu. Dengan *voice note* siswa

lebih santai dalam menyampaikan pendapat atau jawabannya, seolah seperti dalam kegiatan belajar tatap muka. Whatsapp cocok digunakan untuk menyampaikan materi simulasi digital karena dapat mengirim video, dan melakukan panggilan video secara langsung yang cukup memadai untuk tugas praktik kelompok meskipun masih terbatas untuk 6 orang.

Hal ini sejalan dengan pendapat Imam dan Husniyatus dalam (2020) yang mengatakan bahwa pemanfaatan whatsapp sebagai media pembelajaran ditengan pandemi covid 19 seperti saat ini sangatlah tepat, mengingat aplikasi ini sangat sederhana bila dibandingkan dengan aplikasi online lainnya, mudah dalam pengoperasiannya dan tentunya memiliki fitur-fitur yang banyak. Selain sebagai media pembelajaran pemanfaatan whatsapp dalam aktivitas edukasi bertujuan sebagai sarana edukasi, sebagai sarana evaluasi, sebagai sarana penyambung informasi, dan sebagai sarana layanan konsultasi dan menjalin silaturahmi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *distance learning* berbasis whatsapp ini cukup efektif diterapkan. Pengoptimalan penggunaan fitur-fitur whatsapp antara lain fitur *voice note* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan hanya mengirim

teks pesan, *voice note* dapat digunakan sebagai media diskusi dan bertukar pendapat dengan lebih efektif dibandingkan harus mengetik terlebih dahulu. Dengan *voice note* siswa lebih santai dalam menyampaikan pendapat atau jawabannya, seolah seperti dalam kegiatan belajar tatap muka.

Whatsapp cocok digunakan untuk menyampaikan materi simulasi digital karena dapat mengirim video, dan melakukan panggilan video secara langsung yang cukup memadai untuk tugas praktik kelompok meskipun masih terbatas untuk 6 orang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: 1) Bagi Kepala Sekolah, diharapkan kepala sekolah selalu mengevaluasi secara berkala bagaimana kinerja guru dalam kegiatan belajar jarak jauh dan memberikan motivasi serta arahan kepada guru untuk selalu meningkatkan kinerjanya terutama dalam penggunaan teknologi informasi. 2) Bagi Guru, selalu meningkatkan pemahaman dalam penggunaan teknologi maupun media yang mendukung kegiatan *distance learning*, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mampu bertahan di masa pandemi Covid-19. 3) Bagi Siswa, diharapkan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan *distance learning*. Meningkatkan semangat, motivasi dan menghargai guru yang telah berusaha memberikan pembelajaran yang maksimal

ditengah kesulitan karena pandemi Covid-19 ini. 4) Bagi pemerintah dan para ahli yaitu agar dilaksanakan analisis terhadap kebijakan *distance learning*, dengan mempertimbangkan berbagai kendala yang ada di lapangan. 5) Bagi penelitian lanjutan, diharapkan mampu melakukan penelitian lebih luas dan lebih mendalam terhadap penerapan *distance learning* berbasis whatsapp sebagai solusi di masa pandemi Covid-19 maupun untuk alternatif pembelajaran di masa depan.

#### DAFTAR REFERENSI

- Awin Alaby, Muhammad. 2020. Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* Vol.3 No.2.
- Indaryani, Eka dan Suliworo, Dwi. 2018. Dampak Pemanfaatan Whatsapp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Quantum*.
- Ja'far Shodiq, Imam dan Salamah Zainiyati, Husniyatus. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whastsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* Vol. 6, No. 2.
- Keengwe, J. & Georgina. D.(2012). The digital course training workshop for online learning and Teaching Education. *Information Technologies* ,17(4), 365-379.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Lahinta, Agus. 2010. Berbagai Model Inovasi Pembelajaran dengan Dukungan Teknologi Informasi. *Seminar Internasional, ISSN 1907-2066*.
- Larasati, W.,dkk. 2013. Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp sebagai Sarana Diskusi Pembelajaran Pada Mahasiswa (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pranajaya, & Hendra Wicaksono. 2017. Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) Di Kalangan Pelajar (Studi kasus Di MTs Al Muddatsiriyah dan MTs Jakarta Pusat). *Prosiding SNaPP2017 Sosial, Ekonomi, Dan Humaniora, Vol 7, No.1, 98–109*. Diakses dari <http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/view/808>

