

Faktor :

Jurnal Ilmiah Kependidikan

Volume 10
Number 2
July 2023

We are
Crossref

Member

 **sinta**
Science and Technology Index

 **creative
commons**

Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Indraprasta PGRI
Jakarta, Indonesia



FAKTOR:

Jurnal Ilmiah Kependidikan

◆ Volume 10 Number 2, July 2023 ◆ ISSN 2355-5467 (Print) and ISSN 2355-5475 (Electronic) ◆ Published by Universitas Indraprasta PGRI Jakarta ◆ Open Access Journal: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/>

Registered Member of Publication International Linking Association, (PILA) Inc. DOI Prefix: 10.30998

General Information

Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan is concerned with the preparation the academicians and practitioners to applied their understanding of educational science with high responsibility; in agency or school settings; in colleges and universities; or other society context and levels.

Peer Review Process

Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan is a double-blind peer-reviewed Journal. This means that both the reviewer and author identities are concealed from the reviewers, and vice versa, throughout the review process. Submitted papers are evaluated by anonymous referees for contribution, originality, and relevance.

Reviewer selection is critical to the publication process, and we base our choice on many factors, including expertise, reputation, specific recommendations and our own previous experience of a reviewer's characteristics.

Publication Frequency

Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan is published on March, July, and November for one year.

Office & Help Desk:

Campus A: Jl. Nangka No. 58 C Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan Telp. (021) 7818718, 78835283. Fax. (021) 78835283;

Campus B: Jl. Raya Tengah, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur. Telp. (021) 87797409
Website/homepage: www.unindra.ac.id;
e-mail: lppm@unindra.ac.id;

Best hour to visit from 9 am to 11 am or after 3 pm.
The busiest times are between 11 am and 3 pm.
(*appointment maybe required*)

Professional Board Members

Advisory Board

Prof. Dr. Sumaryoto, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.
Dr. Irwan Agus, M.si., Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
Dr. H. Achmad Sjamsuri, M.M., LPPM Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.
Drs. Asep Setiadi, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.
Puput Irfansyah, M. Kom., Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.

Editorial Teams

Editor in Chief

Dr. Ahmad Kosasih, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.

Editors

Hilda Hilaliyah, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.
Dr. Nurjanah, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.
Syahid, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia
Iramdhan, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia
Dr. Rani Novianti, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI
Doni Anggoro, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI
Irwan Siagian, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI

Managing Editor

Syahid, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.

The scope of this journal encompasses, but not limited to:

Educational psychology, Methods of teaching, Philosophy of education, Educational Sociology, Problems & issues of education, Educational administration and supervision, History of Education, Economics of education, Environmental education, and Educational technology

Faktor:

Jurnal Ilmiah Kependidikan

◆ Volume 10 Number 1, March 2023 ◆ ISSN 2355-5467 (Print) and ISSN 2355-5475 (Electronic) ◆ Published by Universitas Indraprasta PGRI Jakarta ◆ Open Access Journal: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/>

Registered Member of Publication International Linking Association, (PILA) Inc. DOI Prefix: 10.30998

Reviewers Acknowledgment

Dr. Rahayu Permana, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.
Dr. Virgana, M.Si. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.
Dr. Tjipto Djuhartono, MM, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia
Dr. Imam Suseno, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
Nurmala Hendrawaty, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI
Dr. Erni, E., M.Hum. Universitas Riau, Indonesia
Amrina Rosyada, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia
Dr. Hanna Sundari, M.Pd. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.
Dr. Nurdin, M.Pd., Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia.
Dr. Bakti Toni Endaryono, IAIN Laa Roiba, Bogor, Indonesia
Dr. Hendro Prasetyono, M.Pd, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia
Dr. Wawan Krismanto, Universitas Negeri Makassar

Educational psychology, Methods of teaching, Philosophy of education, Educational Sociology, Problems & issues of education, Educational administration and supervision, History of Education, Economics of education, Environmental education, and Educational technology



Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan
is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



FAKTOR : Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume 10 Number 2, July 2023
ISSN 2355-5467 (Print)
ISSN 2355-5475 (Electronic)

Preface

Dear reader(s),

Starting on 2021, we all realize that we are still in the same period, where the world's conditions are currently still working to bounce back from the Corona Virus 2019 (Covid-19) infection. However, this condition did not cause FAKTOR : Jurnal Ilmiah Kependidikan to slack off to maintain services to the authors and readers in obtaining the latest developments in scholarly debates.

In this edition, there are quite a lot of interesting issues to be examined carefully. Several articles present findings on the educational case during the Covid-19 Pandemic, and several others also contribute viewpoints concerning what they have done in their respective regions. We all understand that educational efforts cannot be achieved instantly, however, the slightest research that has been done can be interpreted as an effort to advance this field.

Readers who wish to send us any comments and suggestions concerning the development of our journal are welcome to do so any time. Authors are invited to submit original studies on a broad range of educational sciences and relevant topics. To access the electronic version of the current and back issues please visit <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/issue/archive>

Thank You

Jakarta, March, 25th, 2023

Ahmad Kosasih
Editor in Chief

About the journal	i
Reviewers Acknowledgment.....	ii
Preface	iii
Table of contents	iv

Table of Contents

Peningkatan Hasil Belajar Mail Merge Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas X	157-172
Yanti Hermawati Puji Rahayu DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15058	
Pembelajaran Menggunakan Game Berdasarkan Analisis Bibliometrik VOSViewer 2018-2022	173-183
Rico Kurnia Ananda DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15163	
Implementasi Pendekatan PMRI dan Konteks Islam Melayu pada Pengembangan E-Modul Materi Prisma dan Limas Berbasis Canva	184-196
Nanda Nabila Al Jannah, Muhammad Win Afgani, Retni Paradesa DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15370	
Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik LKP Yuwita	197-205
Aprilia Dwiandini, Ariandani Priyanti Putri, Cika Agustini, Bayu Adi Laksono DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15390	
Analisis Kompetensi Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMA N 5	206-212
Ulfa Fadhillah, Putri Yulia DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15557	
Analisis Aksi Reaksi Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Sikap dan Karakter Peserta Didik	213-220
Sabila Eka Septi, Astalini Astalini, Dwi Agus Kurniawan DOI : 10.30998/fjik.v10i2.16019	
Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Cibinong	221-230
Elia Yunita Sari, Dwi Rorin Mauludin Insana, Sahri Suwandi DOI : 10.30998/fjik.v10i2.16258	
Studi Komparasi Motivasi Belajar Siswa Saat Pembelajaran Daring dan Tatap Muka Pada Era New Normal Di SMAN 18 Tigaraksa Kabupaten Tangerang	231-240
Tiara Setyoningrum, Septi Kuntari, Yustika Irfani Lindawati DOI : 10.30998/fjik.v10i2.16428	
Pengaruh penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adobe Premiere Pro Pro dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI melalui Project-Based-Learning (PBL) di SMKN 1 Kota Serang	241-251
Pandu Dewantara, Dewi Surani DOI : 10.30998/fjik.v10i2.16668	

Kondisi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Islam Jepara	252-260
Nita Wulan Sari, Tri Suyati, Farikha Wahyu Lestari DOI : 10.30998/fjik.v10i2.16079	
Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik Kelas XII MIPA 1 di SMA Negeri 2 Bangli tahun 2022	261-269
Indri Setyaningsih, Putu Dwila Yosiani, I Wayan Sudiana DOI : 10.30998/fjik.v10i2.14769	
Studi Pengetahuan Guru SMK Teknik Mesin di Kota Serang mengenai Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran	270-283
Mohammad Ariansyah Sahputra, Ikhsanudin Ikhsanudin, Hamid Abdillah DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15380	
Analisis Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember Materi Pencemaran Lingkungan pada TPST Bantargebang di Bekasi	284-294
Ike Kumala Sari, Wendy Indra Kristiawan, Diana Kamalia, Sri Astutik, Rif'ati Dina Handayani DOI : 10.30998/fjik.v10i2.17431	
Meta-Analisis Penerapan Media Animasi Pada Pelajaran IPA Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	295-301
Zakky Mubarak's, Azizah Miftakhul Rohmah, Adinda Fara Aulia, Anita Ekantini DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15477	
Pengaruh Strategi Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 11 SMK Teknik 10 Nopember	302-312
Sahara Maria Ulfah Diningtyas, Prasetio Ariwibowo, Robiatul Adawiyah DOI : 10.30998/fjik.v10i2.15037	



Article

Peningkatan Hasil Belajar Mail Merge Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas X

Yanti Hermawati Puji Rahayu
SMA Negeri 5 Cimahi, Indonesia

Article Info

Article History:

Received: 2022-11-13

Revised: 2023-03-02

Accepted: 2023-03-03

Keywords:

Improved learning
outcomes;
Mail merge;
PjBL.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Peningkatan hasil
belajar;
Mail merge;
PjBL

Publishing Info

✉ **Corresponding Author:** (1) Yanti Hermawati Puji Rahayu, (2) SMA Negeri 5 Cimahi, (3) Jalan Pacinan No. 23, Cimahi, 40525, Indonesia, (4) Email: hermawatipuji@mail.com

ABSTRACT

The initial data mail merge learning skills students class X with very good criteria is only 14 from 34 people, so the outcomes average value reaches only 72.50. The purpose of study is to increase students' mail merge skills through the application of the Project Based Learning (PjBL) model. This research was conducted through classroom action consisting of two cycles, each cycle consisting of two meetings. The stages of each cycle are: planning, implementation, observation and reflection. Data on students' mail merge skills were taken using an instrument of learning skills observation sheets on indicators: (1) reading the steps for making mail merges, (2) designing mail merge letters, (3) making master letters, (4) creating data source tables, (5) combining the master letter and data source using the mailings menu in Microsoft Word. The results showed that the skills of students with very good criteria increased by 15 students from 14 students in cycle 1 becomes 29 students in cycle 2. Learning outcomes showed an increase of 13.62 from an average 73.26 in cycle 1 to 86.88 in cycle 2. Based on data, it can be concluded that the application of PjBL in learning mail merge can improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Data awal keterampilan belajar mail merge siswa kelas X berkriteria sangat baik hanya 14 dari 34 orang, sehingga berdampak pada nilai rata-rata hasil belajarnya yang hanya 72,50. Tujuan penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan mail merge siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini dilakukan melalui tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Tahapan tiap siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data keterampilan mail merge siswa diambil dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keterampilan belajar terhadap indikator yaitu: (1) membaca langkah-langkah pembuatan mail merge, (2) merancang surat mail merge, (3) membuat surat master, (4) membuat tabel data source, (5) menggabungkan surat master dan data source menggunakan menu mailings pada Microsoft Word. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa keterampilan siswa berkriteria sangat baik meningkat 15 siswa dari semula 14 siswa pada siklus 1 menjadi 29 siswa pada siklus 2. Hasil belajar menunjukkan peningkatan sebesar 13,62 dari rata-rata 73,26 pada siklus 1 menjadi 86,88 pada siklus 2. Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa penerapan PjBL dalam belajar mail merge dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Copyright © 2023 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memaksa pembelajaran yang sebelumnya tatap muka di kelas menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan cara belajar dari rumah (BDR). Berdasarkan keputusan bersama empat menteri, satuan pendidikan yang berada di zona oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka, salah satunya SMA Negeri 5 yang berada di Kota Cimahi. Banyak tantangan yang harus dihadapi guru, siswa dan orang tua seperti kurangnya fasilitas utama dan penunjang pembelajaran jarak jauh, sulitnya konsentrasi, dan lain-lain yang menghambat penguasaan keterampilan oleh siswa.

Melalui implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan siswa secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia yang terwujud dalam perilaku sehari-hari (Mulyasa, 2014:7). Pada Mata Pelajaran BTK dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) siswa dapat melakukan eksplorasi dengan menyelesaikan masalah. Sebagai langkah awal pengumpulan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman, hasil proyek dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari walaupun harus dilaksanakan dalam kondisi khusus masa pandemi Covid-19.

Pada kondisi nyata saat membuat *mail merge* di kelas X tahun lalu, siswa tidak berkontribusi dalam pembelajaran, seperti tidak mampu mencari ide baru, tidak bertukar pikiran dan tidak bekerjasama. Siswa sering melakukan kesalahan pada langkah membuat *tabel data source* yang menyebabkan penyelesaian proyek melebihi jam pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan membuat *mail merge* masih kurang sehingga berdampak banyaknya siswa yang mencapai nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Melalui penerapan model PjBL diharapkan siswa lebih aktif, mandiri dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah. Pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring dapat memudahkan guru memberikan materi, praktik dan mengorganisir tugas-tugas. *Google Form* menjadi media yang digunakan guru untuk mengevaluasi keterampilan dan hasil belajar *mail merge*.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar *Mail Merge* Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Cimahi”. Obyek pada penelitian ini adalah 34 siswa kelas X IPS 4 yang dipilih secara acak dengan rasio 19 perempuan dan 15 laki-laki. Pemilihan kelas X IPS 4 dari 11 kelas X dilakukan secara acak yang kemudian dijadikan obyek penelitian. Siswa diajak untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran sesuai instruksi guru, setelahnya guru berperan sebagai pembimbing dengan tujuan agar muncul kreativitas dan ide/ gagasan baru dari siswa sehingga keterampilan dan hasil belajar *mail merge* siswa dapat meningkat.

Penelitian serupa di perangkat Desa Bantengmati Kecamatan Mijen Kabupaten Demak bertujuan memberikan pengetahuan dan menambah keterampilan dalam membuat surat massal. Kegiatannya terdiri dari penyampaian materi, praktikum, dan pendampingan. Materi yang diajarkan adalah fungsi *Mail Merge* yang ada di *Microsoft Word 2007* untuk membuat surat massal, membuat amplop dan label (Khotimah, Tutik, 2019: 16-18).

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan belajar dan berpikir kritis dilakukan pada peserta didik pada materi fluida statis menggunakan model *Project Based Learning*. Penelitian ini memberi perlakuan kepada kelompok eksperimen

dan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil olahan data yang digunakan dengan N-gain hasil belajar peserta didik diperoleh persentase rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,9% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 57,5% kategori. Hasil penelitian N-gain persentase rata-rata berpikir kritis diperoleh 73,4% untuk kelas eksperimen dengan kategori tinggi sedangkan kelas kontrol 61,9% dengan kategori sedang. Model *Project Based Learning* pada materi fluida statis dapat memberikan respon atau tanggapan yang baik pada peserta didik, peserta didik berpikir kritis, aktif dalam diskusi tentang hipotesis-hipotesis, tanya jawab serta menarik kesimpulan dari fluida statis tersebut (Rauziani, 2016: 39-44).

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, apa saja manfaat pembelajaran TIK yang menggunakan model *Project Based Learning*, bagaimana pengaruh siswa setelah menerapkan model *Project Based Learning*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar *mail merge* siswa yang didapat melalui penerapan model *Project Based Learning* kepada siswa kelas X IPS 4, untuk mengetahui manfaat pembelajaran BTIK yang menggunakan model *Project Based Learning*, untuk mengetahui pengaruh siswa setelah guru menerapkan model *Project Based Learning*. Diharapkan juga siswa dapat mengembangkan ide dan kreativitas, aktif, terampil dan belajar mandiri. Hasil penelitian semoga dapat digunakan guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan dapat dijadikan alternatif model untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada aktifitas-aktifitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/ prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenalkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam menghasilkan produk nyata. Berikut langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek pada **Error! Reference source not found.** (Afriana, 2015), sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah-langkah	Deskripsi
Langkah -1 Penentuan proyek	Guru bersama dengan siswa menentukan tema/ topik proyek
Langkah -2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Guru memfasilitasi Siswa untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
Langkah -3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru memberikan pendampingan kepada siswa melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya
Langkah -4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	Guru memfasilitasi dan memonitor siswa dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
Langkah -5 Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya

Langkah-langkah	Deskripsi
Langkah -6 Evaluasi proses dan hasil proyek	Guru dan siswa pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil tugas proyek

Langkah-langkah yang dipaparkan pada **Error! Reference source not found.** selanjutnya dijabarkan ke dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dan siswa seperti tampak pada Tabel 2 (Furi, 2018).

Tabel 2. Sintak PjBL Kegiatan Guru dan Siswa

Sintak	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
Langkah 1 Penentuan proyek	a. Menyimak tayangan materi.	a. Menayangkan materi tentang pengertian surat <i>mail merge</i> , macam-macam atau jenis surat <i>mail merge</i> , manfaat dan perbedaan surat biasa dan <i>mail merge</i>
	b. Melakukan <i>searching</i> ide untuk mengembangkan tema baru.	b. Memandu siswa untuk mencari ide baru terkait tema surat mail merge melalui internet.
		c. Menghimpun tema hasil kegiatan <i>searching</i>
	c. Memilih tema terbaik.	d. Menyeleksi tema melalui presentasi oleh siswa.
Langkah 2 Peran-cangan langkah-langkah penyelesaian proyek	a. Menyimak tayangan contoh surat undangan	a. Menayangkan contoh surat undangan.
	b. Memperhatikan langkah-langkah <i>mail merge</i> surat undangan.	b. Menjelaskan langkah-langkah <i>mail merge</i> surat undangan.
	c. Bekerjasama merancang langkah-langkah sesuai dengan konten dan tema yang terpilih.	c. Meminta siswa bekerjasama untuk merancang langkah-langkah proyek sesuai konten dan tema terpilih
	d. Bertukar pikiran dengan guru.	d. Memfasilitasi siswa yang ingin bertukar pikiran terkait perancangan.
Langkah 3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	a. Mengamati contoh penyusunan jadwal proyek surat undangan	a. Memperlihatkan contoh penyusunan jadwal proyek surat undangan.
	b. Membuat penyusunan jadwal sesuai waktu dan konten.	b. Memerintahkan siswa menyusun jadwal sesuai waktu dan konten.
	c. Mengumpulkan jadwal pelaksanaan proyek.	c. Memotivasi siswa yang belum menyelesaikan penyusunan jadwal pelaksanaan proyek.
Langkah 4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	a. Mendesain surat <i>master</i> dan tabel data <i>source</i> di <i>Microsoft Word</i> sesuai tema dan konten.	a. Memerintahkan siswa untuk mulai mendesain surat <i>master</i> dan tabel data <i>source</i> di <i>Microsoft Word</i> sesuai tema dan konten.
		b. Memfasilitasi siswa untuk mendesain surat <i>master</i> dan tabel data <i>source</i> di <i>Microsoft Word</i> .

Sintak	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
	b. Bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami seperti membuat logo, tanda tangan, kop surat.	c. Membimbing intensif siswa yang mengalami kesulitan.
	c. Menyelesaikan <i>file letter1</i> menggunakan menu <i>mailings</i> dalam jam pelajaran	d. Memotivasi siswa yang belum menyelesaikan <i>file letter1</i> menggunakan menu <i>mailings</i> dalam jam pelajaran.
Langkah 5 Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek	a. Melakukan presentasi hasil proyek	a. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil proyek.
		b. Mendengarkan presentasi siswa.
		c. Memotivasi siswa yang belum mempresentasikan hasil proyek.
		d. Menilai presentasi siswa.
	b. Melakukan tanya jawab terkait hasil proyek	e. memfasilitasi siswa untuk tanya jawab.
Langkah 6 Evaluasi proses dan hasil proyek	a. Mengumpulkan hasil proyek	a. Mengevaluasi laporan proyek.
	b. Mengumpulkan laporan proyek	b. Menilai laporan.
		c. Menilai hasil proyek.

Catatan:

- Skor: 1= Sangat Kurang, 2= Kurang, 3=Cukup, 4= Baik, 5= Baik Sekali
- Rerata Skor keberhasilan kegiatan siswa minimal 3,0

Belajar menghasilkan keterampilan belajar yang berbasis keterampilan hidup dilihat dari tiga dimensi makro, mezzo, mikro yang dalam hal ini lebih menekankan pada dimensi makro yaitu upaya pemberian keterampilan kompleks bagi sumber daya manusia Indonesia untuk memasuki persaingan global, (Hidayanto, 2016). Kingsley (dalam Sudjana 2009:45) membagi tiga macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita.

Mail Merge merupakan aplikasi surat menyurat pada *Ms-Word* yang digunakan untuk membuat banyak surat secara cepat dengan format isi yang sama. *Mail Merge* bisa digunakan untuk membuat label pada surat undangan, sertifikat/ piagam penghargaan, kartu nama, ijazah, surat keterangan kelulusan, Surat Keterangan Hasil Ujian Nasional (SKHUN), Akta kelahiran, dan lain-lain. Langkah-langkah pembuatan *mail merge* pada aplikasi *Ms-Word* dan contoh pembuatan surat masal adalah sebagai berikut:

Langkah pertama:

1. Membuka dokumen baru **Ms. Word**
2. Membuat *File Data* dalam suatu tabel dengan cara klik **Tab Insert** – klik pilihan **Insert Table - Number of columns: 4, number of rows: 5**
3. Mengetikkan nama-nama *Field*-nya lalu mengisi datanya seperti pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Tabel Data Penerima Surat

NAMA	ALAMAT	KOTA	KODE_POS
Word	Jl. Kata 5	Cimahi	41234
Excel	Jl. Angka 8	Bandung	42345
Point	Jl. Jelajah 2	Cianjur	44567
Norton	Jl. Virus 3	Cirebon	45678

- Setelah selesai, menyimpannya dengan nama baru (misalnya: **DATA-MM**), dengan cara klik **Office Button – Save As**

Langkah kedua:

- Membuat *File Master* dalam suatu bentuk **Surat Masal** (misalnya: **Undangan, Panggilan**, dll.) dengan cara: **buka dokumen baru Ms. Word**
- Lalu mengetikkan contoh surat seperti Gambar 1.

PT. SUKSES SLALU
Jl. Suka Senang Bogor ☎ 41234

Bandung, 1 Oktober 2021

Hal : Panggilan Wawancara
Nomor: 018/ SKL/ X/ 2021

Kepada Yth. :
Saudara/i

NAMA

ALAMAT

KOTA

KODE POS

Dengan hormat,
Berkenaan dengan surat lamaran Saudara untuk menduduki posisi **Staf EDP (Electronic Data Processing)** tertanggal 2 **Agustus 2021** yang lalu, maka untuk mempertimbangkan lebih lanjut lamaran Saudara, dengan ini kami mengharapkan kedatangan Saudara di kantor kami pada:
Tanggal : 04 **Oktober 2021**
Pukul : **08.00 WIB**
Pada kesempatan tersebut hendaknya Saudara membawa semua ijazah yang telah Saudara miliki.
Kami tunggu kedatangan Saudara dan mengenai biaya transportasi sepenuhnya ditanggung perusahaan.