- Rahartri. 2019. "Whatsapp Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah Di Kawasan Puspiptek)". *Jurnal VISI PUSTAKA Vol. 21, No. 2, Agustus 2019*
- SE Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Diakses dari [www.pgdikmen.kemdikbud.go.id](http://www.pgdikmen.kemdikbud.go.id) pada tanggal 8 Desember 2020.
- Supradono, Bambang. 2009. Perancangan Pengembangan Komprehensif Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (Distance Learning) di Institusi Perguruan Tinggi Yang Berbasis E-Learning. *Jurnal Media ElektriKa, Vol. 2 No. 2, Hlm 31-36*
- Sri Rahayau Candrawati. "Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran." *Jurnal Cakrawala Kependidikan Cakrawala Kependidikan (n.d.): 172–181.*
- Trisnani. 2017. "Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Dan Kepuasan Dalam Penyampaian Pesan Dikalangan Tokoh Masyarakat." *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 6, no. 3
- Undang-Undang No 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)
- Wekke, S, I., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research On Indonesian Pesantren. *Procedia-Social and Behavioral Science* , 83,585-589.  
<https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.06.111>
- Winarso, B. 2015. Apa Itu WhatsApp, Sejarah dan Fitur-fitur Unggulannya? Diakses tanggal 20 Februari 2019, dari <https://dailysocial.id/post/apa-itu-whatsapp>
- Yusmita, Mei. Larisu, Zulfiah dan Saidin. 2014. Pemanfaatan Whatsapp Messenger sebagai Media Komunikasi antar Pribadi Mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.3 No.4.* Diakses dari [www.garuda.ristekdikti.go.id](http://www.garuda.ristekdikti.go.id) pada tanggal 9 Desember 2020.
- Zakirman dan Rahayu, Chichi. 2018. Popularitas Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Dan Berbagi Informasi Akademik Mahasiswa. *Shaut Al-*

*Maktabah Jurnal Perpustakaan,*  
*Arsip dan Dokumentasi Vol.10 No.1.*

## Implementasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Era Pandemi Covid-19 di Tingkat SMA

Afnan Raynold Panditung<sup>1</sup> Anita Yuliana<sup>2</sup>, Sukarno<sup>3</sup>, Sukino<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: <sup>1</sup>[afnanraypan@gmail.com](mailto:afnanraypan@gmail.com), <sup>2</sup>[a.yuliana2120@gmail.com](mailto:a.yuliana2120@gmail.com), <sup>3</sup>[anggakarna@gmail.com](mailto:anggakarna@gmail.com),  
<sup>4</sup>[smavet1skh@gmail.com](mailto:smavet1skh@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo di era pandemi Covid-19, baik itu dilihat dari kebijakan sekolah, media pembelajaran, maupun metode pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif diaman sumber data penelitian diambil menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dijumpai beberapa masalah di lapangan antara lain : (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, dan (d) banyak siswa yang kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pihak sekolah mengeluarkan beberapa kebijakan antara lain: (1) penerapan jadwal pembelajaran per minggu, (2) penerapan aplikasi whatsapp sebagai media pembelajaran utama, (3) peran wali kelas sebagai pendamping pembelajaran siswa, serta (4) penerapan metode blended learning program untuk kelas unggulan. Kebijakan-kebijakan tersebut dikeluarkan agar implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SMA Veteran 1 Sukoharjo dapat berjalan dengan efektif.

**Kata Kunci:** Covid-19, Blended Learning, E-Leraning, Pembelajaran Jarak Jauh, Whatsapp.

## Implementation of Distance Learning Activities at Senior High School

Afnan Raynold Panditung<sup>1</sup> Anita Yuliana<sup>2</sup>, Sukarno<sup>3</sup>, Sukino<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Email: <sup>1</sup>[afnanraypan@gmail.com](mailto:afnanraypan@gmail.com), <sup>2</sup>[a.yuliana2120@gmail.com](mailto:a.yuliana2120@gmail.com), <sup>3</sup>[anggakarna@gmail.com](mailto:anggakarna@gmail.com),  
<sup>4</sup>[smavet1skh@gmail.com](mailto:smavet1skh@gmail.com)

### ABSTRACT

This study is to determine the Distance Learning (PJJ) activities that applied in SMA Veteran 1 Sukoharjo in the pandemic Covid-19 era on this year, whether it's school policy, learning media, and teaching methods that are applied. This research uses descriptive qualitative research methods where the source of the research data were taken using observation and interview techniques. Based on the results of the research that has been done, it can be found some problems in the school, that is: (a) the implementation of learning media that is not maximized, (b) many students feel bored with the online learning activities, (c) the difference of financial condition and internet connection students, and (d) many students not discipline in the learning activities. Therefore, the school issued several rules, that is: (1) the application of the schedule of lessons per week, (2) the application of the whatsapp application as a main learning media, (3) the role of the homeroom teacher as a companion to student learning, and (4) application of the method of blended learning programs for superior class. The rules has issued order for effectively implementation of Distance Learning (PJJ) in SMA Veteran 1 Sukoharjo.