Hormat kami,
Manager Personalia

Gambar 1. Contoh Surat Undangan Yang Akan Dibuat Menggunakan *Mail Merge*

- Setelah selesai, menyimpan *file* dengan nama yang baru (misalnya: **SURAT-MM**), dengan perintah **Office Button, Save As SURAT-MM**
- Masih tetap dalam naskah **SURAT-MM** ini, langsung menggabungkan (**Mail Merge**) *File Master* ini dengan *File Data*-nya, dengan perintah:
 - Meng-klik **Tab Mailings** kemudian di **Grup Start Mail Merge** klik **Icon Star Mail Merge** lalu klik pilihan **Letter** (karena **File Master**-nya berupa Surat).
 - Meng-klik **Icon Select Recipients**, klik pilihan **Use Existing List** (karena **File Data**-nya sudah ada).
 - Masih di **Tab Mailings**, posisi kursor sudah ada di lokasi yang diinginkan, di **Grup Write & Insert Fields** klik **Icon insert Merge Field** lalu meng-klik pilihan **Field-field** yang dikehendaki pada posisi kursor.
 - Mengulangi langkah No. 4c sampai semua **field** berada di lokasi yang diminta.

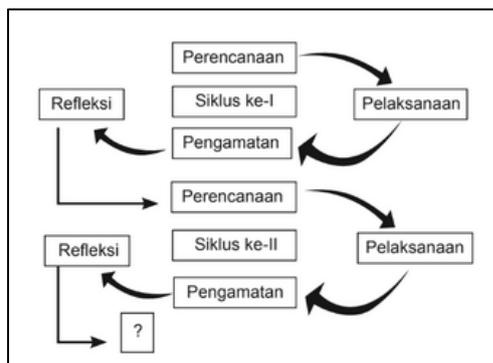
- e) Setelah semua nama *field* diletakkan di tempatnya, masih **Tab Mailings**, di **Grup Finish** meng-klik **Icon Finish & Merge** lalu meng-klik pilihan **Edit Individual Documents**.
5. Meng-klik tombol **OK**. Dokumen baru akan tampil, dengan **Title Bar: Letters1 – Microsoft Word**, yang merupakan file gabungan antara **file master (SURAT-MM)** dengan **file data-nya (DATA-MM)**. lalu *File Form letters* ini diberi **nama baru**, misalnya: **HASIL-MM**.

Catatan:

Jika semua surat dicetak langsung ke printer, yang dipilih adalah klik **Tab Mailings**, di **Grup Finish** meng-klik **icon Finish & Merge** lalu meng-klik pilihan **Print Documents**.

METODE

Penelitian dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi disajikan pada Gambar 2 (Arikunto, 2021).



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan (Arikunto, 2021)

Penjabaran tiap tahapannya, sebagai berikut:

1. Perencanaan melalui tahapan:
 - a. Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada subjek penelitian.
 - b. Menentukan materi yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c. Membuat instrument dan RPP penelitian.
 - d. Menyiapkan media dan alat pembelajaran yang digunakan.
2. Pelaksanaan
Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Siklus 1 dan siklus 2 masing-masing terdiri dari terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan. Siklus 2 dilakukan dengan memperbaiki kekurangan atau kesalahan yang terjadi pada siklus 1. Inti dari implementasi tindakan dalam penelitian ini PjBL.
3. Pengamatan dilakukan oleh *observer* (guru lain di sekolah tempat peneliti mengabdikan) untuk mengamati aktifitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
4. Refleksi dilaksanakan setelah selesai tiap siklus untuk menganalisis kekurangan atau kesalahan yang terjadi sehingga menghasilkan refleksi yang menjadi bahan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus terakhir digunakan juga untuk menentukan kesimpulan yang dijadikan sebagai hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui 3 cara yaitu metode observasi, tes, tanggapan, dokumentasi. Observasi dilakukan oleh *observer* (rekan guru) melalui pengamatan daring dan luring, menggunakan jenis pengamatan berstruktur yaitu pengamatan dengan menggunakan kerangka kerja tertentu. Peneliti mengamati dan menceklis lembar observasi selama pelaksanaan pembelajaran daring melalui zoom maupun luring melalui GCR dan *Google Form*. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam membuat *mail merge* baik sebelum implementasi tindakan maupun sesudah implementasi tindakan. Tanggapan dilakukan oleh guru dan diisi oleh siswa pada akhir pembelajaran pada siklus 2 secara tidak terstruktur dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh menggunakan model PjBL terhadap siswa melalui *Google Form*. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran baik melalui zoom maupun GCR.

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian kali ini terdiri dari pedoman penilaian membuat *mail merge*, lembar tanggapan berbentuk esai akan diberikan kepada siswa untuk diisi secara deskripsi yang nantinya akan dijadikan acuan kesimpulan pengaruh pembelajaran menggunakan model PjBL, lembar observasi digunakan untuk mendata dan memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran daring maupun luring. Peneliti dan *observer* menceklis pengamatan pada tiap akhir siklus.

Analisis data diolah dan disajikan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknis analisis data kualitatif dikumpulkan berupa tanggapan dan dokumentasi tugas siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan data
- b) Mengkategorikan data dengan cara mengelompokkan berdasarkan kriteria tertentu
- c) Membuat inferensi dengan memaknai data-data dan menarik kesimpulan

Teknik data secara kuantitatif dilakukan peneliti dengan cara menerjemahkan data yang diperoleh ke dalam bentuk angka dan disajikan dalam bentuk tabel, diagram yang dideskripsikan berupa kesimpulan. Kriteria keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya perubahan ke arah peningkatan hasil pembelajaran dan suasana belajar yang kondusif hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan aktifitas kearah lebih baik dalam kegiatan membuat *mail merge* dengan model PjBL. Data kegiatan siswa dan guru diolah menggunakan rumus (Pranatawijaya, 2019):

$$\text{Skor Kegiatan Siswa} = \text{Ta} \times \text{Ps}$$

Keterangan:

Ta = total jumlah aspek

Ps = pilihan angka skor

Selanjutnya data dikualitatifkan ke dalam lima kategori, yaitu: sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik dengan uraian seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori Kegiatan

Kategori	Skor	Uraian
Sangat Kurang	1	0-19,99% sesuai sintak
Kurang	2	20%-39,99% sesuai sintak
Cukup	3	40%-59,99% sesuai sintak
Baik	4	60%-79,99% sesuai sintak
Sangat Baik	5	80%-100% sesuai sintak

Data skor hasil belajar diolah menggunakan rumus (Ningsih, 2013):

$$\text{Skor Belajar} = \frac{a}{b} \times 100$$

Keterangan:

a = Jumlah skor perolehan

b = Skor perolehan maksimal

Skor tersebut selanjutnya dideskripsikan secara kualitatif dan dikategorikan ke dalam dua kategori, yaitu: tuntas dan tidak tuntas, seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Kategori Skor Belajar

Kategori	Skor
Tuntas	≥ 73
Tidak Tuntas	< 73

Siswa aktif berpartisipasi dalam proses menentukan topik proyek, antusias dan sungguh-sungguh untuk membuat jadwal pengerjaan proyek dan memperkirakan kegiatan yang akan dilaksanakan, kreatif dalam membuat sketsa surat dan membuat *mail merge*-nya. Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam praktek membuat *mail merge* dengan model PjBL, dapat membuat karya dan mempresentasikannya. Keberhasilan diperoleh jika telah terjadi peningkatan skor sebesar minimal 85% dari jumlah siswa sesudah diberi tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi awal pembelajaran secara daring pada Kompetensi Dasar Pengenalan Aplikasi Pengolah Kata, materi mengenal bagian-bagian *Microsoft Word*, *formatting* teks pada *Tab Home*, penyisipan tabel pada *Tab Insert*, *setting Margin* dan lain sebagainya pada *Tab Page Layout*. Sebagian besar siswa sudah biasa menggunakan aplikasinya namun pada kenyataannya berdasarkan keterampilan belajar pratindakan hanya mencapai 50%, dalam prakteknya siswa masih belum dapat mengenal *tools* secara teori. Rata-rata hasil belajar pratindakan adalah 72.5, dari 35 orang siswa hanya 17 orang yang mencapai ketuntasan sedangkan 18 orang lainnya belum tuntas atau dapat dikatakan ketuntasan hanya mencapai 50% dan ini menandakan belum mencapai ketuntasan secara klasikal, sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan pada hasil capaian pratindakan maka pada materi selanjutnya yaitu *mail merge* yang menggunakan *Tab Mailings* pada *Microsoft Word*, Peneliti memutuskan untuk melalui dua siklus dengan menggunakan model PjBL, peneliti memadukan materi dan prakteknya pada contoh yang lebih konkrit di kehidupan sehari-hari yaitu membuat berbagai label surat misalnya label surat undangan, label harga produk, sertifikat, piagam penghargaan, ijazah atau SKHUN.

Tindakan siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, pada tahap perencanaan dilakukan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan pada siklus 1, menyiapkan media, bahan dan alat ajar, lembar tes untuk dipakai diakhir siklus 1, lembar observasi yang akan dipakai pada akhir siklus 1 dan kamera telepon genggam atau laptop untuk dokumentasi selama kegiatan. Pelaksanaan tindakan pertemuan ke-1 dimulai dengan

langkah penentuan proyek, perancangan langkah-langkah, dan menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Guru menyampaikan materi yang akan gunakan untuk membuat surat dan data pada *mail merge* dalam bentuk video pembelajaran pada tautan https://youtu.be/_b0xQSU9NKE. Kemudian, siswa secara mandiri melakukan *searching* ide untuk mengembangkan tema baru.

Pada video guru menayangkan contoh surat *mail merge*. Siswa menyimak tayangan tersebut. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah membuat *mail merge* berdasarkan contoh. Sementara itu, siswa memperhatikan penjelasan guru. Selanjutnya, pada video tersebut guru meminta siswa bekerjasama untuk merancang langkah-langkah proyek sesuai konten dan tema terpilih. Pada penyusunan jadwal pelaksanaan proyek pada video, diawali dengan memperlihatkan contoh penyusunan jadwal proyek membuat surat undangan. Siswa mengamati contoh penyusunan jadwal. Kemudian, guru memerintahkan siswa membuat jadwal sesuai waktu dan konten. Siswa membuat penyusunan jadwal sesuai waktu dan konten secara mandiri.

Pada proses pembelajaran pertemuan ke-1 siklus 1 siswa tampaknya masih belum ada gambaran tentang *mail merge*, mereka masih belum bisa membedakan surat biasa dengan *mail merge* bahkan terlihat kebingungan dengan strukturnya sehingga guru harus *re-review* materi dan memberikan pendalaman materi.

Pada siklus 1 pertemuan ke-2 dimulai dengan langkah penyelesaian proyek, penyusunan laporan dan evaluasi proses. Langkah penyelesaian proyek mengikuti pedoman pada tabel 2, diawali dengan guru membagikan video pembelajaran di GCR dengan tautan <https://youtu.be/ie5rm56Ai0k>. Guru memerintahkan siswa untuk mendesain surat master dan tabel data *source* di *Microsoft Word* sesuai tema dan konten. Siswa kemudian mendesainnya.

Siswa bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami, seperti: membuat logo, tanda tangan dan kop surat melalui *chat whatsapp* pribadi. Guru membimbing siswa yang kesulitan secara intensif. Pada tahap ini, siswa menyelesaikan *file letter1* menggunakan menu *mailings* dalam jam pelajaran. Guru memotivasi siswa yang belum menyelesaikan *file letter1*.

Langkah penyusunan laporan diawali dengan guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil proyek di GCR. Siswa mengumpulkan hasil proyeknya. Langkah evaluasi proses dan hasil proyek dimulai dengan siswa mengumpulkan hasil proyek. Selanjutnya, guru mengevaluasi hasil proyek dan menilainya. Kegiatan penutup siklus 1 pertemuan ke-2 dilakukan dengan berdoa dan melakukan foto dokumentasi.

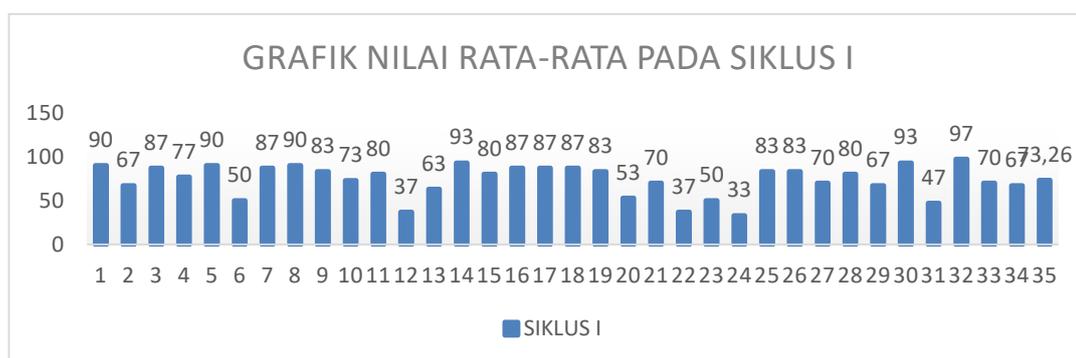
Observasi pada siklus 1 pertemuan ke-1 didapat bahwa siswa kurang melakukan *searching* ide untuk mengembangkan tema baru, siswa kurang bekerjasama merancang langkah-langkah sesuai dengan konten dan tema yang terpilih, siswa kurang bertukar pikiran dengan guru.

Pada siklus 1 pertemuan ke-2 hasil pengamatan kegiatan siswa kurang bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami, seperti: membuat logo, tanda tangan dan kop surat. Hasil observasi oleh *observer* menunjukkan bahwa guru kurang menghimpun tema hasil kegiatan *searching*. Guru kurang memotivasi siswa yang belum menyelesaikan *file letter1* menggunakan menu *mailings*.

Observer melakukan pengamatan terhadap keterampilan siswa selama siklus 1. Data mengenai rata-rata keterampilan siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sejumlah 14 orang siswa dengan keterampilan baik, 11 orang siswa dengan keterampilan cukup dan 10 orang siswa dengan keterampilan kurang.

Siswa yang dikategorikan dengan keterampilan belajar baik dan keterampilan belajar cukup mendominasi sehingga yang menjadi fokus guru adalah memperbaiki sikap siswa yang masih kurang aktif dengan menanyakan kesulitan yang dialami sehingga dapat segera diberikan solusinya. Selanjutnya, hasil pengamatan *observer* tentang aktifitas guru selama siklus 1 terlihat guru masih kurang dalam pengelolaan waktu dan pengamatan *observer* mayoritas memberikan nilai cukup pada tahapan kegiatan inti dikarenakan ini masih merupakan tahapan siklus 1 dimana siswa masih harus perlahan mendapatkan bimbingan dan guru terlihat masih kesulitan dalam pengelolaan kelas daring maupun luring.

Agar mengetahui hasil belajar siswa, maka penilaian tugas dan tes dirata-ratakan pada akhir siklus 1 hasilnya tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1

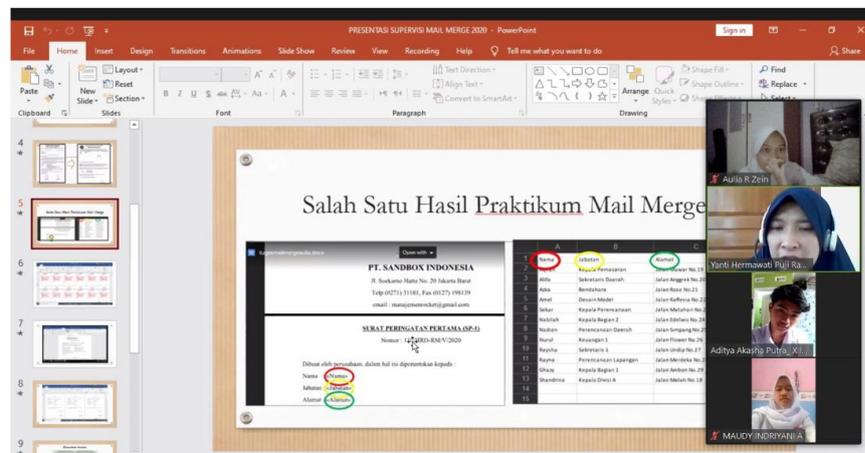
Nilai rata-rata siswa adalah 73,26. Siswa yang tuntas berjumlah 20 orang atau 59% sedangkan yang belum tuntas berjumlah 14 orang atau 41% dari jumlah siswa 34 orang dengan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 73. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan ke siklus 1 sebesar 0,76.

Refleksi Berdasarkan hasil analisa data pada siklus 1, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah ada peningkatan dari rata-rata nilai 72,50 menjadi 73,26 dan secara klasikal pembelajaran sudah dapat dikatakan tuntas, namun pada kegiatan pembelajaran masih terdapat kekurangan-kekurangan, diantaranya guru memiliki kelemahan dalam memandu siswa untuk mencari ide baru terkait tema surat *mail merge* melalui internet, saran perbaikannya adalah guru lebih aktif memandu dan menghimpun tema.

Guru sangat kurang dalam memfasilitasi siswa yang ingin bertukar pikiran terkait perancangan. Saran perbaikannya guru meminta siswa agar mau bekerjasama. Siswa belum seluruhnya bertanya kepada guru tentang kesulitan yang dialami, seperti: membuat logo, tanda tangan dan kop surat. Saran perbaikannya adalah guru membimbing seluruh siswa yang mengalami kesulitan secara intensif.

Siklus 2 terdiri dari 2 pertemuan dilaksanakan dengan tahapan yang sama dengan siklus sebelumnya, hanya saja seluruh tahapan direncanakan lebih matang lagi dan dilaksanakan sesuai dengan langkah model PjBL.

Tahap perencanaan siklus 2 disusun didasarkan pada hasil refleksi siklus 1. Pada kegiatan inti pertemuan ke-1 siklus 2 dilaksanakan langkah penentuan proyek, perancangan langkah-langkah, dan menyusun jadwal pelaksanaan. Adapun kegiatannya sama seperti tahapan pembelajaran pada sebelumnya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Langkah penentuan proyek dimulai dengan guru menayangkan surat *mail merge*. Kemudian guru meminta siswa menyimak tayangan seperti pada Gambar 4.



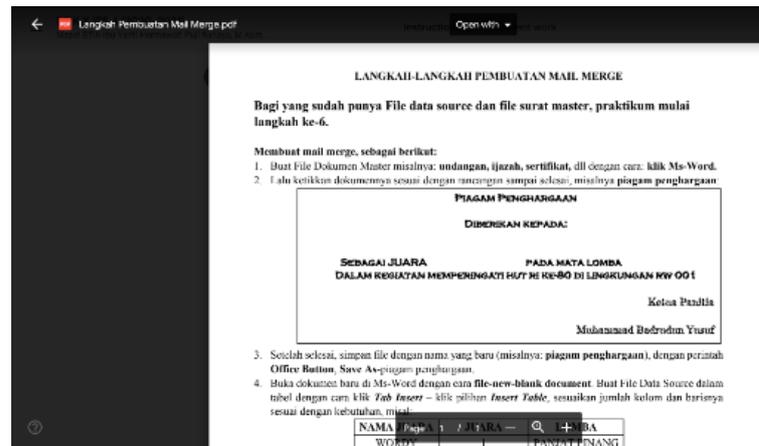
Gambar 4. Guru Menayangkan Materi *Mail Merge* Melalui Zoom

Guru memandu siswa melakukan *searching* sesuai tema yang spesifik seperti contoh tayangan. Siswa melakukan *searching* sesuai tema spesifik. Selanjutnya, guru menghimpun hasil kegiatan *searching* siswa. Pada perancangan langkah-langkah dimulai dengan siswa menyimak tayangan contoh surat undangan. Siswa memperhatikan lebih seksama langkah guru dalam membuat *mail merge* surat undangan. Siswa diminta bekerjasama merancang langkah proyek sesuai konten dan tema terpilih. Guru memfasilitasi seluruh siswa yang ingin bertukar pikiran.

Langkah menyusun jadwal pelaksanaan diawali dengan siswa memperbaiki jadwal proyek dengan mengamati contoh susunan jadwal surat undangan. Guru memotivasi siswa yang belum menyelesaikan susunan jadwal proyek. Tahap ini diakhiri dengan siswa mengumpulkan jadwal proyek tepat waktu.

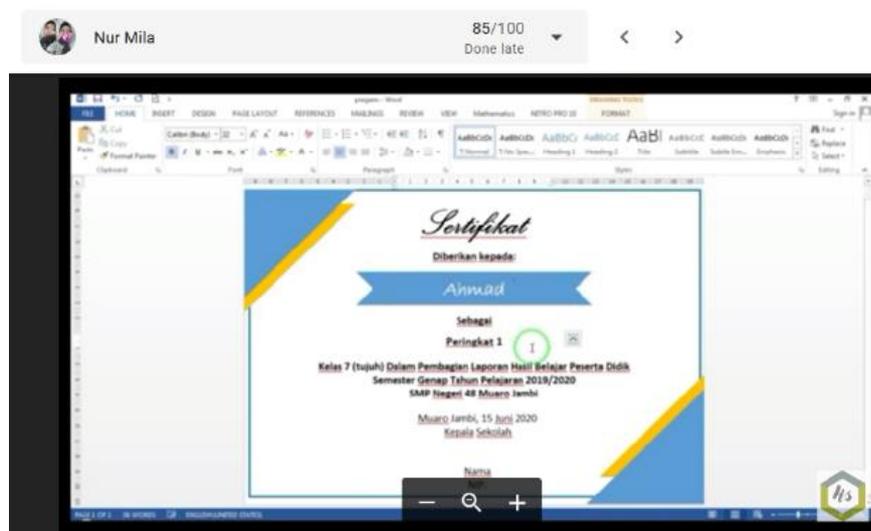
Pada kegiatan penutup siklus 2 pertemuan ke-1, siswa mendiskusikan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek sesuai tema dan konten. Guru memperlihatkan contoh rancangan surat master dan rancangan data *source* agar siswa memiliki gambaran tentang rancangan yang akan dibuatnya di buku catatan. Siswa menyimak penjelasan guru dan memulai membuat rancangan secara terstruktur di buku catatannya. Guru memfasilitasi dan memonitor siswa dengan intensif melalui GCR.

Pada pertemuan ke-2 siklus 2, kegiatan inti dimulai dengan langkah penyelesaian proyek yang diumumkan melalui GCR. Guru membimbing intensif agar siswa dapat menghasilkan *file letter1*. Siswa diberi panduan materi untuk membuat rancangan ke dalam *Microsoft Word* dengan memanfaatkan *tab Mailings* yang dibagikan di GCR, tampak pada Gambar 5.



Gambar 5. Panduan Membuat *Mail Merge* Pada GCR

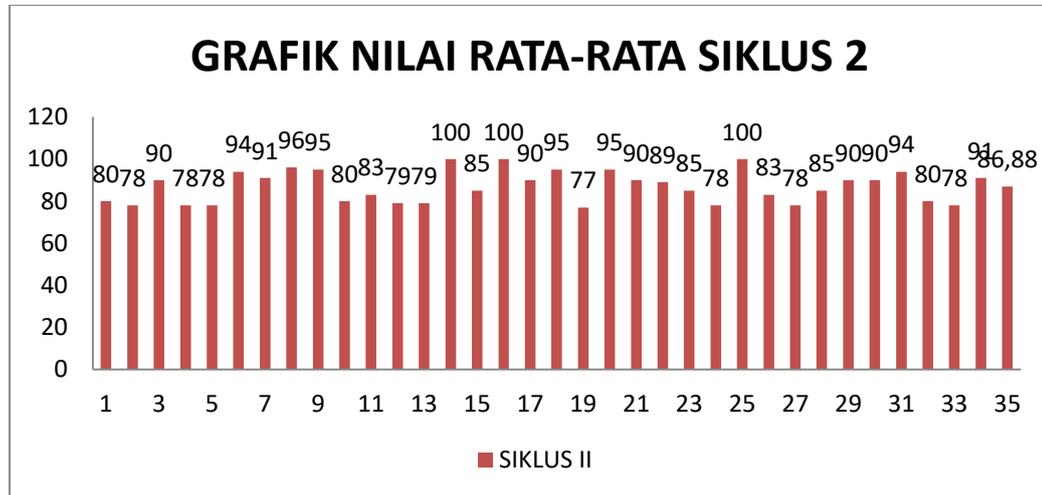
Langkah evaluasi hasil proyek pada Gambar 6, guru memandu dan membantu siswa yang mengalami kesulitan sehingga berhasil menghasilkan *file letter1* yaitu surat master dan data *source* yang berhasil digabungkan menjadi *mail merge*. Pada kegiatan penutup pertemuan ke-2, pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan berfoto untuk dokumentasi.



Gambar 6. *File Letter1*

Observasi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan siklus 2 diperoleh hasil terjadi peningkatan atas capaian pembelajaran yang semula belum dilaksanakan menjadi sudah dilaksanakan. Data keterampilan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif dan semangat dalam pembelajaran. Terlihat dari data, siswa dengan keterampilan baik berjumlah 29 orang, 4 orang dengan tingkat keterampilan cukup dan 1 orang dengan tingkat keterampilan kurang. Siswa dengan keterampilan kurang setelah diobservasi lebih lanjut ternyata faktor pencetusnya adalah terlalu banyak main *games online* bahkan sampai dini hari sehingga sering pada saat pembelajaran daring seringkali malas karena mengantuk.

Hasil pengamatan *observer* tentang aktifitas guru pada siklus 2, guru dinilai sudah baik dalam pengelolaan kelas, alokasi waktu yang hanya 45 menit perlu disiasati benar untuk bisa mencapai target dalam pembelajaran. Untuk mengetahui keterampilan belajar siswa, maka pada akhir siklus 2 dilakukan tes uji kinerja. Data hasil tes pada siklus 2 tersaji pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Belajar Rata-Rata Siswa Pada Siklus 2

Berdasarkan Gambar 7 terlihat bahwa rata-rata nilai siswa adalah 86,88, siswa tuntas seluruhnya dengan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 73. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 13,62.

Pengamatan kegiatan siswa dan guru selama 2 siklus terlihat pada Gambar 8, rerata skor kegiatan siswa pada siklus 1 adalah 2,3. Minimal rerata skor 3,0 belum terpenuhi sehingga dilakukan perbaikan pembelajaran pada langkah yang memiliki nilai kurang disiklus 2. Terjadi peningkatan 1,9 sehingga rerata skor di akhir siklus 2 menjadi 4,2. Rerata kegiatan guru pada siklus 1 masih di bawah skor rerata minimal 3,0 yaitu pada rerata skor 2,4. Perbaikan langkah pembelajaran yang masih memiliki skor rendah dilakukan pada siklus 2 sehingga pada siklus 2 skor reratanya meningkat 2,1. Capaian rerata skor kegiatan guru menjadi 4,5 hal tersebut menandakan rerata skor sudah melampaui 3,0 sehingga penelitian diputuskan untuk dihentikan.



Gambar 8. Rerata Skor Kegiatan Siswa dan Guru

Pada akhir pembelajaran siklus 2 dilakukan penyebaran *form* melalui tautan <https://forms.gle/85XZiWdXsYxrWXMy6> berisi tanggapan kepada siswa tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model PjBL. Sebanyak 62% siswa berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan model PjBL sangat menarik, pembelajaran sangat menyenangkan, mudah dipahami dan dimengerti, sebanyak 21% siswa berpendapat bahwa *Mail Merge* merupakan materi yang menarik dan 18% siswa berpendapat bahwa materi *Mail Merge* menambah wawasan dan bermanfaat untuk kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

Refleksi berdasarkan data yang sudah diolah dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa bersemangat, antusias dan mengerti dalam pembelajaran dengan menggunakan model PjBL. Hal ini dikarenakan siswa merasa tertarik dan memahami pembelajaran yang menggunakan model PjBL terbukti dari keterampilan belajar siswa yang meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa pada materi *Mail Merge* pada *Microsoft Word*, terlihat pada pelaksanaan siklus pertama dan kedua telah menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran BTK dengan menggunakan model PjBL ditinjau dari segi interaksi siswa dan guru dapat dilihat pada uraian berikut ini:
 - a) Pada awal pelajaran, guru membuka pelajaran BTK dengan menggunakan model PjBL sebagai titik tolak pelajaran. Kemudian guru mengarahkan dan menjelaskan bagaimana langkah-langkah model PjBL.
 - b) Pada saat pembelajaran berlangsung, guru mengelola kelas di laboratorium komputer secara interaktif, membimbing siswa dan memotivasi siswa untuk aktif belajar sesuai dengan langkah-langkah model PjBL secara intensif.
 - c) Pada akhir pelajaran, guru menilai presentasi dan laporan siswa, bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru mengevaluasi siswa dengan memberikan soal uji kinerja yang relevan terhadap konsep pada kesimpulan.
2. Ditinjau dari manfaat menggunakan model PjBL.
Manfaat penerapan model PjBL pada siswa dilihat dari hasil tanggapan siswa dimana 50% siswa berpendapat materi *Mail Merge* sangat menarik, menambah wawasan dan bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, sedangkan 50% siswa lainnya berpendapat bahwa penyampaian materi sangat mudah dimengerti dan dipahami.
3. Pengaruh penggunaan model PjBL terhadap siswa
Berdasarkan data hasil keseluruhan siklus, terlihat pengaruh yang dirasakan siswa dalam pembelajaran menggunakan model PjBL. Pada siklus 2 terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes uji kinerja siswa dengan nilai rata-rata 72,50 meningkat menjadi 73,26 dan meningkat lagi menjadi 86,88.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada keseluruhan tahapan penelitian yang dilaksanakan di kelas X IPS 4 SMA Negeri 5 Cimahi diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran BTK mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan model PjBL. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menerapkan model *Project Based Learning* adalah 72,50, setelah mengikuti

pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* maka nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 73,26 dan meningkat lagi menjadi 86,88 siklus 2.

Berdasarkan pembelajaran klasikal dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar siswa dengan menggunakan model PjBL dapat dikatakan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan siswa sebelum menerapkan model PjBL adalah 50%, setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model PjBL maka ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 59% pada siklus 1 dan 100% pada siklus 2.

Sebagian besar siswa memiliki respon yang positif terhadap pembelajaran BTIK dengan menggunakan model PjBL dan merasakan manfaat yang berpengaruh banyak terhadap pembentukan karakter dan peningkatan keterampilan saat pembelajaran sehingga dapat berlangsung dengan lancar dan maksimal.

Pengaruh penerapan model PjBL kepada siswa yang utama adalah siswa merasa antusias, bersemangat belajar karena materi dan model pembelajarannya menarik, sangat menyenangkan, mudah dipahami dan dimengerti, materi *Mail Merge* juga menambah wawasan dan bermanfaat untuk kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Furi, L. M. I., Handayani, S., & Maharani, S. (2018). Eksperimen model pembelajaran project based learning dan project based learning terintegrasi stem untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada kompetensi dasar teknologi pengolahan susu. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 49-60.
- Khotimah, Tutik. "Pelatihan Pembuatan Surat Massal Bagi Perangkat Desa Bantengmati Kecamatan Mijen Kabupaten Demak." *Ikra-Ith Abdimas*, vol. 2, no. 1, Mar. 2019, pp. 16-18.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S. L., Syarif, I., & Sudarman, Y. (2013). Penerapan Teknik Peskoran pada Pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 4 Kecamatan Guguak. *Jurnal Sendratasik*, 2(1), 29-36.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Rauziani, Rauziani, et al. "Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fluida Statis Di SMA Inshafuddin." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 4, no. 2, Oct. 2016, pp. 39-44.



Systematic Literature Review

Pembelajaran Menggunakan Game Berdasarkan Analisis Bibliometrik VOSViewer 2018-2022

Rico Kurnia Ananda¹
Universitas Negeri Malang¹

Article Info	ABSTRACT (10 PT)
<p>Article History: Received: 2022-11-24 Revised: 2023-02-03 Accepted: 2023-04-04</p> <hr/> <p>Keywords: VOSViewer; SLR; Game; Learning.</p>	<p>This article was created to determine: (1) a developmental map of the number of publications researching learning using games; (2) knowing which scientific articles have the highest number of citations; (3) knowing the development map of scientific publications based on keywords. The data sources used in this study are scientific articles in the Google Scholar database with the keywords learning to use games, with the categories of article titles, abstracts, keywords in the 2018-2022 range. The search results show that there are 91 scientific articles that match the keywords based on the Harzing's Publish or Perish application. The results show that research on learning using games in 2018-2022 is the highest in Google Scholar occurring in 2021 with 24 or 29% publications. Meanwhile, the publication with the highest number of citations was (Novita & Sundari, 2020) which was quoted 22 times. The map of the development of scientific publications based on the keyword learning using games which was analyzed using the VOSViewer application shows that the research map is divided into 7 clusters.</p>
Informasi Artikel	ABSTRAK (10 PT)
<p>Kata Kunci: VOSViewer; SLR; Game; Belajar.</p>	<p>Artikel ini disusun untuk menentukan: (1) peta perkembangan jumlah publikasi yang meneliti pembelajaran menggunakan game; (2) mengetahui artikel ilmiah mana yang memiliki jumlah kutipan tertinggi; (3) mengetahui peta perkembangan publikasi ilmiah berdasarkan kata kunci. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah dalam Google Scholar database dengan kata kunci belajar menggunakan game, dengan kategori judul artikel, abstrak, kata kunci dalam kisaran 2018-2022. Hasil pencarian menunjukkan bahwa ada 91 artikel ilmiah yang cocok dengan kata kunci berdasarkan aplikasi Harzing's Publish or Perish. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian tentang pembelajaran menggunakan game pada tahun 2018–2022 merupakan yang tertinggi dalam Google Scholar terjadi pada tahun 2021 dengan jumlah publikasi 24 atau 29%. Sementara itu, publikasi yang memiliki jumlah kutipan tertinggi adalah (Novita & Sundari, 2020) yang dikutip sebanyak 22 kali. Peta perkembangan publikasi ilmiah berdasarkan kata kunci belajar menggunakan game yang dianalisis menggunakan aplikasi VOSViewer menunjukkan bahwa peta penelitian dibagi menjadi 7 cluster.</p>
Publishing Info	<p>Copyright © 2023 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.</p>
<p>✉ Corresponding Author: (1) Rico Kurnia Ananda, (2) Departemen Teknologi Pendidikan, (3) Universitas Negeri Malang, (4) Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Jawa Timur, (5) Email: rico.kurnia.2101216@students.um.ac.id</p>	

Pendahuluan

Saat ini, penggunaan IPTEK sudah bergeser dari sebelumnya kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer. Hal ini tidak terlepas dari kegiatan masyarakat kita yang tidak terlepas dari penggunaan IPTEK, baik itu dalam bekerja maupun dalam pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi informasi seperti HP, laptop, dan tak terkecuali internet ini sudah menjadi hal yang lumrah dalam kegiatan sehari-hari. Kemajuan IPTEK yang sangat cepat ini diharapkan memberikan dampak yang positif terhadap kemajuan di berbagai bidang, salah satunya dunia pendidikan (Mulyati & Evendi, 2020).

Di era digitalisasi ini, dunia pendidikan dituntut untuk memberikan pembelajaran di kelas yang inovatif dan menarik dalam penyampaian materi belajar (Hidayatulloh et al., 2020). Proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang kuno dan ketinggalan zaman di dalam kelas dianggap tidak efektif lagi seiring dengan perkembangan generasi anak yang sangat familiar dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran kelas seharusnya tidak lagi menjadi terlarang, namun menjadi sangat dianjurkan terbukti dengan hasil dari beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang sangat positif.

Perkembangan dan penggunaan internet yang sangat masif di era sekarang juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memantau perkembangan anak usia sekolah termasuk motivasi belajarnya. Saat ini, penggunaan produk paling populer dari perkembangan teknologi internet dikalangan anak-anak usia sekolah adalah game online. Game online merupakan sebuah permainan yang terhubung dengan internet. Jenis dari game online sendiri yang sangat populer dikalangan pelajar Indonesia adalah game online mobile. Jenis permainan ini dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. Dengan akses yang mudah tersebut mengakibatkan harus adanya pemantauan baik dari pihak guru maupun orang tua terhadap aktivitas tersebut, karena hal ini sudah menjadi rutinitas dalam kehidupan anak sehari-hari. Game online memiliki dampak positif yaitu pada peningkatan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Sedangkan, dampak negatif dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar (Nisrinafatim, 2020).

Dengan fakta-fakta tersebut, diperlukan adanya penelitian yang ditujukan untuk meninjau seberapa banyak jurnal yang membahas atau meneliti mengenai pembelajaran menggunakan *game*. Hal ini perlu dilakukan untuk meninjau seberapa berkembangnya dunia pendidikan menggunakan *game* sebagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Tinjauan Pustaka

Bibliometrik

Bibliometrik adalah kajian yang mengukur perkembangan penelitian, literatur, buku atau dokumen pada bidang tertentu baik secara kuantitatif atau kualitatif dengan

menggunakan metode statistika (Hakim, 2020). Bibliometrik deskriptif menggambarkan karakteristik suatu literatur sedangkan bibliometrik perilaku mengkaji hubungan yang terbentuk antara komponen literatur tersebut (Royani et al., 2019). Bibliometrika (bibliometrics) adalah istilah yang menggunakan metode matematika dan statistika untuk mempelajari dan mengidentifikasi pola-pola dalam penggunaan literatur/publikasi dan jasa perpustakaan atau sebagai bahan analisis untuk mengetahui perkembangan dari literatur khusus, terutama kepengarangan, publikasi dan penggunaannya (Tupan & Rachmawati, 2017).

Pemetaan Co-Word

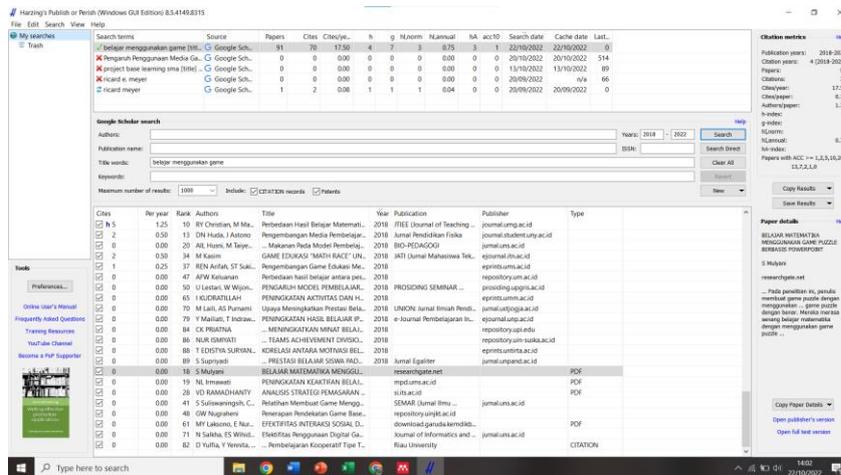
Struktur ilmu pengetahuan dapat dipetakan melalui metode bibliometrik. Jenis peta yang paling lazim digunakan dalam pemetaan bibliometrik ilmu pengetahuan dan keilmuan adalah: ko-sitasi yang terdiri dari jurnal ko-sitasi, dokumen ko-sitasi, author ko-sitasi; pasangan bibliografis; ko-deskriptor (co-word) dan ko-klasifikasi (Royani et al., 2019).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan bibliometrik. Bibliometrik menurut (Saleh & Sumarni, 2016) adalah studi yang menerapkan metode matematika dan statistik untuk mengukur perubahan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif dalam satu set dokumen dan media lainnya. Analisis bibliometrik adalah metode kuantitatif untuk menganalisis data bibliografi dalam artikel/jurnal. Jenis analisis ini sering digunakan untuk menyelidiki referensi ke artikel ilmiah yang dikutip dalam jurnal, untuk memetakan bidang ilmiah jurnal, dan untuk mengklasifikasikan artikel ilmiah sesuai dengan bidang yang diteliti. Metode ini dapat digunakan di bidang sosiologi, humaniora, komunikasi, pemasaran, dan kelompok sosial lainnya. Pendekatan yang digunakan dalam analisis bibliometrik adalah pendekatan analisis kutipan untuk melihat 1 artikel yang dikutip oleh 1 artikel lain, dan pendekatan analisis *co-citation* untuk menemukan 2 atau lebih artikel yang dikutip oleh 1 artikel. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah atau jurnal dalam rentang 2018-2022 yang bersumber dari basis data *Google Scholar*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran menggunakan aplikasi *Publish or Perish*, dari 1000 artikel yang merupakan batas maksimal pencarian yang digunakan, terdapat 91 publikasi judul artikel sesuai dengan topik artikel yang telah di atur seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Hasil Pencarian Artikel dengan Publish Or Perish

Perkembangan publikasi mengenai topik belajar menggunakan game antara tahun 2018-2022 dalam *database Google Scholar* telah meningkat secara signifikan setiap tahun. Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah publikasi tertinggi mengenai belajar menggunakan game adalah pada tahun 2021 dengan 24 artikel atau 29% dari total data.

Table 1. Persentase Jumlah Publikasi

Tahun Publikasi	Jumlah Artikel	Persentase
2018	14	16%
2019	12	14%
2020	17	20%
2021	24	29%
2022	16	19%

Sumber: Data diolah.

Pertumbuhan publikasi mengenai belajar menggunakan game berdasarkan data yang diperoleh dari hasil perhitungan persentase yang ada pada Tabel 1. menunjukkan bahwa pada tahun 2018 - 2022 peningkatan tertinggi dalam publikasi ilmiah adalah pada tahun 2021 dengan jumlah publikasi sebanyak 24 dan persentase sebesar 29%. Hal ini membuktikan bahwa penelitian tentang belajar menggunakan game masih menarik untuk diteliti serta dikembangkan.