**Keywords:** Covid-19, Blended Learning, E-Learning, Distance Learning, Whatsapp.

## PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* merupakan keadaan dimana berkembangnya masalah kesehatan yaitu penyebaran virus corona (*Covid-19*) dimana frekuensi dan penyebarannya saat ini terpantau sangat luas (Suntoro et al, 2020). Hal ini membuat pemerintah Indonesia mengambil kebijakan dan memberi himbauan kepada masyarakat untuk melakukan *physical distancing* atau jaga jarak guna meminimalisir penyebaran virus *Covid-19*.

Pandemi *Covid-19* tahun ini turut mempengaruhi kegiatan pembelajaran di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, sekarang dilakukan daring. Pembelajaran daring juga disebutkan di dalam Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*.

Karena pembelajaran dilakukan di era pandemi *Covid-19* maka desain pembelajaran harus dipilih berdasarkan pengetahuan, materi, tujuan pembelajaran, maupun karakteristik organisasi dimana pembelajaran terjadi (Kusumaningsih, 2019). Peningkatan kualitas pendidikan melalui perangkat atau media yang interaktif merupakan langkah yang tepat untuk memperkaya pendidikan dengan implementasi teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran (Alaby, 2020;

Septantiningtyas, 2018). Salah satu sistem yang muncul dari perkembangan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di era pandemi *Covid-19*, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui dua metode yaitu *e-learning* dan *blended learning*. *E-learning* atau elektornik learning merupakan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan internet dan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (Hadi, 2015). *E-learning* dilakukan dengan menggunakan aplikasi daring sebagai media pembelajaran utama. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) aplikasi yang sering digunakan antara lain *google classroom*, *zoom*, *edmodo*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya.

*Blended Learning* berasal dari dua kata yaitu (*blended*) yang berarti campuran dan (*learning*) yang berarti pembelajaran. Oleh karena itu *blended learning* bisa didefinisikan sebagai pembelajaran campuran (Alaby, 2020). Yang dimaksud pembelajaran campuran adalah pembelajaran yang dilakukan dengan dua unsur utama, yakni pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran virtual dengan sistem daring dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran yang sesuai.

Selain desain pembelajaran yang tepat, di era pandemi *Covid-19* ini juga

memerlukan media pembelajaran yang tepat. Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar”. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar (Susilana et al, 2008).

(Nurseto, 2012) Mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran, dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) sebagai sarana atau alat bantu yang berguna untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) sebagai salah satu komponen yang berhubungan dengan komponen lainnya dalam upaya mewujudkan situasi belajar yang diharapkan, (4) mempercepat pembelajaran, (5) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berikut macam-macam media pembelajaran yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) era *Covid-19* : (1) *Whatsapp*. Sebagai media sosial yang populer di Indonesia, *whatsapp* digunakan hampir seluruh lapisan masyarakat baik itu tua maupun muda. *WhatsApp* memiliki berbagai fungsi yaitu mengirim pesan, foto, video, maupun dokumen (Sahidillah et al, 2019). Karena fungsi yang cukup fleksibel, *whatsapp* sering digunakan sebagai media

pembelajaran utama di era pandemi *Covid-19*. Di era pandemi ini, *whatsapp* memiliki fungsi tambahan sebagai “kelas virtual” untuk kegiatan pembelajaran. Guru biasanya akan membuat grup yang berisi siswa-siswi per kelas untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Seperti pola kegiatan pembelajaran pada umumnya, kelas biasanya akan diawali dengan salam, presensi, penyampaian materi hingga penugasan siswa.

Selain itu *whatsapp* juga berfungsi sebagai perantara media pembelajaran lainnya. *Whatsapp* digunakan sebagai media untuk membagikan tautan media pembelajaran lainnya seperti *google classroom*, *zoom*, *edmodo*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya. Hal ini disebabkan *whatsapp* lebih mudah diakses siswa daripada aplikasi media pembelajaran lainnya. Dengan mengirimkan tautan di *whatsapp*, maka informasi kegiatan pembelajaran melalui media lainnya akan berjalan dengan baik. (2) *Google Classroom*. *Google classroom* merupakan aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan ruang kelas secara maya (Putri et al, 2019). Selain menciptakan kelas maya. *Google classroom* juga memiliki fungsi sebagai sarana distribusi dan pengumpulan tugas. *Google classroom* memiliki keunggulan yaitu guru dapat memberikan kuis, soal dan juga memberikan respon serta penilaian tugas siswa secara langsung. *Google classroom*

dapat diakses secara gratis tanpa dipungut biaya. Aplikasi ini memiliki dua jalur untuk mengaksesnya yaitu untuk murid dan juga untuk guru. Guru memiliki akses lebih untuk dapat mengelola kelas maya di *google classroom*. (3) *Edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi yang memiliki banyak fitur untuk mendukung pembelajaran secara daring maupun campuran. *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code* (Ekayati, 2018). *Edmodo* dapat digunakan secara gratis tanpa perlu melakukan pembayaran. Sama seperti *google classroom*, aplikasi *edmodo* juga memiliki pembagian akses siswa, guru dan memiliki akses tambahan untuk orang tua siswa.

(4) *Google Meet*. *Google meet* merupakan aplikasi video konferensi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seminar dan kegiatan lainnya yang berbasis video. *Google meet* memiliki fitur panggilan antarmuka yang fungsional dan juga unik dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan efisien, dan mudah digunakan oleh seluruh peserta konferensi (Sawitri, 2020). Aplikasi ini menggunakan layanan internet dengan kemampuan panggilan kelompok dengan banyak orang secara gratis. Sebagai media pembelajaran, aplikasi *google meet* digunakan guru untuk melakukan pembelajaran melalui panggilan video

antarmuka dengan siswa. Penggunaan aplikasi berbasis video konferensi ini lebih bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyata walaupun dilakukan secara daring karena guru dapat mengetahui respon siswa secara langsung. (5) *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* juga merupakan aplikasi yang berbasis video konferensi. Perbedaan dengan aplikasi *google meet* terletak pada penggunaannya. *Zoom meeting* memiliki kapasitas peserta yaitu seratus orang saja dan juga untuk penggunaan secara gratis hanya dibatasi 40 menit saja (Putra, 2020). Walau demikian banyak lembaga yang tetap menggunakan aplikasi ini karena fiturnya beragam dengan kualitas yang baik walaupun harus membayar demi durasi penggunaan yang lebih panjang. Penggunaan *zoom meeting* sebagai media pembelajaran sama halnya dengan *google meet* yaitu dengan melakukan panggilan video antarmuka antara guru dengan siswa. Aplikasi ini memiliki keunggulan lain yaitu dapat merekam jalannya pembelajaran saat itu juga. Selain itu fitur rekam layar pada aplikasi ini juga sering digunakan oleh guru untuk membuat video pembelajaran.

Salah satu yang lembaga pendidikan yang terdampak adalah SMA Veteran 1 Sukoharjo. SMA Veteran 1 Sukoharjo merupakan sekolah menengah atas atas yang terletak di Kabupaten Sukoharjo. SMA Veteran 1 Sukoharjo dinaungi oleh Yayasan YPP Veteran Sukoharjo dan memiliki tiga

juruan yaitu MIPA, IPS serta Bahasa dan Budaya. Pandemi *Covid-19* menyebabkan pola pembelajaran di sekolah ini berubah drastis dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Tentu saja hal ini menimbulkan beberapa masalah baik itu dari bidang administratif, kesiswaan, kurikulum, kegiatan pembelajaran dan berbagai hal lain. Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan di SMA Veteran 1 Sukoharjo di masa pandemi *Covid-19* dilihat dari kebijakan sekolah, media pembelajaran maupun metode pembelajaran yang digunakan.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan yaitu karya Widya Sari dan kawan-kawan tahun 2020 dengan judul “Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Darurat *Covid-19*” dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan untuk mengetahui penerapan, dampak dan kendala pembelajaran jarak jauh. Hasil dari penelitian ini menunjukkan banyaknya kendala seperti sarana, prasarana, koneksi internet bahkan ketidakefektifan pembelajaran (Sari et al, 2020).

Penelitian lain yang sejenis yaitu karya Rodame Monitorir Napitupulu dengan tahun 2020 dengan judul “Dampak Pandemi *Covid-19* terhadap Kepuasan Pembelajaran Jarak Jauh” dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan

untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen IAIN Padangsidempuan terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) era pandemi *Covid-19*. Hasil penelitian ini secara keseluruhan baik itu mahasiswa maupun dosen tidak puas dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena banyaknya kendala baik itu materi yang sulit dipelajari dan juga keterbatasan kemampuan dosen dalam menyampaikan materi (Napitupulu, 2020).