Data pada Tabel 2. menunjukkan bahwa adalah penulis (Novita & Sundari, 2020) yang memiliki artikel dengan jumlah kutipan tertinggi, dengan 22 kutipan, dengan judul artikel *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital* pada tahun 2020. Selanjutnya untuk artikel ilmiah yang peringkat 2 hingga 19, yang diterbitkan antara 2018- 2022 secara penuh dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Table 2. Penelitian berdasarkan sitasi

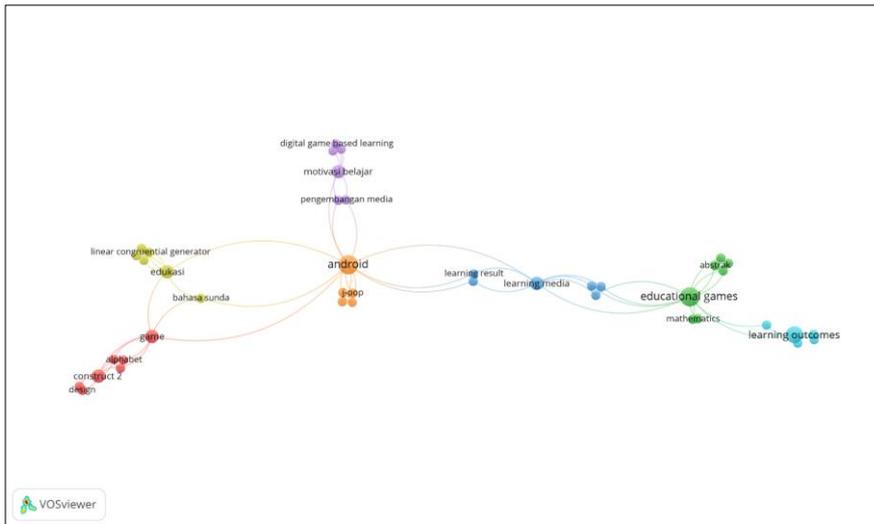
No.	Cites	Authors	Title	Year	Publication
1.	22	(Novita & Sundari, 2020)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital	2020	Jurnal Basicedu
2.	9	(Fitriati et al., 2021)	Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima	2021	Prosiding Penelitian
3.	5	(Muchlis & Septianus, 2020)	Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android	2020	J. Inform. Univ. Pamulang
4.	5	(Yusi Christian et al., 2018)	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Student Team Achievement Divisions (Stad) Dan Teams Game Tournament (Tgt) Siswa Kelas 4 Sd	2018	Journal of Teaching in Elementary Education

5.	4	(Ramadhona et al., 2022)	Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android	2022	Information Management For Educators and Professionals
6.	3	(Tuti Suryani, 2022)	Upaya meningkatkan hasil belajar ppkn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa	2022	Wahana Didaktika
7.	3	(Husein & Savitri, 2019)	Pembangunan Game Edukasi Belajar Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Construct2 Dan Adobe Phonegap	2019	Jurnal Infotronik
8.	2	(Virandika & Ary, 2020)	Perancangan Game Edukasi Belajar Hijaiyah Menggunakan Aplikasi Scirra Construct 2 Berbasis Desktop	2020	eProsiding Sistem Informasi
9.	2	(Makhmudah & Mahmudah, 2020)	Pengembangan Game Belatung (Belajar Berhitung) Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkalian Untuk Anak Tunagrahita Ringan	2020	Jurnal Pendidikan Khusus
10.	2	(Ika Sari Budhayanti & Bata, 2021)	Pengembangan game edukasi untuk materi bangun datar menggunakan lintasan belajar geometri	2021	Jurnal Muara Ilmu Sosial
11.	2	(Nafisah Huda & Astono, 2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Android-Based Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta	2018	Jurnal Pendidikan Fisika

			Didik SMA Kelas X SMA Negeri 2 Bantul		
12.	2	(Samio et al., 2021)	Tinjauan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Talking Stick Pada Siswa SMA	2021	Wahana Inovasi
13.	2	(Kasim, 2018)	Game Edukasi "MATH RACE" untuk Meningkatkan Minat Siswa SMA/SMK Belajar Matematika Menggunakan Metode Linear Congruential Generator	2018	Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika
14.	2	(Yudha Tyasana et al., 2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Team's Game Tournament (Tgt) Berbasis Android Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa	2019	Naskah Publikasi Program Studi
15.	1	(Musrifah, 2020)	Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung	2020	Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik

16.	1	(Aditama et al., 2022)	Game Edukasi Menenal Kepulauan Indonesia Menggunakan UNITY 3D untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	2022	Jurnal Informasi dan Komputer
17.	1	(Nurkhozainillah & Nurzaelani, 2019)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pelajaran Bahasa Inggris	2019	Jurnal Educate
18.	1	(Arifah, 2018)	Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar	2018	eprints.ums.ac.id
19.	1	(Reza et al., 2021)	Pengembangan Game Edukasi Belajar Huruf Alphabet pada Anak Usia Dini Menggunakan Construct 2	2021	eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)

Pada peta pengembangan publikasi menggunakan kata kunci belajar menggunakan game memiliki setidaknya 7 kluster seperti yang terlihat pada pemetaan berikut. Dari ketujuh kluster tersebut, bisa disimpulkan bahwa *platform android* menjadi *platform* yang sangat diminati untuk mengembangkan sebuah program yang mendukung pembelajaran menggunakan game. Hal tersebut sangat mungkin mengingat *platform android* sangat banyak digunakan terutama pada telepon pintar terbaru yang kian hari kian banyak penggunaanya dan akses yang makin mudah juga.



Gambar 2 Item Variabel Belajar Menggunakan Game dengan Varibel Lain

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa *trend* penelitian terkait pembelajaran menggunakan game mengalami kenaikan setiap tahunnya meskipun belum memiliki jumlah yang signifikan jika dilihat dari jumlah publikasi keseluruhan. Hal tersebut membuktikan bahwa topik ini masih menarik untuk diteliti dan dikembangkan. Penulis yang memiliki jumlah kutipan tertinggi pada tahun 2020 adalah (Novita & Sundari, 2020) dengan 22 kutipan dengan judul artikel *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*. Selanjutnya, pada peta pengembangan berdasarkan co-occurrence dan kata kunci dari hasil analisis di VOSViewer dibagi menjadi 7 cluster.

Referensi

- Aditama, T., Purnamasari, A. , I. , & Suprapti, T. (2022). GAME EDUKASI MENGENAL KEPULAUAN INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY 3DUNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 174–179.
- Arifah, R. , E. , N. ,. (2018). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BILOMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD. *Eprints.Ums.Ac.Id*.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (2021). IMPLEMENTASI DIGITAL GAME BASEDLEARNING MENGGUNAKAN APLIKASIEDUCANDY UNTUK EVALUASI DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA BIMA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021*, 307–312.

- Husein, M., & Savitri, P. (2019). PEMBANGUNAN GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT2 DAN ADOBE PHONEGAP. *Jurnal Infotronik*, 4(2).
- Ika Sari Budhayanti, C., & Bata, J. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MATERI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN LINTASAN BELAJAR GEOMETRI. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 5(1), 154–163. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.9477>
- Kasim, M. (2018). GAME EDUKASI “MATH RACE” UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA SMA/SMK BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 537–542.
- Makhmudah, F. N., & Mahmudah, S. (2020). Pengembangan Game Belatung (Belajar Berhitung) Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkalian Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–6.
- Muchlis, L. S., & Septianus, G. R. (2020). Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5048>
- Musrifah, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik*, 6(2), 137–147.
- Nafisah Huda, D., & Astono, J. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Android-Based Game untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMA Kelas X SMA Negeri 2 Bantul (Learning media development using android based game to increase the students of SMA Negeri 2 Bantul. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 61–73.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurkhozainillah, S., & Nurzaelani, M., M. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT PADA PEALAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Educate*, 4(2), 61–72.
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Rinaldi Dikananda, A., & Nurdiawan, O. (2021). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(1), 71–80.
- Reza, M., Dwinusa, A., & Susanti, S. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BELAJAR HURUF ALPHABET PADA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2(1), 212–217. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>

- Samio, Nisa Nasution, I., & Lestari, W. (2021). TINJAUAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) DENGAN TALKING STICK PADA SISWA SMA. *Wahana Inovasi*, 10(1), 163–171.
- Tuti Suryani. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) SISWA. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.
- Virandika, V., & Ary, M. (2020). PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR HIJAIYAH MENGGUNAKAN APLIKASI SCIRRA CONSTRUCT 2 BERBASIS DESKTOP. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 197–202. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Yudha Tyasana, R., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Mercu Buana Yogyakarta, U. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE TEAM’S GAME TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ANDROID DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Naskah Publikasi Program Studi*, 1–10.
- Yusi Christian, R., Mawardi, & Astuti, S. (2018). PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL STUDENT TEAM ACHIEVMENT DIVISIONS (STAD) DAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS 4 SD. *JTIEE*, 2(1).
- Hakim, L. (2020). Analisis Bibliometrik Penelitian Inkubator Bisnis Pada Publikasi Ilmiah Terindeks Scopus. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 8(2), 176–189.
<http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/PROCURATIO/index>
- Royani, Y., Tupan, T., & Kusumaningrum, D. (2019). Visualisasi Bibliometrik Penelitian Bidang Ilmu Kegempaan di Indonesia Berbasis Data Scopus Tahun 1988-2018. *Khazanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 7(2), 174.
<https://doi.org/10.24252/kah.v7i2a8>
- Tupan, & Rachmawati, R. (2017). Kearifan Lokal Dan Sumber Daya Laut. 5(01), 01–14.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nisrinafatun. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi NonFormal*, 115–122.



Implementasi Pendekatan PMRI dan Konteks Islam Melayu Pada Pengembangan E-Modul Materi Prisma dan Limas Berbasis Canva

Nanda Nabila Al Jannah¹, Muhammad Win Afgani², Retni Paradesa³
Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang^{1,2,3}

Article Info

Article History:

Received: 2022-12-07

Revised: 2023-02-23

Accepted: 2023-03-03

Keywords:

E-Module;

Prism and Pyramid;

PMRI;

Malay Islam;

Canva.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

E-Modul;

Prisma dan Limas;

PMRI;

Islam Melayu;

Canva.

Publishing Info

✉ **Corresponding Author:** Nanda Nabila Al Jannah, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia, Email: nabilaaljannahnanda@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the potential effect of applying the PMRI approach and the context of Malay Islam on the development of prism and pyramid material E-Modules. This research includes applied research which consists of three major stages, namely the planning stage, the refinement stage and the implementation stage. The application of the e-module was carried out with the subject of class IX students at SMP Negeri 54 Palembang. From the results of the research comments and suggestions from the e-module refinement stage, it was found that the developed e-module was feasible to be applied to students and the developed e-module had a potential effect by producing a completeness percentage of 83.33%.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek potensial dari penerapan pendekatan PMRI dan konteks Islam Melayu pada pengembangan E-Modul materi prisma dan limas. Penelitian ini termasuk penelitian penerapan (*applied research*) yang terdiri dari tiga tahap besar berupa tahap perencanaan, tahap penyempurnaan dan tahap penerapan. Penerapan e-modul tersebut dilakukan dengan subjek peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang. Dari hasil penelitian komentar dan saran dari tahap penyempurnaan e-modul diperoleh hasil bahwa e-modul yang dikembangkan sudah layak untuk diterapkan kepada peserta didik serta e-modul yang dikembangkan memiliki efek potensial dengan menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 83,33%.

Copyright © 2023 Nanda Nabila Al Jannah, Muhammad Win Afgani, Retni Paradesa (s).
Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki pada setiap individu sehingga dapat menghasilkan perubahan serta perilaku yang diharapkan (Fonda & Sumargiyani, 2018). Dalam proses belajar, sejatinya tenaga pendidik maupun peserta didik memerlukan sumber belajar. Sumber belajar yang memadai akan membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan oleh tenaga pendidik sehingga tujuan belajar yang ditetapkan sebelumnya bisa tercapai dengan baik. Menurut Satrianawati (2018), sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan referensi atau acuan untuk menghasilkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Sedangkan menurut Yuberti (2014), sumber belajar dapat diaplikasikan dalam bentuk pesan (*message*), manusia (*people*), media *software* (*materials*), peralatan *hardware* (*device*), teknik (*technique*), dan latar (*setting*). Dari hal tersebut, diperlukan peran aktif tenaga pendidik untuk mengolah sumber belajar yang ada untuk menjadi sebuah bahan ajar yang menarik untuk digunakan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriyanto & Herlina (2020) menghasilkan perolehan bahwa peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika karena menurut peserta didik matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak mudah dipahami. Hal ini bisa saja terjadi karena beberapa faktor salah satunya adalah faktor penggunaan bahan ajar yang kurang menarik (Irkhamni et al., 2021). Oleh sebab itu, keterampilan tenaga pendidik sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai inovasi bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika serta memfasilitasi peserta didik dengan berbagai inovasi pembelajaran (Ilmi et al., 2021). Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar yang relevan dengan situasi perkembangan zaman saat ini adalah pengembangan modul pembelajaran elektronik (e-modul).

E-modul adalah pengembangan dari bahan ajar cetak yang berbentuk modul dan kemudian dikemas dalam bentuk digital (Sofyan et al., 2020). Pada dasarnya, e-modul memuat tujuan pembelajaran, materi belajar serta soal evaluasi yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet maupun *smartphone*. Dalam penggunaannya, peserta didik dapat menggunakan e-modul secara mandiri dan tenaga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Selain itu, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar berbeda dengan menggunakan e-modul dikarenakan e-modul yang disajikan memiliki audio, animasi maupun video interaktif yang menarik yang belum pernah peserta didik temukan pada saat belajar menggunakan modul cetak menarik (Prasetya, 2021). Secara tidak langsung, penggunaan e-modul juga dapat menyelamatkan bumi karena mengurangi sampah kertas (Rahayu & Sukardi, 2020).

Canva adalah satu dari sekian banyak aplikasi desain grafis yang dapat digunakan dalam pembuatan e-modul. Peneliti memilih canva karena penggunaan canva relatif mudah, dapat diakses melalui *website* maupun diunduh di berbagai macam perangkat digital serta pengguna dapat menggunakan fitur canva secara gratis. Selain itu, canva mendukung penggunaannya dalam melakukan proses desain untuk menggunakan fitur-fitur menarik seperti menyisipkan animasi, video, audio, dan elemen-elemen gambar yang menarik (Harahap R. N., 2021). Dengan pengembangan e-modul yang menarik menggunakan canva, diharapkan peserta didik merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.

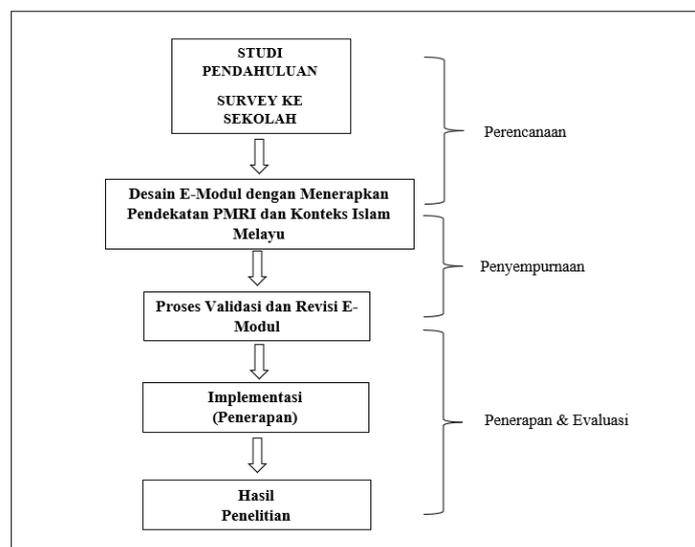
Berdasarkan hasil temuan peneliti di SMP Negeri 54 Palembang melalui proses observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik, diperoleh bahwa kurikulum pendidikan matematika yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang membantu siswa untuk mencapai kemampuan matematika meliputi pemahaman, keterampilan pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan koneksi, kemampuan penalaran dan representasi dengan mengkolaborasikan hal tersebut menggunakan teknologi (Ferdianto & Alfiani, 2019). Dalam upaya tersebut, pihak SMP Negeri 54 Palembang telah memfasilitasi proses belajar siswa dengan menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar, pengembangan soal-soal tipe AKM, serta penggunaan bahan ajar berbasis *power point* namun belum pernah mengujicobakan penggunaan e-modul.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama tiga orang siswa kelas IX SMP Negeri 54 Palembang yang memiliki kemampuan matematis berbeda, diperoleh keluhan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika khususnya kesulitan dalam merepresentasikan bangun ruang prisma dan limas, selain itu peserta didik juga masih bingung dalam membedakan kedua bangun ruang tersebut. Salah satu faktor yang bisa memicu terjadinya hal tersebut adalah belum tersedianya visualisasi berbentuk video penjabaran ciri-ciri prisma dan limas serta selama ini proses pembelajaran lebih sering berpusat kepada guru (Sulistiawati et al., 2015). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati (2014) menyebutkan bahwa mulanya nilai peserta didik di SMP Islam Walisongo Kedungwuni pada materi prisma dan limas tidak mencapai ketuntasan sehingga diperlukan adanya pendekatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu upaya dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan pada proses pembelajaran matematika untuk melatih peserta didik dalam menyelesaikan berbagai situasi (Umrana et al., 2019). Peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul dengan menggunakan pendekatan PMRI sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat merepresentasikan bangun ruang prisma dan limas yang dikaitkan dengan konteks islam melayu yang terdapat di beberapa bangunan yang ada di Sumatera Selatan. Penggunaan konteks islam melayu ini juga dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan baru kepada siswa terhadap kearifan lokal yang ada di Sumatera Selatan. Beberapa penelitian yang telah mengembangkan e-modul dengan menggunakan konteks islam melayu diantaranya penelitian yang mengangkat materi bangun ruang sisi lengkung (Ridho et al., 2021), bangun ruang kubus dan balok (Agustini et al., 2021) serta bangun ruang prisma dan limas (Agustina et al., 2021) yang melatarbelakangi terjadinya penelitian ini. Dalam proses pengembangannya sendiri, peneliti akan menggunakan pendekatan pembelajaran PMRI (Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia) pada saat proses perancangan e-modul sekaligus sebagai bentuk pembaharuan dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan menghasilkan salah satu alternatif bahan ajar berupa e-modul materi prisma dan limas yang dikembangkan dengan konteks islam melayu dan pendekatan PMRI dengan menggunakan aplikasi canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian penerapan atau dengan kata lain *applied research*. *Applied research* sendiri adalah penelitian yang bertujuan untuk memecahkan rumusan masalah-masalah yang ada secara spesifik sehingga hasil temuan pada penelitian terapan ini memiliki implikasi praktis langsung untuk mengatasi masalah tertentu (Irina, 2017). Dalam hal ini, peneliti menerapkan konteks pendekatan PMRI dan konteks Islam Melayu dalam mengembangkan e-modul bangun ruang prisma dan limas sebagai jawaban dari permasalahan siswa yang kesulitan dalam memahami materi bangun ruang khususnya prisma dan limas serta sebagai salah satu inovasi belajar yang praktis sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini. Secara garis besar, penelitian ini dilakukan melalui tiga prosedur, yakni tahap perencanaan, tahap penyempurnaan dan tahap penerapan. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan survey pendahuluan ke sekolah dan memperoleh subjek yang akan diteliti berupa peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang. Selanjutnya, peneliti membuat rancangan awal e-modul dan melakukan validasi terhadap e-modul yang telah dirancang sebelum diterapkan kepada siswa. E-modul yang telah disempurnakan diujicobakan kepada siswa untuk melihat hasil dari pengembangan yang ada pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data melalui lembar angket, hasil wawancara, serta hasil evaluasi peserta didik di akhir penggunaan e-modul dan kemudian dianalisis secara kualitatif. Adapun alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Langkah Penelitian
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan sebelum melanjutkan ke tahap *penyempurnaan*. Pertama, peneliti menentukan subjek penelitian yakni peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang tahun ajaran 2022-2023. Selanjutnya, peneliti menganalisis siswa dan kurikulum pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Setelah melakukan

proses analisis, peneliti mulai melakukan proses pengembangan e-modul dengan menggunakan aplikasi canva.

Tahap Penyempurnaan

Tahap penyempurnaan diawali dengan *self-evaluation* dimana peneliti akan melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya, desain produk yang telah dikembangkan akan masuk ke tahap pengujian kevalidan produk yang ditinjau oleh para pakar. Pada tahap penyempurnaan ini, produk yang telah dikembangkan dievaluasi oleh pakar dari segi konten, konstruk, bahasa, karakteristik PMRI, dan karakteristik e-modul seperti yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi

Aspek	Indikator
Konten	Kesesuaian SK, KD, dan Indikator materi Prisma dan Limas
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Kemudahan memahami contoh soal dan latihan pada e-modul
	Materi yang disajikan menarik
	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi
Konstruk	Kesesuaian video dengan materi
	Kesesuaian teks dengan materi
	Penggunaan jenis font yang sesuai dan menarik
	Ketepatan ukuran font yang digunakan
	Penggunaan simbol matematika yang jelas
Bahasa	<i>Layout</i> e-modul yang mudah dibaca dan menarik
	Teks menggunakan kalimat yang baik dan benar sesuai EYD
	Lugas (ketepatan struktur kalimat dan keefektifan kalimat)
	Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
	Kejelasan petunjuk dan penggunaan e-modul
Karakteristik PMRI	Rumusan kalimat komunikatif dan memotivasi siswa
	Penggunaan konteks nyata pada pembelajaran awal e-modul
	E-Modul mengarahkan siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks nyata
	E-Modul mengarahkan siswa untuk menggunakan hasil pekerjaan siswa dan mengkonstruksinya
	Adanya keterkaitan konteks nyata atau realistik dengan matematika
Karakteristik E-Modul	Kemudahan dalam menggunakan e-modul secara mandiri (<i>user friendly</i>)
	Adanya penggunaan ilustrasi, audio, dan video dalam penyajiannya
	Tidak tergantung pada media lain dalam penggunaannya (<i>self instruction</i>)
	Penyajian e-modul interaktif dan dinamis

Tahap Penerapan dan Evaluasi

Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya dengan mengujicobakan e-modul kepada subjek peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang. Teknik pengumpulan data dalam tahapan ini menggunakan teknik observasi, tes, angket seperti yang terdapat pada tabel 2 dan wawancara.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Angket Peserta Didik

Aspek	Indikator
Kemudahan Pengguna	Penggunaan e-modul membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih efektif
	Materi yang disajikan jelas, sederhana, dan mudah dipahami Bahasa yang digunakan mudah dipahami
Ketertarikan Tampilan	Desain e-modul menarik dan bersifat adaptif (memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi)
	Berisi ilustrasi, gambar, video, penjelasan yang sesuai dengan materi Jenis font yang disajikan jelas

Pada lembar angket yang diberikan kepada peserta didik, peneliti juga meminta komentar dan saran terhadap e-modul yang dikembangkan. Kemudian, peneliti mengujicobakan produk tersebut untuk melihat efek potensial e-modul yang telah duetrapkan. Peneliti akan meminta peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang tersedia di akhir e-modul. Soal tersebut dikaitkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap materi yang sudah disajikan sebelumnya. Kemudian hasil perolehan peserta didik tersebut akan dikelompokkan dengan kriteria pada tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah

Nilai	Kualifikasi
$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi
$70 \leq x < 85$	Tinggi
$55 \leq x < 70$	Sedang
$40 \leq x < 55$	Rendah
$0 \leq x \leq 40$	Sangat Rendah

Setelah dikelompokkan, akan dilihat hasil persentase siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar dengan rumus :

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang telah tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 70% (Adawiyah et al., 2021) dengan ketuntasan perorangan mencapai nilai KKM sebesar 70. Hasil perhitungan inilah yang dijadikan acuan dalam melihat efek potensial dari produk yang telah diterapkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sub ini, peneliti menjelaskan hasil produk yang telah diterapkan kepada peserta didik. Adapun uraian tentang hasil dan pembahasan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menentukan terlebih dahulu subjek penelitian yakni peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang. Kemudian, peneliti melakukan proses analisis terhadap kurikulum serta materi. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 54 Palembang adalah kurikulum 2013. Adapun materi yang akan disajikan dalam e-modul adalah materi prisma dan limas seperti yang terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan IPK

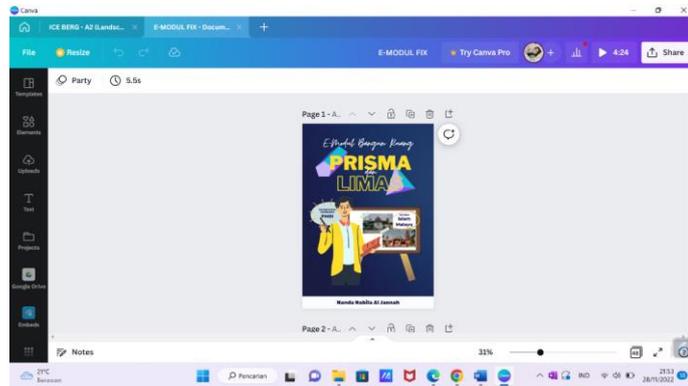
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9. Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar prisma dan limas	3.9.1. Menentukan perbedaan bangun ruang prisma dan limas 3.9.2. Menentukan luas permukaan prisma dan limas 3.9.3. Menentukan volume prisma dan limas
4.9. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar prisma dan limas	4.9.1. Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan luas permukaan prisma dan limas 4.9.2. Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan volume prisma dan limas

Setelah melakukan proses analisis, peneliti mulai melakukan proses desain e-modul dengan menggunakan aplikasi canva. Pertama, peneliti mengumpulkan referensi materi prisma dan limas dari berbagai sumber bacaan baik berupa buku maupun *website* pembelajaran. Kedua, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang digunakan pada e-modul khususnya gambar yang berkaitan dengan konteks islam melayu. Gambar tersebut diperoleh dari hasil jepretan pribadi peneliti pada saat observasi maupun diambil dari beberapa sumber di internet. Berikut disajikan gambar 2 yang merupakan salah satu objek islam melayu yang digunakan dalam e-modul.



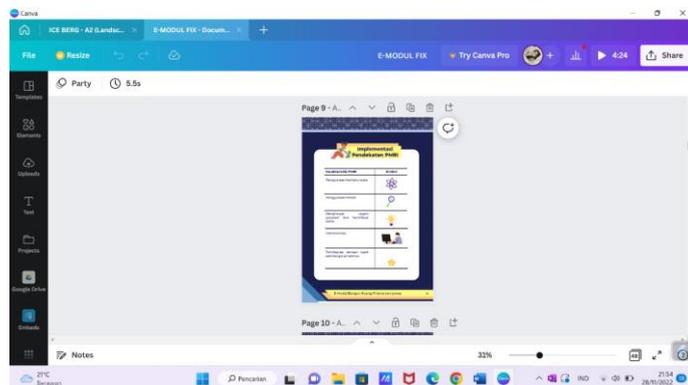
Gambar 2. Masjid Agung Palembang
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Masjid_Agung_Palembang)

Jika diperhatikan secara seksama, objek Islam Melayu tersebut memiliki bentuk limas segi empat pada bagian atapnya dan bangunan pada masjid tersebut membentuk prisma segi empat. Selain masjid Agung Palembang, beberapa konteks Islam Melayu yang digunakan dalam perancangan e-modul ini adalah masjid Lawang Kidul, Masjid Suro, dan Masjid Cheng-Hoo. Setelah mengumpulkan konteks islam melayu tersebut, peneliti melakukan perancangan materi e-modul dan menyiapkan soal evaluasi yang di desain semenarik mungkin dengan aplikasi canva seperti pada gambar 3.



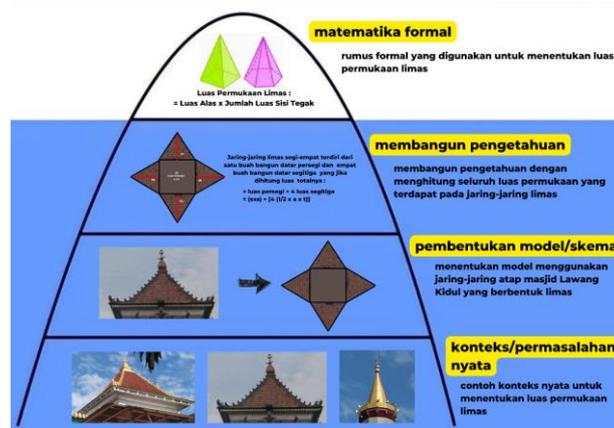
Gambar 3. Proses Desain Menggunakan Canva
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Adapun e-modul yang dirancang oleh peneliti disusun sesuai dengan urutan karakteristik PMRI berupa (1) Penggunaan konteks nyata sebagai titik tolak belajar matematika, (2) Penggunaan model yang menekankan penyelesaian secara informal sebelum menggunakan cara formal atau rumus, (3) Mengaitkan sesama topik dalam matematika, (4) Penggunaan metode interaktif dalam belajar matematika, dan (5) Menghargai ragam jawaban dan kontribusi siswa siswa (Rahadianto & Setyaningrum, 2018). Karakteristik PMRI tersebut diubah ke dalam bentuk simbol yang digunakan di dalam penyusunan materi yang ada pada e-modul seperti yang terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Impelementasi Pendekatan PMRI
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penerapan PMRI di dalam e-modul ini dapat dilihat dari *iceberg* pada gambar 5 dimana pada saat pembelajaran, peneliti menerapkan konteks islam melayu sebagai konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian peneliti mengajarkan peserta didik untuk menentukan bentuk formal dari permasalahan yang disajikan dari konteks nyata tersebut.



Gambar 5. Ice Berg PMRI
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Tahap Penyempurnaan

Setelah melakukan proses desain, peneliti melakukan evaluasi terhadap e-modul yang dihasilkan dengan meminta saran dan komentar dari dosen pembimbing. Evaluasi ini dilakukan sebagai perbaikan e-modul yang dibuat pada tahap perencanaan. Kemudian, produk e-modul yang sudah direvisi masuk ke tahap pengujian kevalidan bersama 3 orang ahli. Komentar dan saran tersebut terdapat pada tabel 5 yang digunakan untuk menyempurnakan e-modul.

Tabel 5. Komentar dan Saran Validator

Validator	Komentar dan Saran
Dr. Chika Rahayu, M.Pd.	Perbaiki suara di video karena belum terdengar jelas pada <i>device</i> validator
Dr. Anna Fauziah, S.Si, M.Sc.	Tambahkan lagi aktivitas PMRI pada e-modul tersebut Karakteristik PMRI-nya belum begitu mengarah pada aktivitas permodelan PMRI
Markazuddin, S.Ag.	Perbaiki beberapa kesalahan penulisan pada e-modul Perhatikan lagi penggunaan huruf kapital pada awal kalimat Tambahkan penyelesaian di akhir pengerjaan soal evaluasi siswa

Secara keseluruhan, para pakar menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan dengan mempertimbangkan beberapa perbaikan sesuai saran dan komentar yang diperoleh.

Tahap Penerapan dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap melakukan proses pembelajaran dengan mengimplementasikan e-modul yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas IX SMP Negeri 54 Palembang yang berjumlah 23 orang dimana peserta diminta untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan berdasarkan aspek daya terap, kemenarikan, dan efektivitas. Berikut disajikan tabel 7 yang memuat hasil angket peserta didik.

Tabel 7. Hasil Angket Peserta Didik

Aspek	Pernyataan	Jumlah Responden	
		Ya	Tidak
Daya Terap	Saya dapat mengetahui materi prisma dan limas dengan bahan ajar e-modul	23	0
	Saya memiliki pengalaman dan keterampilan untuk belajar menggunakan bahan ajar elektronik	23	0
	Saya merasa e-modul dapat membantu saya memahami materi prisma dan limas	23	0
	Saya merasa bahan ajar e-modul tidak menghabiskan banyak waktu	22	1
	Saya dapat menggunakan bahan ajar e-modul tanpa bimbingan	23	0
Kemenarikan	Saya merasa tertarik dengan gambar dan video yang disajikan karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari	23	0
	Saya merasa tertarik dengan soal latihan pada e-modul	21	2
	Saya ingin melihat geogebra secara berulang-ulang melalui e-modul	23	0
	Saya ingin selalu menggunakan bahan ajar e-modul	22	1
	Menurut saya, guru tertarik mengajar menggunakan bahan ajar e-modul	23	0
Efektivitas	Menurut saya, guru dapat menggunakan bahan ajar e-modul saat mengajar	23	0
	Saya merasa semua materi yang disajikan pada e-modul sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	23	0
	Menurut saya bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar yang menyenangkan	23	0
	Saya tidak merasa kesulitan saat menggunakan bahan ajar e-modul	23	0
	Saya merasa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika menggunakan bahan ajar e-modul	23	0

Setelah melakukan proses pembelajaran, peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan di akhir pembelajaran. Soal evaluasi tersebut dibuat untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap permasalahan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Berikut disajikan tabel 8 yang memuat hasil perolehan siswa yang telah dikategorikan sesuai dengan tingkat kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 8. Hasil Skor Peserta Didik

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	$85 \leq x \leq 100$	5	16,67%
Tinggi	$70 \leq x < 85$	20	66,67%
Sedang	$55 \leq x < 70$	5	16,67%
Rendah	$40 \leq x < 55$	0	0
Sangat Rendah	$0 \leq x \leq 40$	0	0

Kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan bernilai 70. Artinya, siswa yang mendapat skor ≥ 70 dari keseluruhan hasil skor yang terdapat pada tabel 8 dinyatakan telah tuntas dalam

melaksanakan pembelajaran. Selanjutnya akan dihitung persentase ketuntasan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang telah tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{30} \times 100\% \\ &= 83,33\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh hasil bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki efek potensial dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33%.

Kajian Produk Akhir

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, peneliti menghasilkan suatu produk berupa E-Modul Prisma dan Limas menggunakan Konteks Islam Melayu dengan pendekatan PMRI yang valid secara kualitatif berdasarkan komentar dan saran dari para validator pada tahap penyempurnaan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul *The Development of E-Module Mathematics Based on Contextual Problem* (Rochsun & Agustin, 2020) yang memperoleh hasil akhir kevalidan produk sebesar 80% pada aspek konstruksi, 78% pada aspek konten dan 77% pada aspek bahasa. Sedangkan, produk yang dikembangkan peneliti mencakup penilaian aspek yang lebih luas meliputi aspek konten, konstruk, bahasa, karakteristik e-modul dan karakteristik PMRI yang membedakan produk peneliti saat ini dengan produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti memperoleh komentar bahwa menurut siswa e-modul yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, bahasa yang mudah dipahami sehingga belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penerapan pendekatan PMRI dan konteks islam melayu pada e-modul yang dikembangkan oleh peneliti juga memiliki efek potensial dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan dari e-modul yang dikembangkan peneliti saat ini mengalami peningkatan hasil dari penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Asyura (2017) yang menerapkan e-modul prisma dan limas berbasis konstruktivisme yang valid, praktis dan efektif dengan persentase 80,77% siswa memiliki hasil belajar yang tuntas. Tentunya terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 2,56% terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan PMRI dan konteks Islam Melayu pada pengembangan e-modul materi prisma dan limas memiliki efek potensial dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33%. Penerapan e-modul yang telah dikembangkan peneliti dengan mengimplementasikan konteks islam melayu dan pendekatan PMRI juga dikatakan valid secara kualitatif ditinjau dari hasil

komentar pakar pada tahap penyempurnaan. Dengan adanya pengembangan e-modul ini, diharapkan mampu menambah minat peserta didik khususnya dalam mempelajari materi prisma dan limas serta menambah pengetahuan siswa terhadap objek islam melayu khususnya di wilayah Sumatera Selatan serta mampu menjadikan penerapan pendekatan PMRI dan konteks islam melayu sebagai salah satu alternatif bagi tenaga pendidik untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dengan dikolaborasikan menggunakan alternatif bahan ajar berupa e-modul yang menarik guna menambah minat belajar peserta didik.

References

- Adawiyah, R., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3393-3398.
- Agustina, R., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2021). Perancangan E-Modul Materi Prisma dan Limas Menggunakan Konteks Islam Melayu. *Proceeding Galuh National Mathematics Conference*, 286-292.
- Agustini, P. N., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2021). Perancangan E-Modul Materi Kubus dan Balok Menggunakan Konteks Islam Melayu. *Proceedings Galuh National Mathematics Conference*, 261-266.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Diskusi Panel Nasional Pendidikan Indonesia*, 135. Dostupné na Internet: <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4774>
- Asyura, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Konstruktivisme pada Materi Prisma dan Limas di Kelas VIII SMP. *Cakrawala Pedagogik*, 1(2), 214-228.
- Dr. Fristina Irina, M. (2017). *Metode Penelitian Terapa*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Ferdianto, F., & Alfiani, N. (2019). Digital Module and Treffinger Model : Can Improve Mathematics Ability. *International Symposium of Sciences, Engineering, and Technology*, 1-7. doi:10.1088/1742-6596/1360/1/012035
- Fonda, A., & Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Students. *Infinity : Journals of Mathematics Education*, 7, 109 . doi:10.22460/infinity.v7i2.p109-122
- Harahap, R. N. (2021). Pengembangan E-Modul sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa pada Materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 8 Medan. *EduMatika : Jurnal MIPA*, 1(1), 17-21.
- Ilmi, R., Arnawa, I. M., Yerizon, & Bakar, N. N. (2021). Development an Android-Based for Math E-Module by using Adobe Flash Profesional CS6 for Grade X Students of Senior High School. *Journal of Physics : Conference Series*, 1-7. doi:10.1088/1742-6596/1742/1/012026
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021* (s. 127-134). Pekalongan: Universitas Pekalongan. Dostupné na Internet: <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>

- Prasetya, A. (2021). Electronic Module Development with Project Based Learning in Web Programming Course. *International Journal of Computer and Information System*, 02(3), 69-72.
- Rahadianto, A., & Setyaningrum, Q. (2018). RME dan CTL dalam Pembelajaran Matematika serta Implementasinya. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka*.
- Rahayu, I., & Sukardi. (2020). The Development of E-Modules Project Based Learning for Student of Computer and Basic Networks at Vocational School. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398-403.
- Ridho, M. A., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2021). Perancangan E-Modul Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Menggunakan Konteks Islam Melayu. *Proceedings Galuh National Mathematics Conference*, 176-188.
- Rochsun, & Agustin, R. D. (2020). The Development of E-Module Mathematics Based On Contextual Problem. *European Journal of Education Studies*, 7(10), 400-412.
- Rohmawati, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Berbantuan Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII Materi Prisma dan Limas. *Delta*, 2(2), 18-25.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sofyan, H., Anggraeni, E., Muazzomi, N., & Larasati, N. (2020). Developing an Electronic Module of Local Wisdom Based on the Area Learning Model at Kindegarten Jambi City. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 11(2), 216-231. Dostupné na Internetu: <http://www.ijicc.net/>
- Sulistiawati, Suryadi, D., & Fatimah, S. (2015). Desain Didaktis Penalaran Matematis untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMP pada Luas dan Volume Limas. *Kreano : Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 135-146. doi: <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v6i2.4833>
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Umrana, U., Cahyono, E., & Sudia, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4(1), 67-76. doi:<https://doi.org/10.22202/horizon.vli3.5257>
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).



Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik LKP Yuwita

Aprilia Dwiandini¹, Ariandani Priyanti Putri², Cika Agustini³, Bayu Adi Laksono⁴

Jurusan Pendidikan Masyarakat
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi

Article Info

Article History:

Received: 2022-12-08
Revised: 2023-02-16
Accepted: 2023-02-21

Keywords:

Discipline;
Learning outcomes;
LKP Yuwita.

ABSTRACT

The Training Course Institute is one part of non-formal education that was formed to empower the community in an effort to create quality human resources through training programs that provide facilities for developing their potential. Without exception in training course institutions, even with varied learning residents both in terms of age and background, in order for learning to be successful in creating quality potential for its learning citizens, one of the disciplines is required in following the learning process. Therefore, this study aims to determine the effect of the level of discipline on student learning outcomes, by studying at LKP Yuwita Tasikmalaya. This study uses a quantitative approach with a survey method, which aims to determine the relationship between the independent variable, namely discipline and the dependent variable, namely learning outcomes through data collection techniques with research instruments in the form of a questionnaire consisting of 28 positive statements that have passed the validity and reliability tests. Then the data were analyzed by normality test, heteroscedasticity test to perform regression and correlation analysis so as to produce the conclusion that H_0 is rejected, which means that the relationship between the independent variable (X) or discipline has a significant effect on the dependent variable (Y) or learning outcomes.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Kedisiplinan;
Hasil belajar;
LKP Yuwita.

ABSTRAK

Lembaga Kursus Pelatihan adalah bagian dari pendidikan nonformal yang dibentuk dengan tujuan memberdayakan masyarakat agar dapat menciptakan generasi yang memiliki potensi yang mendukung kemajuan masyarakat melalui program pelatihan sebagai penyediaan fasilitas untuk melaksanakan pengembangan potensi yang dimilikinya. Tanpa terkecuali di Lembaga kursus pelatihan walaupun dengan warga belajar yang variatif baik dari segi usia maupun latar belakangnya, agar pembelajaran dapat berhasil menciptakan potensi yang berkualitas bagi warga belajarnya, maka diperlukan salah satunya sikap disiplin dalam mengikuti pembelajarannya. Oleh karena itu, dilakukan penelitian untuk mengkaji tentang pengaruh tingkat kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik, dengan studi di LKP Yuwita Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yaitu bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel bebas yaitu kedisiplinan dan variabel terikat yaitu hasil belajar melalui teknik pengumpulan data dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari 28 pernyataan positif yang telah lulus uji validitas dan reliabilitas. Kemudian data dianalisis dengan uji normalitas, uji heteroskedastisitas untuk melakukan analisis regresi dan korelasi sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa H_0 ditolak yang berarti hubungan variabel bebas (X) atau kedisiplinan memiliki pengaruh yang signifikan dengan variabel terikat (Y) atau hasil belajar.

Publishing Info

Copyright © 2023 197 | Dwiandini, A., Putri A. P., Agustini, C., Laksono, B. A. (s).
Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Aprilia Dwiandini, (2) Pendidikan Masyarakat, (3) Universitas Siliwangi, (4) JL.Siliwangi No. 24, Kahuripan, Kec.Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46115, Indonesia, (5) Email: 192103077@student.unsil.ac.id

PENDAHULUAN

. Pendidikan menjadi suatu usaha untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten, agar memiliki daya saing dalam pasar kerja global. Hidayanto dalam (Anwar, 2012) menjelaskan bahwa terdapat empat pilar dalam pembelajaran atau penyelenggaraan pendidikan di era globalisasi diantaranya pengetahuan, keterampilan, kemandirian dan kemampuan beradaptasi dan melakukan kerjasama. Dari keempat pilar ini, dituntut untuk menjadi dasar dari setiap pendidikan yang bertujuan pada hasil belajar yang harus diperoleh sebagai bekal kehidupan, baik itu pendidikan formal, pendidikan informal maupun pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal hadir untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan bagi masyarakat yang putus sekolah karena berbagai alasan tertentu. Pendidikan nonformal dapat menyelenggarakan pendidikan yang tanpa memandang usia, status sosial, dan latar belakang. Sehingga siapa pun dapat menempuh pendidikan tersebut. Pendidikan nonformal juga dapat menjadi solusi untuk mengurangi angka putus sekolah. Terlebih sebagaimana yang dilaporkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2022 angka putus sekolah di Indonesia mengalami peningkatan pada seluruh jenjang pendidikan, Detailnya, pada jenjang SMA penurunannya mencapai 1,38%, dimana Persentase tersebut merupakan persentase tertinggi diantara semua jenjang pendidikan. Tercatat naik 0,26% dibanding tahun sebelumnya yaitu 1,12%. Angka putus sekolah di jenjang SMP mencapai 1,06% yang dapat disimpulkan meningkat 0,16% disbanding tahun sebelumnya yaitu 0,90%. Kemudian, angka putus sekolah di jenjang SD mencapai 0,13%. Persentasenya lebih besar 0,01% dari tahun 2021 yaitu 0,12% (Dataindonesia.id, 2022). Masyarakat yang termasuk pada angka putus sekolah tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajarnya dengan mengikuti kegiatan pembelajaran di pendidikan nonformal pada bidang yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) merupakan salah satu implementasi dari pendidikan nonformal yang dibentuk untuk memfasilitasi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan belajarnya diantaranya berupa pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, pengembangan diri dan profesi untuk memperoleh pekerjaan, dan tanpa terkecuali sebagai usaha secara mandiri agar dapat melanjutkan ke perguruan tinggi. (Herlinda et al., 2018 , pp. 2-3). Tidak berbeda dengan jenis pendidikan lainnya, pendidikan di LKP pun memiliki tujuan untuk mencapai kesuksesan dalam hasil pembelajarannya. W. Winkel (Zakky, 2018) dalam (Wirda et al., 2020, p. 7) menjelaskan mengenai definisi hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa atau peserta didik. Sudjana menjelaskan bahwa definisi hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik yang merupakan luaran dari pengalaman belajarnya. Disebutkan dalam (Sugihartono et al., 2007, pp. 76-77), mengenai faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, yaitu 1) Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam pribadi setiap individu dalam hal ini yang sedang menempuh pembelajaran. Yang termasuk faktor internal diantaranya faktor lahiriah atau fisik dan faktor psikologis; 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar pribadi individu. Yang termasuk faktor eksternal diantaranya faktor lingkungan social, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari beberapa faktor tersebut, faktor yang digunakan peneliti yaitu faktor internal berupa pengamatan terhadap bagaimana tingkat kedisiplinan mempengaruhi hasil belajar, karena tingkat kedisiplinan merupakan factor internal yang menjadi pondasi bagi setiap individu untuk menempuh Pendidikan hingga selesai dan meraih apa yang diharapkan dari

hasil pembelajaran. Dalam (Elly, 2016, p. 43) dijelaskan bahwa disiplin dapat dikatakan sebagai karakter atau sikap perilaku yang memperlihatkan kesiapan untuk mematuhi peraturan yang berlaku di lingkungannya. Dalam disiplin terdapat asas taat, yang merupakan kemampuan untuk berperilaku secara konsisten yang sesuai dengan suatu nilai yang berlaku. Dalam kegiatan pembelajaran, sikap disiplin dapat menjadi alat pencegahan untuk menangkal dan menjaga hal-hal yang dapat memberikan gangguan dan menghambat terhadap kesuksesan belajar.

Didalam lembaga kursus pelatihan terdapat warga belajar yang lebih variatif baik itu dari segi usia maupun dari latar belakang pendidikan keluarganya, sehingga hal tersebut memunculkan berbagai macam karakter dari warga belajarnya. Namun, hal tersebut bukan menjadi alasan bagi para warga belajarnya untuk tidak menuruti peraturan pembelajaran yang ada di lembaganya, dimana peraturan tersebut dimaksudkan agar kesuksesan dalam pembelajaran dapat tercapai oleh para warga belajarnya, dan implementasi kesuksesan pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan sikap disiplin. Tingkat penerapan disiplin yang dilaksanakan setiap warga belajar akan berbeda-beda karena karakter yang bervariasi dari setiap kepribadian. Oleh karena itu, dilakukan penelitian untuk mengkaji tentang bagaimana pengaruh tingkat kedisiplinan terhadap hasil belajar dengan sasarannya yaitu warga belajar dari LKP Yuwita.