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan menggambarkan kenyataan lapangan, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai gambaran kondisi suatu konteks yang alami (natural setting) tentang apa terjadi di lapangan studi (Nugrahani, 2014).

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap kegiatan warga sekolah baik guru, karyawan dan juga siswa sendiri yang dilakukan kurang lebih selama satu

bulan. Untuk wawancara dilakukan terhadap siswa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran lain sebagai pembanding. Wawancara dilakukan secara tersirat (wawancara partisipan) guna menemukan hasil yang lebih alami.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menemukan beberapa masalah yang terjadi dilapangan antara lain: (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, (d) siswa yang kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran.

Hal di atas memiliki hubungan satu sama lain. Misalnya saja kondisi finansial yang berbeda akan mempengaruhi kebutuhan kuota internet untuk kegiatan pembelajaran. Apabila menggunakan aplikasi media pembelajaran yang memerlukan banyak kuota internet, maka kegiatan tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran secara daring.

Kondisi koneksi internet yang berbeda-beda juga menghambat kegiatan pembelajaran, mengingat siswa-siswi di SMA Veteran 1 Sukoharjo berasal dari berbagai daerah dan tidak semua daerah memiliki kondisi kekuatan koneksi internet yang kuat. Hal tersebut juga akan menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran kurang maksimal. Hambatan-

hambatan tersebut akan memunculkan masalah baru yaitu banyak siswa yang akan bosan dengan pembelajaran daring sehingga juga akan mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa. Oleh karena itu guna mengimplementasikan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang efektif, maka SMA Veteran 1 Sukoharjo mengeluarkan kebijakan-kebijakan sebagai berikut:

### **Penerapan Jadwal Pembelajaran Per Minggu**

SMA Veteran 1 Sukoharjo menerapkan penjadwalan pembelajaran dirubiah tiap minggunya. Hal ini dimaksudkan guna menjaga keefektifan kegiatan pembelajaran. Jadwal yang berubah-ubah tiap minggunya mencegah siswa agar tidak bosan.

Tentu saja perubahan jadwal tidak semata-mata dilakukan secara asal-asalan. Penjadwalan pembelajaran membatasi jumlah Mata Pelajaran per harinya. Hal ini agar siswa tidak terlalu terbebani dengan pembelajaran di era pandemi *Covid-19*. Untuk kelas reguler semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Penugasan per mata pelajaran di SMA Veteran 1 Sukoharjo juga dikerjakan dalam sehari dengan pembatasan waktu pengumpulan tugas. Berhubungan dengan jadwal yang dibuat per minggu sehingga siswa bisa tetap disiplin walaupun pembelajaran dilaksanakan secara daring

### **Penerapan Aplikasi *Whatsapp* sebagai Media Pembelajaran Utama**

Sebagai media yang umum digunakan, aplikasi *whatsapp* dipilih sebagai media pembelajaran utama di SMA Veteran1 Sukoharjo. Hal ini dikarenakan penggunaannya yang mudah, akses internet yang cepat, serta membutuhkan koneksi internet yang sedikit.

Selain hal di atas kondisi siswa juga menjadi tolak ukur utama penggunaan aplikasi ini. Hal ini dikarenakan kondisi ekonomi orang tua siswa yang beragam dan juga jarak rumah siswa yang berbeda-beda sehingga akan menyebabkan kesulitan kuota serta akses internet. Aplikasi ini juga digunakan sebagai perantara untuk penggunaan aplikasi lain sebagai media maupun sumber belajar siswa yaitu dengan cara mengirimkan tautan kepada siswa.

### **Peran Wali Kelas sebagai Pendamping Pembelajaran Siswa**

Di SMA Veteran 1 Sukoharjo wali kelas memiliki peran penting terhadap siswa baik itu kegiatan sekolah, kegiatan administrasi hingga kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa di era pandemi *Covid-19*, wali kelas memiliki peran sebagai pengawas. Hal ini bermaksud bahwa wali kelas memiliki kuasa untuk mengontrol siswa secara penuh. Di SMA Veteran 1 Sukoharjo wali kelas memiliki grup *whatsapp* bersama siswa yang dinaungi. Dalam pembelajaran seluruh tugas, materi, ataupun tautan sumber

maupun media pembelajaran dari guru mata pelajaran harus dikirimkan kepada wali kelas terlebih dahulu untuk kemudian diteruskan kepada siswa. Untuk hasil tugas siswa dikirimkan berdasarkan petunjuk pembelajaran dari masing-masing guru mata pelajaran, ada yang dikirim langsung ke guru mata pelajaran dan ada pula yang melalui wali kelas terlebih dahulu.

Wali kelas juga berperan melakukan persensi terhadap anak didiknya setiap hari guna mengecek keaktifan belajar siswa. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif maka perlu adanya kerja sama antara guru mata pelajaran dengan wali kelas. Guru mata pelajaran berbagai sumber belajar dan wali kelas berperan sebagai pendamping kegiatan pembelajaran siswa.

### **Penerapan Metode *Blended Learning* untuk Program Kelas Unggulan**

SMA Veteran 1 Sukoharjo juga memiliki jurusan atau program studi utama yaitu MIPA, IPS serta Bahasa dan Budaya. Selain SMA Veteran 1 Sukoharjo juga memiliki program kelas unggulan sebagai pendamping keahlian siswa. Program Kelas Unggulan ini terdiri atas keterampilan Bahasa Jepang, Keterampilan Bahasa Inggris dan juga Keterampilan Komputer (Office). Dengan adanya program keals unggulan ini siswa-siswi di SMA Veteran 1 Sukoharjo akan memiliki sertifikat keahlian pendamping ijazah.

Di masa pandemi *Covid-19* ini, kegiatan pembelajaran untuk Program Kelas Unggulan dilaksanakan dengan metode *blended learning* atau pembelajaran campuran. Program kelas unggulan dilaksanakan secara daring dan juga luring. Kegiatan luring dilaksanakan secara tatap muka sekali dalam seminggu sesuai dengan jadwal pembelajaran yang sudah dikeluarkan oleh pihak sekolah. Kegiatan tatap muka ini dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat yaitu dengan menggunakan masker, pengecekan suhu tubuh, jaga jarak dan cuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pandemi *Covid-19* sangat mempengaruhi kegiatan di berbagai bidang kehidupan baik itu sosial, politik, ekonomi hingga pendidikan. Pada bidang pendidikan pemerintah telah memberi arahan untuk seluruh lembaga pendidikan di Indonesia menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dijumpai beberapa masalah di lapangan antara lain: (a) pemanfaatan media pembelajaran yang belum maksimal, (b) banyak siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran daring, (c) kondisi finansial dan koneksi internet siswa yang berbeda-beda, dan (d) banyak siswa yang

kurang disiplin dalam kegiatan pembelajaran. Agar implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat dilakukan dengan efektif maka SMA Veteran 1 Sukoharjo mengeluarkan beberapa kebijakan yaitu: (1) penerapan jadwal pembelajaran per minggu, (2) penerapan aplikasi *whatsapp* sebagai media pembelajaran utama, (3) peran wali kelas sebagai pendamping pembelajaran siswa, serta (4) penerapan metode *blended learning* program untuk kelas unggulan. Tentu saja kebijakan-kebijakan tersebut dikeluarkan demi keefektifitasan kegiatan pembelajaran di SMA Veteran 1 Sukoharjo pada masa pandemi *Covid-19* ini.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *Jurnal EduTech Vol.*, 4(2), 50–56.
- Hadi, B. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*, (November), 36–44.
- Kusumaningsih, D. (2019). *Model Pembelajaran Kepenyiaran Radio*

- (Penggunaan dan Perkembangan Radio Internet).
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 305.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Putra, N. P. (2020). *SOLUSI PEMBELAJARAN JARAK JAUH MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM DAN WHATSAAP GROUP DI ERA NEW NORMAL PADA WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA MANDIRI KOTA CIMAHI*. (September), 19–24.
- Putri, G. K., Ani, Y., & Dewi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom Effect Of Google Classroom-Based Distance Learning Model. *Al-Fikrah*, 2(1), 60–79.
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 1(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal MAPPESONA*, (1), 12.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 13–21. Diambil dari <https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>
- Suntoro, R., Widoro, H., & Yogyakarta, A. D. (2020). *INTERNALISASI NILAI MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PAI DI MASA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Pandemi Covid-19 yang merebak hampir ke seluruh penjuru dunia , tak terkecuali Indonesia ( Susilo , 2020 : 45 ), menimbulkan perubahan yang signifikan di berba. 10(2), 143–165.*
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima, 2008. *Wacana Prima*, 5–35. Diambil dari

[https://books.google.co.id/books?id=ku0\\_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

## **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.