Lembaga Kursus Pelatihan (LKP) Yuwita adalah suatu lembaga pelatihan keterampilan yang memfasilitasi pemuda-pemudi putus sekolah untuk tetap ikut andil dalam menyambut masa depannya. Pemuda-pemudi putus sekolah formal yaitu masih bagian dari regenerasi bangsa yang tanpa terkecuali harus mendapat kesempatan melalui fasilitas pendidikan untuk pengembangan diri sesuai potensi yang dimiliki (Herwina, 2017, p. 77). LKP Yuwita merupakan lembaga kursus yang memiliki konsistensi tinggi dalam menyelenggarakan pendidikan kursus hingga melahirkan para sumber daya yang berkompeten di bidangnya. Bahkan LKP Yuwita pernah menyelenggarakan pameran hasil karya dari para alumninya yang sudah menjadi perias profesional sebagaimana dalam kutipan berikut.

Kota Tasikmalaya, tasikzone.com-LPK Yuwita gelar dies Natalis ke 13 dan Wisuda Lulusan LPK, dimana dalam kegiatannya diisi dengan Gelar Pameran Hasil Karya para lulusan LPK Yuwita yang kini sudah menjadi Perias Profesional. Acara yang digelar di Hotel Berbintang ini dihadiri oleh para Alumni Lulusan Tahun 2006 Sampai 2019. Kepada Wartawan Ketua LPK Yuwita Wiwin menyampaikan kegiatan tersebut berawal dari para alumni yang ingin ada kegiatan menyatukan para alumni lulusan 2006 sampai 2019. Tempat kursus dengan program kecantikan Kulit, tata rias, Kecantikan Rambut dan Hantaran ini kedepan juga akan dibuat Program Fotografer. Harapan Ketua LPK Yuwita, Yang juga merupakan seorang dosen ini menginginkan ketika menciptakan lembaga kursus ini agar masyarakat bisa berdaya. (tasikzone.com)

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka tidak dapat dipungkiri bahwa tanpa terkecuali warga belajar di LKP Yuwita pun dituntut untuk memiliki sikap disiplin dalam menempuh pembelajarannya, dengan karakter warga belajar di LKP Yuwita maka dapat dilihat bagaimana tingkat kedisiplinan dari setiap warga belajar dapat mempengaruhi hasil belajar atau kesuksesan dalam pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Rancangan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode penelitian survei yang merupakan penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan antar variabel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menyebarkan instrumen penelitian berupa angket/kuesioner kepada sampel penelitian secara langsung untuk menggambarkan populasi penelitian.

Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan suatu objek atau bahkan subjek yang pada dasarnya memiliki suatu kapasitas karakteristik khusus untuk diteliti lebih lanjut oleh peneliti. Populasi bukan hanya manusia melainkan seluruh benda alam. Penelitian yang berjudul Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik LKP Yuwita ini menggunakan populasi penelitian peserta didik LKP Yuwita yakni sebanyak 47 peserta didik. Adapun sampel penelitian yang digunakan yakni sebanyak 32 responden. Teknik yang digunakan untuk mengambil populasi dan sampel penelitian dengan menggunakan Teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengukur dan hasil dari pengukuran tersebut merupakan data kuantitatif yang akurat. Pada umumnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam bidang pendidikan adalah berupa instrumen penelitian. Dalam meneliti fenomena sosial ataupun fenomena alam dibutuhkannya alat ukur yang baik dan juga tepat. Instrumen penelitian terbagi menjadi 2 jenis, yaitu tes dan non tes. Instrumen penelitian berjenis tes mempunyai karakteristik menghitung sedangkan instrumen penelitian berjenis non tes mempunyai karakteristik menghimpun. Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai oleh peneliti adalah instrumen non tes yaitu berupa angket/kuesioner untuk menghimpun data penelitian.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan data-data penelitian yang sebelumnya telah terhimpun melalui instrumen penelitian berupa angket/kuesioner. Adapun metode statistik yang peneliti gunakan dalam menganalisis data-data penelitian meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji asumsi klasik heteroskedastisitas, dan uji hipotesis. Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam tingkat kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik LKP Yuwita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan tidak lain untuk melihat sejauh mana tingkat validitas alat ukur atau instrumen penelitian yang digunakan yang berupa kuesioner dimana didalamnya terdapat sejumlah pertanyaan/pernyataan yang disusun sesuai acuan indikatornya. Dalam

penelitian ini, yang digunakan adalah indikator dari variabel kedisiplinan belajar dan hasil belajar.

Indikator dari variabel kedisiplinan belajar yang digunakan adalah sesuai dengan teori dari Arikunto diantaranya kedisiplinan di dalam kelas, di luar kelas di lingkungan sekolah dan kedisiplinan di rumah dalam mempelajari kembali materi pelajaran. Sedangkan indikator dari hasil belajar yaitu sesuai dengan teori Benjamin S Bloom yaitu diantaranya ranah pengetahuan atau kognitif, ranah karakter/sikap atau afektif dan ranah keterampilan atau psikomotor.

Data yang diuji validitas merupakan data dari kuesioner yang diisi oleh 32 responden warga belajar LKP Yuwita, dimana kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner yang disusun sesuai dengan indikator dari kedisiplinan belajar dan hasil belajar hingga menghasilkan 29 pernyataan positif. Dari 29 data yang diuji, hanya ada satu yang tidak valid kemudian dihilangkan, sehingga jumlah data yang dinyatakan valid ada 28 data sebagaimana yang tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Indikator	r_{hitung} (r_{tabel} : 0,3494)	Keterangan
Y1.1	.709	Valid
Y1.2	.834	
Y1.3	.787	
Y1.4	.907	
Y1.5	.854	
Y1.6	.761	
Y2.1	.813	
Y2.2	.666	
Y2.3	.557	
Y3.1	.748	
Y3.2	.594	
Y4.1	.662	
Y4.2	.883	
Y5.1	.764	
X1.2	.842	
X1.3	.775	
X2.1	.672	
X2.2	.735	
X2.3	.884	
X3.1	.851	
X3.2	.881	
X4.1	.547	
X4.2	.619	
X5.1	.843	
X5.2	.760	
X6	.755	
X7.1	.758	
X7.2	.848	

Sumber: Hasil olah data dari SPSS.23, 2022

Data dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ *product moment*, yang berarti semua data yang disajikan dalam tabel 1. Sudah dinyatakan valid sehingga uji data dapat dilanjutkan pada uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan tak lain yaitu untuk melihat konsistensi dari

kuesioner yang telah disusun dilihat dari hasil jawaban para responden apakah terus stabil dari waktu ke waktu atau tidak. Dimana dalam penelitian ini hasil uji reliabilitas dari kuesionernya yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
.965	28

Sumber: Hasil olah data dari SPSS.23, 2022

Hasil dari uji reliabilitas pada data hasil penelitian diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,965 yaitu $>0,60$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Salah satu hal yang mendukung reliabilitas dari data kuesioner dalam penelitian ini yaitu karena pernyataan didalam kuesioner yang konsisten disusun dengan pernyataan positif dan sesuai dengan pengalaman belajar yang dominan dari para peserta didik.

Analisis Regresi

Untuk melihat bagaimana hubungan dari variabel satu dengan variabel lainnya maka analisis data selanjutnya yaitu melakukan analisis regresi, dimana variabel yang dianalisis disini yaitu mengenai bagaimana tingkat besaran pengaruh dari variabel kedisiplinan terhadap hasil belajar dari para peserta didik LKP Yuwita. Sesuai teori sebelumnya, bahwa antara kedua variabel tersebut ditafsirkan bahwa variabel kedisiplinan memiliki hubungan yang linear terhadap hasil belajar yang artinya semakin peserta didik besar tingkat disiplinnya maka semakin besar juga tingkat keberhasilan dalam pembelajarannya. Mengenai hasil analisis pengaruh tingkat kedisiplinan terhadap hasil belajar di LKP Yuwita dapat diketahui pada sajian data berikut.

Tabel 3. *Coefficients^a*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	19.964	6.256		3.191	.003
Kedisiplinan	.661	.095	.787	6.976	.000

Sumber: Hasil olah data dari SPSS.23, 2022.

Berdasarkan data dari tabel 3. Dapat diketahui bahwa dari hasil analisis regresi maka dapat diperoleh hasil yang menunjukkan pada variabel Kedisiplinan bernilai 6,976. Sedangkan nilai probabilitas sebesar 0,00 yang dalam hal ini berarti H_0 ditolak karena nilai probabilitas $<$ nilai Alpha yaitu 0,05 (5%). Sehingga dapat diketahui yaitu variabel kedisiplinan memiliki pengaruh atau hubungan sebab-akibat yang signifikan terhadap hasil belajar.

Jadi, kesimpulannya yaitu koefisien variabel kedisiplinan (X) dapat diinterpretasikan bahwa setiap perubahan naiknya variabel kedisiplinan (X) akan diimbangi (linear) dengan perubahan naiknya hasil belajar (Y).

Analisis Korelasi

Langkah selanjutnya untuk mengetahui adakah hubungan/pengaruh antara variabel kedisiplinan (X) dan variabel hasil belajar (Y) yaitu dengan analisis korelasi, dimana analisis korelasi ini dilakukan untuk melihat seberapa besar tingkat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yang dalam penelitian ini variabelnya yaitu kedisiplinan dan hasil belajar peserta didik. Untuk hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.787 ^a	.619	.606	4.32344

Sumber: Hasil olah data dari SPSS.23, 2022.

Dapat dilihat dari sajian hasil analisis diatas, dapat diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,606 (60,6%) artinya besar kontribusi variabel kedisiplinan (X) terhadap variabel hasil belajar (Y) sebesar 60,6%. Sedangkan besar sisanya merupakan kontribusi dari variabel lainnya. Kemudian nilai korelasi berganda (R) sebesar 0,787 yang artinya memperlihatkan pengaruh yang kuat antara variabel kedisiplinan (X) terhadap variabel hasil belajar (Y) atau kata lain pengaruh antara kedisiplinan dan hasil belajar peserta didik di LKP Yuwita adalah kuat.

SIMPULAN

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan terdiri dari Pendidikan formal dan informal serta nonformal. Pendidikan nonformal yaitu salah satu jenis pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi masyarakat yang tidak memiliki kesempatan dalam mengenyam pendidikan formal sehingga mereka tetap dapat memenuhi kebutuhan belajarnya melalui program-program dalam pendidikan nonformal. Salah satu pendidikan nonformal yaitu Lembaga Kursus Pelatihan (LKP). LKP didirikan untuk memfasilitasi masyarakat agar dapat memberdayakan dirinya agar dapat turut serta mengembangkan potensi dalam diri sesuai dengan bidang yang diminatinya. Di dalam LKP peserta didiknya dikenal dengan istilah warga belajar, dimana warga belajar tersebut memiliki karakter yang variatif baik dari segi usia maupun latar belakangnya. Walaupun demikian, tetap dalam pembelajaran LKP diperlukan kesuksesan hasil belajar agar materi yang telah diajarkan dapat diaplikasikan oleh para lulusannya dengan baik dan berguna untuk meningkatkan kualitas kesejahteraan hidupnya.

Salah satu yang diperlukan dalam kesuksesan belajar adalah kedisiplinan. Kedisiplinan adalah sikap yang taat aturan, adil dalam memanfaatkan waktu, dan dapat melakukan suatu pekerjaan dengan optimal. Tidak terkecuali dengan belajar. Dengan karakter warga belajar di LKP yang variatif maka hal ini menjadi dasar penelitian untuk mengkaji tentang pengaruh tingkat kedisiplinan terhadap hasil belajar di Lembaga Kursus Pelatihan (LKP) dengan studi di LKP Yuwita Tasikmalaya.

Dalam pelaksanaan penelitian, dilakukan dengan jenis pendekatan kuantitatif melalui metode survei yaitu tujuannya untuk mengetahui keterkaitan antara variabel (X) atau variabel bebas yaitu Kedisiplinan dan variabel (Y) atau variabel terikat yaitu hasil belajar, dimana kuesioner adalah alat yang digunakan dalam teknik pengumpulan data yang didalamnya terdapat 28 pernyataan positif valid dan reliabel. Sasaran dalam penelitian ini adalah menggunakan sampel 32 responden dari populasi warga belajar LKP Yuwita. *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini karena sampel diambil dari populasi secara acak tanpa memandang strata yang terdapat dalam populasi tersebut.

Setelah dilakukan uji validitas maka analisis data yang selanjutnya adalah uji reliabilitas yang menghasilkan nilai dari Cronbach Alpha sebesar $0,965 > 0,60$, yang artinya data memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Untuk mengetahui pengaruh dari antar tiap variabel maka dilakukan analisis regresi dan korelasi yang termasuk dalam uji heteroskedastisitas untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruhnya dan bagaimana hasil uji hipotesisnya. Dalam analisis regresi dihasilkan nilai $6,976$ pada variabel (X) yaitu kedisiplinan sedangkan nilai probabilitasnya adalah $0,00$ yang berarti $<$ nilai Alpha yaitu $0,05$ (5%), sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari hubungan variabel (X) yaitu kedisiplinan terhadap variabel (Y) yaitu hasil belajar.

Selanjutnya dalam analisis korelasi dihasilkan nilai R square sebesar $0,606$ (60,6%) artinya kontribusi yang diberikan variabel kedisiplinan terhadap variabel hasil belajar adalah 60,6%. Kemudian, nilai korelasi berganda (R) sebesar $0,787$ yang artinya pengaruh kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik di LKP Yuwita adalah kuat.

Referensi

- Elly, R. (2016). Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 10 Banda Aceh. *JURNAL PESONA DASAR*, 3(4), 43–53.
- Herlinda, S., Hidayat, S., & Djumena, I. (2017). Manajemen Pelatihan Hantaran dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Warga Belajar di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 1–9.
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan. Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Herwina, W. (2017). Evaluasi Penyelenggaraan Pembinaan Pelatihan Keterampilan di Lembaga Kursus dan Pelatihan Yuwita Tasikmalaya. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 75–86.
- Kristanto, Vigih Hery. (2018). *Metode Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Sleman: Deepublish.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183-196.
- Pasaribu, R. (2018). Pengaruh hafalan Al-Qur'an terhadap kedisiplinan belajar dan prestasi belajar pada siswa SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2).
- Sarnita Sadya.(2022). "Angka Putus Sekolah di Indonesia Meningkat pada 2022". Tersedia: <https://dataindonesia.id/ragam/detail/angka-putus-sekolah-di-indonesia-meningkat-pada-2022> Diakses pada 25 November 2022.
- Sugihartono et al.(2007).*Psikologi Pendidikan*.Yogyakarta: UNY Press.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA Tim*. Puslitjakdikbud.



Analisis Kompetensi Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Matematika SMAN 5 Sungai Penuh

Ulfa Fadhillah¹, Putri Yulia²

Jurusan Tadris Matematika, FTIK, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci^{1,2}

Email: ulfafadhillah4@gmail.com¹, putriyuliamz@gmail.com²

Article Info

Article History:

Received: 2022-12-16

Revised: 2023-03-15

Accepted: 2023-03-18

Keywords:

First keyword;
profesionalisme;
teacher ; mathematics

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Kata kunci pertama;
profesionalisme
Kata kunci kedua; guru
Kata kunci ketiga;
matematika

Publishing Info

ABSTRACT

The ability of a teacher to understand learning material in general and in-depth, including concept-based teaching, using scientific principles in everyday life, and upholding different national values and cultures, is known as the competence of a professional teacher. This study aims to assess the ability of class XI professional instructors at SMA Negeri 5 Sungai penuh to understand content, structure, concepts, and scientific mindsets, understand competency standards and basic competencies, and creatively produce mathematical material. A qualitative approach using the descriptive method is the strategy applied. Stimulation is a method of analysis. The research findings show that the competence of professional teachers is not maximized, teachers only meet two of the four criteria, namely the ability to master content, structure, concepts, and scientific attitudes as well as the ability to act reflectively in order to develop professionalism. The teacher has a good understanding of the subject matter, its organization, concepts and scientific mindset. The ability to act reflectively in order to develop professionalism on an ongoing basis can be seen from the teacher always giving praise to students. The teacher has made various efforts to develop material creatively, but it has not been maximized. That can be seen from the rare use of learning strategies, learning materials, and learning media.

ABSTRAK

Kemampuan seorang guru dalam memahami materi pembelajaran secara umum dan mendalam, termasuk pengajaran berbasis konsep, menggunakan prinsip-prinsip ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, dan menjunjung nilai dan budaya bangsa yang berbeda, dikenal sebagai kompetensi guru profesional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan profesional guru kelas XI SMA Negeri 5 Sungai penuh dalam memahami isi, struktur, konsep, dan pola pikir ilmiah, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta menghasilkan materi matematika secara kreatif. Pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif merupakan strategi yang diterapkan. Triangulasi data adalah metode analisis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru profesional belum maksimal, guru hanya memenuhi dua dari empat kriteria yaitu kemampuan menguasai isi, struktur, konsep, dan sikap ilmiah serta kemampuan untuk bertindak reflektif demi mengembangkan keprofesionalan. Guru memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran, organisasinya, konsep, dan pola pikir ilmiah. Kemampuan untuk bertindak reflektif demi mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan terlihat dari guru selalu memberikan pujian kepada siswa. Guru telah melakukan beberapa upaya untuk mengembangkan materi secara kreatif, namun belum maksimal. Hal ini terlihat dari masih jarang pemanfaatan strategi pembelajaran, materi pembelajaran, dan media pembelajaran.

Copyright © 2023 Fadhillah, U., Yulia, P. (s). Published by UniversitasIndraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ *Corresponding Author*: (1) Putri Yulia (2) Jurusan Tadris Matematika, (3) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, (4) Address, Sungai Penuh, Postal Code, Indonesia, (5) Email: putriyuliamz@gmail.com

Pendahuluan

Kualitas pendidikan Indonesia masih memerlukan perbaikan, hal itu melihat pemeringkatan dari word population review 2021 yang menempatkan negeri ini pada peringkat ke-54 dari 78 negara yang masuk dalam pemeringkatan Pendidikan dunia. Ada beberapa penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu faktor tersebut adalah rendahnya kualitas kompetensi yang dimiliki guru (Navia & Yulia, 2017). Kondisi guru dan guru di Indonesia terlihat miris, banyak guru yang tidak memiliki profesionalisme yang cukup dan masih banyak guru sukarelawan (Yulia, 2015).

Di universitas pendidikan, guru adalah bagian dari staf pengajar (Sari & Yulia, 2017). Pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, tanggung jawab utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. (Sumardjoko & Prasetyo, 2016). Merekalah yang paling menentukan dalam proses belajar mengajar, maka guru merupakan salah satu variabel pendidikan yang paling berperan strategis dalam pembelajaran. Prasarana dan sarana yang kurang memadai dapat diatasi oleh guru yang terampil, sedangkan di sisi lain sarana dan prasarana yang canggih kurang bermanfaat bagi guru yang tidak efektif. (Novi & Budjang, 2016). Oleh karena itu, Seorang guru perlu memiliki kepribadian, menguasai bahan pelajaran dan menguasai cara-cara mengajar sebagai kompetensinya.

Pasal 10 (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 mewajibkan pendidik untuk memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi pendidikan, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pelatihan kejuruan. Ini merupakan standar minimal bagi guru Indonesia, khususnya yang ada di sekolah reguler dan madrasah, untuk mendukung pelaksanaan tugas membangun negara menjadi negara maju dengan bantuan sumber daya manusia dengan paradigma "tahu". Satu hal yang harus dipersiapkan untuk menjadi guru masa depan, dan yang harus dimiliki oleh semua guru yang bekerja di sekolah/madrasah adalah kompetensi karakter atau kecerdasan pribadi.

Menurut Mulyasa dalam subantri (2021) kompetensi standar profesi guru yang meliputi pengetahuan isi, pemahaman siswa, pembelajaran pendidikan, pengembangan pribadi, dan profesionalisme, merupakan perpaduan antara keterampilan pribadi, ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, dan spiritual. Kompetensi guru adalah kemampuan seorang guru untuk melaksanakan profesinya secara bertanggung jawab dan tepat. Oleh sebab itu, guru profesional adalah orang yang memiliki keahlian dan keahlian khusus di bidang pendidikan sehingga dapat menunaikan tugas dan fungsinya sebagai guru secara maksimal (kemenag NTB, 2021).

Pengembangan keprofesian, wawasan, dan penguasaan bahan kajian akademik merupakan komponen kompetensi profesi (Direktorat Ketenagakerjaan, Depdiknas, 2004). Pendidik profesional, menurut Rice & Bishoprick, adalah mereka yang mampu mengemban tanggung jawabnya sehari-hari. hasil penelitian (Gustina & Anisah, 2020) menunjukkan bahwa profesionalisme guru SMKN 1 Padang dari berbagai aspek rata-rata persentasenya sebesar 82,83% dengan kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa

profesionalitas guru di SMKN 1 Padang sudah baik. Adapun penelitian (Syaifulloh, 2017) berdasarkan hipotesis yang diajukan, penelitian ini menghasilkan empat kesimpulan utama: 1) profesionalisme guru berpengaruh positif terhadap kinerja guru; 2) pelatihan berdampak positif terhadap kinerja guru; 3) prestasi guru berdampak positif terhadap kinerja guru; dan 4) profesionalisme guru, pelatihan, dan prestasi guru berdampak pada mutu pendidikan.

Kompetensi profesional guru adalah kemampuan guru untuk menguasai materi pembelajaran secara umum dan mendalam, meliputi: pengajaran berbasis konsep, penerapan konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, dan penghormatan terhadap 4.444 nilai dan budaya bangsa. Konteks (Helmi, 2015). guru kurang melakukan pengembangan dalam menjelaskan materi itu dapat dilihat dari cara guru dalam menjelaskan materi kurang bervariasi hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sesekali ada siswa yang bertanya. profesionalisme sangat penting bagi guru dan menjadi tuntutan dalam sebuah profesi sehingga ada undang-undang yang mengatur tentang kewajiban bagi guru profesional, ada beberapa asumsi yang melandasi perlunya profesionalisme guru dalam pendidikan dan ada beberapa persyaratan khusus yang harus dipenuhi guru profesionalisme dalam pendidikan (Pautina & Djaena, 2021). Oleh karena itu, untuk mengetahui tentang kompetensi guru matematika, dilakukan penelitian tentang kompetensi guru matematika SMA N 5 Kota sungai penuh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis profesional guru kelas XI IPA SMA N 5 Kota Sungai Penuh dalam pembelajaran matematika.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Alasan peneliti menggunakan metode ini, karena penelitian ini dimaksudkan untuk menyelidiki suatu keadaan sebagaimana adanya berdasarkan data-data yang dikumpulkan. Peneliti ingin menganalisis dan mendeskripsikan data kompetensi profesional guru dalam pembelajaran Matematika. Subjek penelitian adalah Guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas XI IPA SMA Negeri 5 Sungai Penuh yang berjumlah 2 orang.

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi mengenai kompetensi profesional guru dalam pembelajaran matematika di kelas XI SMA Negeri 5 Sungai Penuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi langsung dan wawancara. Peneliti mengamati langsung pada objek penelitian yaitu guru matematika mengenai kompetensi profesional guru dalam pembelajaran matematika kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika mengenai kompetensi profesional guru dalam pembelajaran matematika. Wawancara dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, meskipun wawancara dilakukan dengan santai, namun tetap diatur dengan standar wawancara yang ditetapkan

Data yang dikumpulkan selama tahap observasi dan wawancara ini diperiksa secara deskriptif dan kualitatif. Data tentang profesionalisme guru dianalisis deskriptif Indikator yang dilihat mengenai kompetensi profesionalisme guru meliputi tentang pengetahuan guru tentang materi pelajaran dan pemahaman konsep, pemahaman KD dan KI, dan penguasaan materi untuk menguasai materi pelajaran, organisasi, ide, dan perspektif ilmiah.

Hasil Dan Pembahasan

SMA negeri 5 Sungai Penuh adalah Sekolah tingkat Menengah Atas (SMA) Negeri yang berada di Kota Sungai Penuh terletak di Jalan arah ke Tanjung, desa paling Serumpun, Kecamatan Hampan Rawang, Kota Sungai Penuh dengan luast anah 4,964 m². Kondisi fisik gedung sekolah dalam keadaan yang cukup baik. Adapun fasilitas yang dimiliki SMA Negeri 5 Sungai Penuh diantaranya terdapat 9 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 perpustakaan, 1 labor komputer, 1 ruang UKS, 1 ruang BK, 1 ruang tata usaha. SMA Negeri 5 Sungai Penuh memiliki 6 ruang belajar yang terdiri dari 2 ruang kelas X IPA, 1 ruang kelas X IPS, 1 ruang kelas XI IPA, 2 ruang kelas XII IPA, 1 ruang Kelas XII IPS.

a. Kapasitas Guru Matematika Untuk Menguasai Teori, Kerangka Kerja, Dan Pola Pikir Disiplin Mereka

Kompetensi guru dalam menguasai materi dalam belajar mengajar dapat dinilai dari bagaimana guru mengkomunikasikan materi, sesuai dengan hasil observasi dan wawancara peneliti. Materi yang diberikan cukup sederhana sehingga siswa dapat memahaminya. Guru berbicara dengan sangat lancar ketika menjelaskan konsep-konsep yang mudah dipahami oleh siswa. Guru sesekali melirik buku yang sedang digunakan sambil membawa buku paket materi ke kelas. Ketika siswa mengajukan pertanyaan, guru selalu menanggapi dan memberikan penjelasan secara sistematis sehingga siswa dapat memahami kapasitas guru dalam memahami struktur dalam proses pembelajaran (Arifin, 2020). Pembelajaran mandiri diperlukan, yang membutuhkan lebih banyak siswa yang terlibat.

Guru selalu menanggapi pertanyaan dari siswa dan memberikan penjelasan secara sistematis sehingga siswa dapat memahami perintah guru tentang struktur proses pembelajaran di kelas yang ditunjukkan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan menyapa siswa, menanyakan kabar pagi mereka, dan menanyakan informasi apa yang telah mereka pelajari hari ini, guru menilai kesiapan mereka sebelum menyampaikan materi. Guru menyelidiki pemahaman awal siswa tentang konten yang akan diajarkan pada awal proses pembelajaran. Guru menggunakan ini untuk menilai tingkat pengetahuan siswa tentang konten yang akan diajarkan. Dengan meminta guru mengulang sedikit materi, siswa dapat melihat seberapa baik guru memahami perspektif ilmiah. Ketika seorang guru mengulang materi dalam jumlah sedikit, dapat ditentukan apakah mereka sudah menguasai cara berpikir ilmiah atau belum. Guru melakukan ini untuk menggali lebih dalam informasi yang telah disampaikan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa kemampuan guru dalam menguasai materi. Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Arifin, 2020). Oleh karena itu untuk memberi ilmu kepada peserta didik kita harus menguasai materi tersebut dahulu agar tercapainya tujuannya. Jika tidak menguasai materi guru akan kesulitan dalam menjelaskan atau menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh siswa dan guru harus membuat kesimpulan agar pemahaman materi lebih dipahami oleh siswa.

b. Kapasitas Guru Matematika Dalam Memahami Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar

Kemampuan guru menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar terlihat pada kegiatan pembelajaran guru yang menyampaikan konten yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini terlihat dalam pembelajaran, dimana guru selalu

memperjelas tujuan pembelajaran untuk menjamin kelancaran pembelajaran, sesuai dengan temuan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

Pada setiap jenjang kelas, siswa harus memiliki tingkat kecakapan (KI) tertentu untuk memperoleh SKL. Dalam hal ini, KI berfungsi sebagai pedoman pembuatan KD (Raahayan & Reresi, 2020). KD, yang merupakan turunan dari KI, adalah kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas. Dengan kata lain KD adalah pengetahuan atau kompetensi dari suatu mata pelajaran yang sesuai dengan KI dan terdiri dari sikap, pengetahuan, dan kemampuan. (Resesi & Raahayan, 2020)

KD ditekankan sebagai kompetensi minimal yang harus dimiliki peserta didik sekaligus sebagai bahan pembelajaran untuk suatu mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan yang mengacu pada KI dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara peneliti, terlihat bahwa kemampuan guru dalam menguasai standard kompetensi dan kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi yang sesuai dengan standard kompetensi dan kompetensi dasar, dan terbukti bahwa guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran.

c. Kemampuan Guru Mata Pelajaran Matematika dalam Mengembangkan Materi Secara Kreatif.

Kemampuan guru dalam mengembangkan materi secara kreatif dapat diketahui dari penggunaan metode pada saat mendidik guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sesuai temuan observasi dan wawancara peneliti. Dari ketiga metode ini yang paling sering digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab. Dikarenakan tingkat kemampuan siswa masih tergolong cukup rendah guru hanya dapat menerapkan 2 metode saja tidak memungkinkan menggunakan metode yang bervariasi. Di samping itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran dikarenakan sarana prasarana tidak memadai sebab sekolah ini merupakan sekolah baru. Untuk materi bangun datar media yang digunakan ialah papan tulis dan ruang kelas.

Format ceramah, diskusi, dan Tanya jawab digunakan oleh guru saat mengajar. Dua teknik yang paling sering digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab. Saat mengajar guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Dari ketiga metode ini yang paling sering digunakan adalah metode ceramah dan Tanya jawab. Memilih metodologi pembelajaran keterampilan yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran itu dinamis, kreatif, partisipatif, dan tidak membosankan. Untuk mempromosikan interaksi antara gurudan siswa, diharapkan strategi pembelajaran yang diterapkanakan melayani lebih dari satu tujuan.(Garung et al., 2022). Banyak menggunakan berbagai strategi pengajaran. Akibatnya, pembelajaran di kelas menjadi tidak produktif dan berulang-ulang karena pembelajarannya hanya melibatkan guru berceramah atau bercerita. Lebih sedikit upaya yang dilakukan untuk menyertakan siswa dalam prosesnya.

d. Kemampuan untuk bertindak kreflektif demi mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa kemampuan guru mengembangkan keprofesionalan adalah dengan memberikan apresiasi untuk siswanya, dalam sesi tanya jawab siswa dikasih pertanyaan

dan yang bias menjawab soal tersebut diberi pujian atau terima kasih kepada siswa, sehingga siswa tersebut merasa kerja kerasnya dihargai oleh gurunya. Apresiasi untuk siswa sangat baik dikarenakan bias memicu daya tarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Berupa pujian adalah hal yang wajar diberikan atas kerja keras mereka.

Penutup

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah kompetensi guru profesional dalam pembelajaran matematika di kelas XI SMA Negeri 5 Sungai Penuh belum maksimal, menurut temuan penyelidikan peneliti. Guru hanya memenuhi dua dari empat kriteria yang digunakan untuk menilai kompetensi guru profesional di kelas, yaitu kemampuan menguasai isi, struktur, konsep, dan sikap ilmiah dan kemampuan untuk bertindak reflektif demi mengembangkan keprofesionalan. Guru memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran, organisasinya, konsep, dan pola pikir ilmiah. Saat memberikan materi guru dengan sangat lancar, pemahaman guru terhadap materi pelajaran terlihat jelas. Kemampuan untuk bertindak reflektif demi mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan adalah guru selalu memberikan pujian kepada siswa yang bias atau yang ingin berkerja keras

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Rizki Pautina dan Nur Ainun Djaena. (2021). Jurnal Pendidikan Islam. *Irfani Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 179–188.
- Arifin, M. (2020). Strategi Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Statistika. *Didactical Mathematics*, 2(2), 10.
- Bagindo, R., & Yulia, P. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dengan Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 41-48.
- Dewi, E. K., & Yulia, P. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran TAI dan PBI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 50 Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 42-48.
- Garung, E. R., Kaleka, Y. U., & Deke, O. (2022). Keterampilan Mengajar Mahasiswa Calon Guru dalam Melaksanakan Program Seminar Praktik Sekolah (SPS) di SMAN 1 Kota Tambolaka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 496–503.
- Gustina, E., & Anisah, A. (2020). Analisis Profesionalisme Guru Di Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 9(1), 14.
- Haryani, D., Amelia, F., & Yulia, P. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Stad Dan Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Di Mts Usb Sagulung Batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Helmi, J. (2015). Membangun profesionalitas guru. *Education*, 7(2), 319–336.
- Navia, Y., & Yulia, P. (2017). Hubungan disiplin belajar dan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Novi, N., & Budjang, G. (2016). Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Adisucipto Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(11)

- Pautina, A. R., & Djaena, N. A. (2021). Model Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Religi dalam Meningkatkan Minat dan Bakat Serta Prestasi Peserta Didik. *Irfani*, 17(2), 179-188
- Ratnasari, D., & Yulia, P. (2018). Efektivitas model pembelajaran pbl dan taiterhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswakelas vii smp negeri 47 batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 1-8.
- Sari, R. N., & Yulia, P. (2017). Analisis Hubungan Adversity Quetient terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Universitas Riau Kepulauan. *Jurnal Dimensi*, 6(3)..
- Sumardjoko, B., & Prasetyo, A. (2016). Pengembangan profesionalisme guru SMA, MA, dan SMK Muhammadiyah Sukoharjo jawa tengah. *Jurnal Varidika*, 28(1), 77-89.
- Syaifulloh, M. (2017). Analisis Profesionalisme Guru, Diklat Dan Prestasi Guru Terhadap Kualitas Pendidikan Pada Sekbin 3 Uptd Pendidikan Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 17.
- Yulia, P. (2015). Hubungan antara motivasi berprestasi dan gaya belajar dengan prestasi belajar mahasiswa pekerja di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau Kepulauan Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Yulia, P., & Ningsih, S. U. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran probing prompting dan contextual teaching and learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 56-62.
- Yulia, P., Febriza, E., & Erita, S. (2021). Development Of Etnomathematics Based Flat Building Handouts for Students Class VII SMP: Pengembangan Handout Bangun Datar Berbasis Etnomatematika untuk Siswa Kelas VII SMP. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 207-221.



Analisis Aksi Reaksi Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Sikap dan Karakter Peserta Didik

Sabila Eka Septi¹, Astalini², Dwi Agus Kurniawan³

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article History:

Received: 2023-01-08
Revised: 2023-03-10
Accepted: 2023-03-18

Keywords:

Education;
Action Reaction;
Learning model;
Attitude;
Character;

ABSTRACT (10 PT)

This study aims to analyze the need for a modification of the action-reaction inquiry learning model as a form of improving the attitudes and character of students. This research is a literature study that examines the application of the action-reaction inquiry learning model in an effort to improve the attitudes and character of students through the study of literature. This literature study research is based on scientific articles, journals, and research documents that are relevant to this research. The implementation of the action-reaction inquiry learning model is the focus of this research. According to the literature review, the action and reaction model of inquiry learning that has been implemented has not fully met the demands of the 2013 curriculum. This can be seen in previous research that the action and reaction model of inquiry learning has not accommodated improvements in the attitudes and character of students. Therefore, it is necessary to develop an action-reaction model of inquiry learning to improve the attitudes and character of students.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Pendidikan;
Aksi Reaksi;
Model Pembelajaran;
Sikap;
Karakter;

ABSTRAK (10 PT)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlunya sebuah modifikasi dari aksi reaksi model pembelajaran inkuiri sebagai bentuk perbaikan sikap dan karakter peserta didik. Penelitian ini merupakan studi literatur yang mengkaji penerapan aksi reaksi model pembelajaran inkuiri dalam upaya meningkatkan sikap dan karakter peserta didik melalui studi literatur. Penelitian studi literatur ini didasarkan pada artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Implementasi model pembelajaran inkuiri aksi-reaksi menjadi fokus penelitian ini. Menurut temuan kajian pustaka, aksi dan reaksi model pembelajaran inkuiri yang telah diterapkan belum sepenuhnya memenuhi tuntutan kurikulum 2013. Hal ini terlihat pada penelitian terdahulu bahwa aksi reaksi model pembelajaran inkuiri belum mengakomodasi perbaikan sikap dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah pengembangan terhadap aksi reaksi model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan sikap dan karakter peserta didik.

Publishing Info

Copyright © 2023 Septi, S. E., Astalini, A., Kurniawan, D. A. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** Sabila Eka Septi, Pendidikan Fisika, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, sabilaekasepti12345@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pengetahuan dan keterampilan dari seseorang atau sekelompok orang yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi lain melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Kurniawati & Utomo, 2021; Sari dkk., 2022). Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Dengan adanya pendidikan, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap dan keterampilan serta karakter (Santika, 2020; Suparno, 2022). Dalam menunjang pendidikan yang baik maka terdapat juga suatu pembelajaran yang sesuai yang harus dimiliki setiap tenaga pendidik.

Pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu proses pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik agar dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan pembelajaran (Karalis, 2020; Oktaviana, 2021). Pembelajaran dapat terjadi oleh proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan karakter pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Yestiani & Zahwa, 2020; Siregar et al., 2022). Salah satu kendala yang sering dihadapi tenaga didik saat mengimplementasikan kurikulum 2013 adalah pemilihan model pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi model pembelajaran belajar adalah sikap.

Berdasarkan penelitian Putri & Rifai (2019) sikap merupakan suatu kecenderungan yang dimiliki peserta didik dalam melakukan atau tidak melakukan kegiatan belajar sebagai akibat dari sikap dan perasaannya terhadap pembelajaran disebut sebagai sikap belajarnya. Keberhasilan belajar peserta didik dengan demikian dapat dilihat dari sikap peserta didik Kompetensi sikap menjadi fokus kurikulum 2013, karena kurang mendapat perhatian pada kurikulum sebelumnya (Achmad et al., 2022; Luneto, 2022). Aspek penting yang harus terwakili dalam pembelajaran adalah sikap mental dan sikap sosial (Amin et al., 2022). Kedua sikap tersebut dirumuskan dalam kompetensi inti I (KI-1) dan kompetensi inti II (KI-2).

Selain sikap, terdapat juga karakter yang harus dimiliki peserta dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Juniar dkk., (2022) Karakter peserta didik adalah aspek atau karakteristik individu peserta didik yang meliputi minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan pengetahuan awal (Hanifah et al., 2020; Juniar et al., 2022). Karakter peserta didik juga mempengaruhi emosional peserta didik yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar (Fauziah, 2020). Apabila karakter yang dimiliki peserta didik baik maka hasil belajar yang ditimbulkan juga baik. Sehingga diperlukanlah suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap dan karakter peserta didik.

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka sebagai pedoman pembelajaran, disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan sintaksis, sistem sosial, aksi raksi, dan sistem pendukung (Barus, 2019; Wisudawati, & Sulistyowati, 2022). Model pembelajaran inkuiri pada penelitian dipilih untuk mendorong model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengarah pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, bermakna dan produktif untuk menyeimbangkan peran tenaga pendidik (Syaharuddin & Mutiani, 2020; Munawir, 2021). Upaya menyeimbangkan peran tenaga didik dan peserta didik serta menciptakan komunikasi yang dinamis dalam proses pembelajaran dapat berupa aksi dan reaksi dalam proses pembelajaran.

Aksi reaksi merupakan salah satu unsur dalam model pembelajaran inkuiri. Dalam konteks ini, aksi dan reaksi menggambarkan peran tenaga didik dan peserta didik, interaksi antara tenaga didik dan peserta didik, dan tujuan yang diharapkan. Prinsip yang terkandung dalam model adalah penyelesaian masalah bersama peserta didik dan tenaga pendidik (Wendayani et al., 2019; Sentia & Jaya, 2021). Dalam model pembelajaran eksploratif, inti dari aksi dan reaksi adalah melihat komponen-komponen pembelajaran sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa aman ketika memecahkan masalah. Namun kekurangan dalam penerapan model pembelajaran penelitian.

Obyek penelitian didefinisikan sebagai sasaran isu yang oleh peneliti akan dicari jawabannya melalui riset atau penelitian. Pada penelitian ini obyek penelitian adalah model pembelajaran inkuiri pada unsur aksi reaksi. Alasan pemilihan obyek penelitian tersebut karena berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agustin & Naim (2015) dapat dianalisis bahwa bahwa aksi reaksi saat pembelajaran mempunyai pola hubungan yang tergolong baik antara tenaga pendidik dan peserta didik. Peserta didik diberi peluang untuk mencari (menyelidiki/meneliti) dan memecahkan sendiri jawaban (permasalahan) dengan mempergunakan teknik pemecahan masalah. Namun pola interaksi yang terjadi hanya pada aspek kognitif sehingga aspek afektif dan psikomotorik peserta didik belum terbentuk hal ini menyebabkan sikap dan karakter peserta didik tidak muncul. Hal ini juga dilakukan oleh Irmanita (2018) yang mengkaji tentang model pembelajaran inkuiri, dapat dianalisis bahwa aksi reaksi yang terjadi belum maksimal karena peserta didik lebih banyak belajar sendiri. Oleh karena itu, aksi reaksi tenaga pendidik dan peserta didik belum terlihat sehingga sikap dan karakter peserta didik tidak muncul.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut maka terdapat pertanyaan penelitian yaitu seberapa pentingkah model pembelajaran inkuiri sebagai bentuk perbaikan sikap dan karakter peserta didik?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlunya sebuah modifikasi dari aksi reaksi model pembelajaran inkuiri sebagai bentuk perbaikan sikap dan karakter peserta didik. Persyaratan kurikulum 2013 revisi juga mengutamakan bidang afektif seperti sikap dan karakter peserta didik. Upaya untuk mengatasi perbedaan sikap dan karakter peserta didik memerlukan modifikasi model pembelajaran aksi-reaksi yang disesuaikan dengan analisis sikap peserta didik, model pembelajaran inkuiri, dan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 revisi. Dengan melakukan studi literatur maka peneliti bisa memperdalam pemahaman atas model pembelajaran inkuiri sebagai bentuk perbaikan terhadap sikap dan karakter peserta didik. Sekaligus membantu memperluas pengetahuan, sehingga di masa mendatang model pembelajaran inkuiri dapat memperbaiki sikap dan karakter peserta didik serta bisa menemukan topik yang menarik lagi untuk diangkat sebagai topik tulisan maupun penelitian.

Metode

Penelitian ini merupakan studi literatur dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan yang mengidentifikasi penerapan model pembelajaran inkuiri pada unsur aksi dan reaksi untuk meningkatkan sikap dan karakter peserta didik. Tinjauan literatur ini didasarkan pada artikel akademik, jurnal dan dokumen penelitian terkait yang terkait dengan penelitian ini. Tinjauan literatur menjadi modal bagi peneliti untuk membandingkan dan mempertentangkan hasil penelitian sendiri dengan

hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan orang lain (Hasnunidah, 2017). Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran penelitian aksi-reaksi.

Penelusuran literatur dilakukan dengan menelusuri publikasi artikel yang terindeks Sinta atau Scopus pada tahun 2013-2023. Artikel yang ditelusuri sebanyak 50 artikel dengan kata kunci pencarian yaitu sikap peserta didik, karakter peserta didik, model pembelajaran, model pembelajaran inkuiri, kurikulum 2013. Setelah ditelusuri kemudian melakukan analisis artikel menggunakan metode analisis deskriptif dengan kriteria artikel yaitu artikel yang membahas tentang kurikulum 2013, sikap peserta didik, karakter peserta didik, model pembelajaran inkuiri yang dipublikasikan pada tahun 2013-2023. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya (Setyowati, Amala & Aini, 2017). Kemudian menarik kesimpulan dan mereview penelitian sebelumnya tentang penerapan model pembelajaran inkuiri aksi dan reaksi.

Hasil dan Pembahasan

Kurikulum merupakan sebuah perangkat dalam program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan, yang memuat rencana pembelajaran (Julaeha et al., 2021). Implementasi kurikulum (2013) sebagai salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas lulusan sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan memperkuat sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, perubahan kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan manusia Indonesia yang afektif, produktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang menganut prinsip mendorong peserta didik untuk tetap aktif (Ani et al., 2020) Dalam kurikulum ini, peserta didik mulai mempelajari kegiatan inti dengan mengikuti acara tertentu untuk membangkitkan minat mereka pada acara tersebut (Apriyanti et al., 2023). Jadi, pada hakikatnya peserta didik hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator, namun pada akhir kegiatan inti, peserta didik juga ikut berpartisipasi.

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 masih jarang digunakan (Putri & Jumadi, 2017). Peserta didik mungkin menjadi bosan sebagai akibat dari kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dimasukkannya model pembelajaran ke dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar mengajar. Model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik. Selanjutnya, model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan kondisi kehidupan dan kemampuan peserta didik, serta sumber belajar dan ketahanannya (Decaprio, 2017). Dalam pemilihan model pembelajaran di kelas, seorang peserta didik harus mempertimbangkan banyak faktor, antara lain karakteristik materi, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, dan sebagainya (Ramadhani et al., 2022).

Pola yang dipilih harus disesuaikan dengan mata pelajaran kemudian disajikan dengan cara yang baru agar peserta didik tidak bosan (Karim, 2018). Pembelajaran yang baik dapat terwujud apabila peserta didik dan peserta didik berkolaborasi untuk melaksanakan pembelajaran agar pembelajaran dapat diselesaikan dengan sukses (Pandiangan, 2019). Keberhasilan belajar bersumber dari hasil belajar peserta didik yang meningkat (Mawasih & Hamidi, 2013). Model pembelajaran dapat meningkatkan prestasi

belajar peserta didik dan membuat peserta didik merasa bertanggung jawab dalam pemecahan masalah selama proses pembelajaran.

Hal ini didasarkan pada prinsip Kurikulum 2013 yaitu: mendorong peserta didik untuk berperan aktif, diawali dengan mengamati peserta didik terhadap fenomena tertentu, dimana pendidik dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena tersebut, dan dimana peserta didik hanya dapat berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam kurikulum ini (Hazmi & Indrawanis, 2022). Permasalahan belajar mengajar yang sering muncul di sekolah antara lain: materi pelajaran di setiap buku pelajaran berbeda, materi di buku pelajaran tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik (Nabila et al., 2021). Kondisi ini mempercepat perolehan mata pelajaran berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta pembelajaran gambar berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Astutik & Suprijono, 2021).. Proses pembelajaran yang efektif tidak dapat dipisahkan dari model atau strategi pembelajaran yang digunakan peserta didik di sekolah.

Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa rasa ingin tahu memungkinkan peserta didik untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi faktual, konseptual, proses, dan metakognitif (Hakim, 2021). Peserta didik memegang peranan penting dalam pelaksanaan program, salah satu keberhasilan program tergantung dari inisiatif dan kreatifitas Peserta didik dalam proses pengembangan dan pelaksanaan program (Nasution et al., 2022). Agar pelaksanaan penilaian kurikulum 2013 berhasil, maka peserta didik harus matang dan proaktif, dan elemen sekolah termasuk masyarakat harus mendukung penuh pelaksanaan penilaian kurikulum kurikulum 2013 (Mulyasa, 2021). Hal ini akan dicapai dengan pembelajaran fungsional berdasarkan pendekatan integratif. pendekatan ilmiah dan tematik.

Aksi reaksi menggambarkan peran dan hubungan peserta didik dengan peserta didik, serta norma-norma yang dimasukkan ke dalam model pembelajaran. Peserta didik mengontrol pembelajaran secara aktif, namun ada kalanya peran peserta didik dan peserta didik harus seimbang (Nome, 2019). Peserta didik kemudian merefleksi kegiatan belajarnya. Istilah “aksi reaksi” mengacu pada hubungan hirarkis antara peserta didik dan peserta didik yang keduanya memainkan peran yang berbeda (Haripudin, 2021). Ketika peserta didik berinteraksi satu sama lain, reaksi tindakan dalam model pembelajaran dapat diamati. Interaksi tersebut menggambarkan pola komunikasi yang digunakan peserta didik saat belajar (Rachman et al., 2022). Pada umumnya interaksi sosial terjadi antar peserta didik dan antar peserta didik dan antar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran aksi-reaksi pertanyaan inkuiri bagi peserta didik dengan pembelajaran pelonggaran. Peran peserta didik adalah kegiatan yang menggambarkan bagaimana peserta didik memperlakukan dan menanggapi peserta didik lain (Yusuf & Hamami, 2022). Mentor, fasilitator, motivator, dan mediator adalah semua peran yang dimainkan peserta didik. Sebagai mentor, peserta didik dapat datang kepada Anda dengan pertanyaan ketika mereka mengalami kesulitan, dan tenaga pendidik juga dapat mengarahkan mereka untuk dapat menyelesaikan sendiri masalah tersebut (Pandiangan, 2019). Peserta didik sebagai fasilitator dan motivator harus memberikan informasi tentang sumber belajar, literatur, dan sebagainya agar dapat menyiapkan materi dan memiliki pengetahuan awal yang cukup (Kudus, 2019). Kemudian, memotivasi dan mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias sehingga diharapkan peserta didik memiliki sikap dan karakter sehingga lebih kreatif dan inovatif.

Kesimpulan

Menurut tinjauan literatur analisis aksi reaksi dalam model pembelajaran inkuiri belum sepenuhnya dilaksanakan secara optimal, karena kegiatan pembelajaran terkadang masih berpusat pada guru. Padahal kurikulum 2013 revisi mensyaratkan pembelajaran berpusat pada peserta didik guna menumbuhkan komunikasi yang dinamis. Model pembelajaran inkuiri aksi-reaksi mensyaratkan partisipasi staf dan peserta didik. Selain itu, tindakan reaksi yang dilaksanakan belum mengakomodir peningkatan sikap dan karakter sebagaimana yang disyaratkan oleh Kurikulum 2013 pada Kompetensi Inti (KI-2) tentang sikap dan karakter peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Selanjutnya peneliti berterimakasih atas dukungan yang diberikan dalam menyelesaikan penelitian ini.

References

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685-5699.
- Agustin, A., & Naim, M. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Inquiry Dengan Penilaian Diri untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas Xi Sos 1 Di Sma Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2014/2015. *Unej Jurnal*, 1, 1-8.
- Amin, K., Jailani, M. S., & Hakim, N. (2022). Pendidikan Ramah Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Disability Studies And Research*, 1(1), 6-22.
- Ani, D. F., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(01), 29-43.
- Apriyanto, S., Abdurrachman, A., Warisno, A., & Murtafiah, N. H. (2023). Analisis Desain Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Program Fullday School di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bandar Lampung. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(1), 41-53.
- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Ips Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 542-554.
- Barus, D. R. (2019). Model–Model Pembelajaran yang Disarankan untuk Tingkat SMK dalam Menghadapi Abad 21.
- Decaprio, R. (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Diva Press.
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 terhadap efektivitas pembelajaran daring pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2), 1-11.
- Hakim, L. (2021). Analisis Kurikulum 2013 Dalam Membantu peningkatan Kecerdasan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(1), 1-38.

- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105-117.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi penelitian pendidikan. *Yogyakarta: media akademi*.
- Hazmi, N., & Indrawanis, I. (2022). Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Sd Negeri 01 Labuah Gunung Kecamatan Lareh Sago Halaban. *Jurnal Edukasi*, 2(1).
- Irmanita, Widyavera. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Paper Knowledge*, 7(2), 107–115.
- Julaeha, S., Muslimin, E., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *MUNTAZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(01).
- Juniar, N. H., Rizky, R. F., & Amanda, Y. (2022). Identifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik MI Manbaul Khairat. *Arzusun*, 2(1), 80-88.
- Karalis, T. (2020). Planning and evaluation during educational disruption: Lessons learned from Covid-19 pandemic for treatment of emergencies in education. *European Journal of Education Studies*.
- Karim, A. F. R., Mansur, M., & Yusuf, N. (2018). Implementasi kurikulum diferensiasi pendidikan kewarganegaraan pada kelas akselerasi peserta didik cerdas inklusif MTsN ponorogo. *Jurnal Civic Hukum*, 3(2), 138-148.
- Kudus, H. H. A. (2019). Peranan Tenaga Pendidik Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Tarbiyatu wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(01), 14-27.
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Luneto, B. (2022). Sikap Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran: (Analisis Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah al-Hidayah Duminanga). *Ar-Risalah*, 1(1), 1-18.
- Mawarsih, S. E., & Hamidi, N. (2013). Pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa sma negeri jumapolo. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3).
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi: Dalam Era Industri 4.0*. Bumi Aksara.
- Munawir, M. (2021). Strategi pembelajaran gembira dan berbobot.
- Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi selama Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653-2663.
- Nasution, F. S., Siregar, N. S., Ramadina, R., Farhana, F., Yusuf, H., & Maulana, M. R. (2022). Pengelolaan Antara Profesionalisme Guru dan Pengelolaan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 297-303.
- Nome, N. (2019). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 2(2), 158-176.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Putri, R. F., & Jumadi, J. (2017). Kemampuan guru fisika dalam menerapkan model-model pembelajaran pada Kurikulum 2013 serta kendala-kendala yang dihadapi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 201-211.

- Putri, Y. L., & Rifai, A. (2019). Pengaruh sikap dan minat belajar terhadap motivasi belajar peserta didik paket c. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 173-184.
- Rachman, A., Tenri Awaru, A. O., & ANRICAL, A. (2022). Interaksi Sosial Dan Pola Komunikasi Siswa Penyandang Tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB-B YPPLB Makassar). *Phinisi Integration Review*, 5(1), 1-14.
- Ramadhani, Y. R., Subakti, H., Masri, S., Brata, D. P. N., Salamun, S., Walukow, D. S., ... & Cecep, H. (2022). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sadat, F. A. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran di Madrasah dalam Menghadapi Abad 21. *Tsaqafatuna*, 2(2), 15-37.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Sari, I. Y., Arista, Y., & Hajron, K. H. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas IV SD Negeri Bawang. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1319-1326.
- Sentia, M., & Jaya, H. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Kompetensi Menjelaskan Prinsip Kerja Sistem Pelumas Di Smk Negeri 1 Palangka Raya. *Steam Engineering*, 2(2), 103-107.
- Setyowati, R. D. N., Amala, N. A., & Aini, N. N. U. (2017). Studi pemilihan tanaman revegetasi untuk keberhasilan reklamasi lahan bekas tambang. *Jurnal Teknik Lingkungan*, 3(1), 14-20.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69-75.
- Siswantini, L., Suharto, V. T., & Soleh, D. R. (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Penulisan Cerita Pendek Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas 5 SDN Se Gugus Suryo Kecamatan Sine Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 148-155.
- Suparno, S. (2022, December). Kecerdasan Yang Paripurna Lulusan Pendidikan Tinggi Hukum Dan Hukum Yang Berkeadilan Di Era Disrupsi. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus* (Vol. 1, No. 1, pp. 121-129).
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi.
- Wendayani, W., Ratnaningsih, N., & Muhtadi, D. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Osborn untuk Menggali Kemampuan Berpikir Lateral Matematik Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 1(2), 112-123.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1), 41-47.
- Yusrie, C. S., Ernawati, E., Mudrikah, A., Barlian, U. C., & Paramansyah, A. (2022). Standarisasi dan Profesionalisas Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Dalam Era Industri 4.0. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 185-210.
- Yusuf, M., & Hamami, T. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Menyiapkan Peserta Didik dalam Menghadapi Tes Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3012-3024.



Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Cibinong

Elia Yunita Sari¹, Dwi Rorin Mauludin Insana² (*), Sahri Suwandi³
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

Article Info

Article History:

Received: 2023-01-21
Revised: 2023-03-10
Accepted: 2023-03-16

Keywords:

Implementation of learning, limited face-to-face learning, English learning, the covid-19 pandemic

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Implementasi pembelajaran, Pembelajaran tatap muka terbatas, Pembelajaran Bahasa Inggris, pandemi covid-19

Publishing Info

✉ **Corresponding Author:** (1) Dwi Rorin Mauludin Insana, (2) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, (3) Universitas Indraprasta PGRI, (4) Jl. Raya Tengah 80 Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, Indonesia 13760 (5) Email: dwirorin.unindra@mail.com

ABSTRACT

This research is aimed to find out how the application of face-to-face is limited to English subjects in class VIII of SMP PGRI 1 Cibinong. This research is a qualitative research, with the approach used as a descriptive approach to describe in detail how the application of face-to-face learning is limited to English subjects. The methods used are observation, questionnaire, interview, and documentation. The result of this study is that limited face-to-face English learning went well, starting with the preparation, implementation, and assessment stages. Teachers and students give a positive perspective of limited face-to-face English learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran tatap muka secara terbatas pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMP PGRI 1 Cibinong. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif untuk menggambarkan secara rinci bagaimana penerapan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan yaitu observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas berjalan dengan baik, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Guru dan Siswa memberikan pandangan yang positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas.

Copyright © 2023 Sari, E. Y., Insana, D. R. M., Suwandi, S. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article licensed under [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu mengalami perubahan, perubahan dalam segi kurikulum, sumber belajar atau media belajar, serta metode belajar yang harus disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Permasalahan saat ini yang dihadapi pendidikan di Indonesia yaitu terjadinya perubahan dalam hal metode pembelajaran dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* yang telah melanda Indonesia dan dunia sejak Maret 2020. Metode belajar yang semula dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi tatap maya atau daring. Hal tersebut dilakukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai namun dengan tidak memperparah penyebaran *Covid-19*. Hasil penelitian Dewi (2020) menunjukkan bahwa dampak covid terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar dapat terlaksana dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data 3 artikel dan 6 Berita yang menunjukkan bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa dan orang tua dalam belajar di rumah. Walaupun demikian hasil belajar dari pembelajaran daring ini masih belum memuaskan dengan berbagai kendala yang ada.

Setelah berjalan dua tahun kasus pandemi *Covid-19* semakin menurun dan vaksinasi di tingkat satuan pendidikan telah berjalan, maka dari itu dikeluarkan surat keputusan bersama (SKB) oleh empat Menteri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri), yaitu diizinkan sekolah-sekolah yang berada pada *Level* 1 sampai 3 melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan memperhatikan protokol kesehatan yang ketat. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas disesuaikan dengan penyesuaian SKB 4 Menteri tentang Panduan Pembelajaran di masa Pandemi *Covid-19*.

Namun pembelajaran tatap muka terbatas dinilai tidak efektif dan tidak sesuai dengan kurikulum karena adanya pemangkasan jumlah jam pelajaran. Jam belajar di sekolah yang sangat terbatas membuat kurangnya pemahaman dan penyerapan materi belajar oleh siswa karena materi yang disampaikan oleh guru secara garis besar dan tidak mendetail. Selain itu, bagi guru pencapaian kompetensi belajar juga akan terhambat.

SMP PGRI 1 Cibinong yang menjadi obyek penelitian secara administratif berlokasi di Kabupaten Bogor. Pemilihan obyek penelitian ini didasarkan karena kedekatan lokasi dengan peneliti dan pertimbangan bahwa SMP PGRI 1 Cibinong telah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas sesuai dengan Surat Edaran Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor No.420/624/2022 tentang Pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19 Level* 3.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mendapatkan informasi bahwa teknis pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMP PGRI 1 Cibinong dilaksanakan secara bergiliran, dengan kapasitas siswa perkelas 50%. Menurut kepala kesiswaan SMP PGRI 1 Cibinong, pembelajaran tatap muka terbatas dinilai menjadi langkah tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal karena tidak semua siswa memiliki fasilitas untuk belajar yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*. Hal serupa selaras dengan hasil penelitian (Dewi, 2020) yang mengungkapkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan karena banyak timbul masalah dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Maka dari itu alasan dilakukannya penelitian ini untuk mendeskripsikan (1) implementasi pembelajaran tatap muka terbatas pada pelajaran bahasa Inggris kelas 8 dan (2) pandangan siswa dan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran tatap muka ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran menurut Ahmadi (2014) adalah proses interaksi secara langsung ataupun tidak langsung antara guru dengan siswa menggunakan media, model serta metode pembelajaran yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu sebelum pengajaran dimula. Sedangkan Pane & Dasopang (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan melibatkan metode penyampaian, strategi pembelajaran, sumber belajar, dalam suatu lingkungan belajar. Selaras dengan pernyataan Pane & Dasopang, Suardi (2018) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan budi pekerti, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan tujuan untuk memberikan perubahan baik dalam aspek pengetahuan, tingkah laku, budi pekerti, serta pembentukan sikap agar dapat berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitarnya.

Model pembelajaran menurut (Wahana, 2019) adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

Pembelajaran tatap muka merupakan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dengan mempertemukan guru dan siswa dalam satu tempat dan waktu yang bersamaan untuk melakukan kegiatan belajar di kelas. Bonk dan Graham (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran tatap muka adalah model pembelajaran konvensional yang mempertemukan siswa dan guru dalam satu ruangan untuk belajar dan menyampaikan pengetahuan dengan karakteristik pembelajaran karakteristik pembelajaran tatap muka yaitu terencana, berorientasi pada tempat (*placebased*) dan interaksi sosial. Nengrum et al (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran tatap muka merupakan rancangan seperangkat belajar yang bertujuan untuk memperhatikan kejadian/perubahan yang terjadi pada diri peserta didik. Dari paparan mengenai pengertian pembelajaran tatap muka maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap muka ialah pembelajaran yang sebelumnya sudah dipersiapkan atau dirancang sebelumnya dan dilakukan secara langsung dalam waktu dan tempat yang sama antara siswa dan guru sehingga terjadi interaksi antara siswa dan guru maupun siswa dengan siswa dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan. Pembelajaran tatap muka menimbulkan interaksi yang bermakna dan nyata antara antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru sehingga kejadian/perubahan yang terjadi pada diri peserta didik secara langsung.

Penjelasan mengenai pembelajaran tatap muka terbatas sama halnya dengan penjelasan mengenai pembelajaran tatap muka pada umumnya, hanya saja yang membedakan adalah dari segi waktu pelaksanaannya serta jumlah siswa yang terlibat dalam setiap pertemuan. Berdasarkan penyesuaian surat keputusan bersama SKB 4 Menteri, mulai Januari 2022 seluruh satuan pendidikan pada level 1,2 dan 3 PPKM wajib melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Pengaturan kapasitas peserta didik, dan durasi pembelajaran dalam penyelenggaraan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas diatur berdasarkan cakupan vaksinasi dosis 2 pendidik dan tenaga kependidikan di masing-

masing satuan pendidikan serta vaksinasi masyarakat lanjut usia pada tingkat kabupaten/kota, dikecualikan bagi satuan pendidikan pada Daerah Khusus karena kondisi geografis sesuai dengan Kepmendikbud 160/P/2021. Untuk satuan pendidikan yang berada pada PPKM Level 1 dan 2 kapasitas siswa 50% - 100% dalam satu rombongan belajar dengan durasi maksimal 4 – 6 jam pelajaran. Sedangkan untuk satuan pendidikan yang berada pada PPKM Level 3 jumlah siswa dalam satu rombongan belajar 50% dengan durasi pembelajaran maksimal 4 jam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui observasi, kuesioner/angket, wawancara dan dokumentasi. Jenis kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan akurat suatu permasalahan pada suatu populasi (Sugiyono, 2016).

Peneliti pada penelitian ini melakukan pengamatan secara langsung ketika proses pembelajaran tatap muka terbatas berlangsung. Teknik pengambilan data berikutnya yaitu kuesioner atau angket. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis kuesioner terbuka yang jawabannya tidak disediakan sehingga responden menuliskan sendiri jawabannya. Target yang akan diberikan kuesioner adalah siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Cibinong. Teknik kuesioner digunakan untuk mendapatkan data responden yang cakupannya luas.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Siswa

Aspek yang Diamati	Pertanyaan
Ketercapaian tujuan pembelajaran tatap muka terbatas	1 Apakah pembelajaran tatap muka terbatas membantu anda dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris?
	2 Apakah terdapat kendala ketika proses pembelajaran tatap muka terbatas dengan pemahaman materi bahasa Inggris?
	3 Apakah hasil pembelajaran (nilai) bahasa Inggris sesuai yang diharapkan ketika belajar secara tatap muka terbatas?
Minat siswa terhadap pembelajaran tatap muka terbatas?	4 Apakah pembelajaran tatap muka terbatas membuat anda semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris?
	5 Apakah anda merasa senang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas?
	6 Apakah pembelajaran secara tatap muka terbatas memudahkan dalam belajar bahasa Inggris?
	7 Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas?
Sikap siswa terhadap pembelajaran tatap muka terbatas	8 Apakah dengan pembelajaran secara tatap muka terbatas membuat anda semakin menumbuhkan rasa keingintahuan pada setiap materi belajar bahasa Inggris?
	9 Apakah yang anda rasakan setiap mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas?
	10 Apa saran anda agar pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas dapat terlaksana sesuai yang anda harapkan?

Wawancara juga dilakukan dalam penelitian ini guna memperoleh data untuk penelitian. Wawancara yang digunakan adalah dengan cara tanya jawab antara peneliti dan

narasumber baik secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII serta kepada kepala atau wakil kepala SMP PGRI 1 Cibinong untuk memperoleh informasi bagaimana proses penerapan pembelajaran tatap muka terbatas.

Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara Kepala/Wakil Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pandangan bapak/ibu dalam melihat kebijakan pendidikan di tengah pandemi <i>Covid-19</i> ?
2	Mengapa SMP PGRI 1 Cibinong mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas?
3	Persiapan apa saja yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka secara terbatas?
4	Apa peran sekolah untuk mendorong kreativitas guru dalam mengajar di tengah pandemi <i>Covid-19</i> ?
5	Apakah terdapat kendala dalam proses pembelajaran secara tatap muka terbatas?

Tabel 3. Kisi-Kisi Guru Bahasa Inggris

No	Pertanyaan
1	Bagaimana penerapan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi <i>Covid-19</i> pada mata pelajaran bahasa Inggris?
2	Bagaimana cakupan materi belajar bahasa Inggris saat pembelajaran tatap muka terbatas?
3	Apa saja kendala yang dihadapi selama pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran bahasa Inggris?
4	Bagaimana proses pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas dari mulai persiapan hingga penilaian?
5	Apakah target pembelajaran tercapai selama pembelajaran tatap muka terbatas?

Sebagai pelengkap, pengumpulan data dilakukan juga dengan menggunakan dokumentasi. Dengan adanya dokumentasi menjadikan hasil penelitian dapat dipercaya atau kredibel. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang mendukung penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan – kebijakan dalam bidang pendidikan terus berubah selama pandemi covid-19 mewabah di Indonesia. Kegiatan yang mulanya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran online atau lebih dikenal dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh (Onde et al., 2021) pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif yang efektif untuk diterapkan guna memutus rantai penyebaran covid-19. Namun dalam penerapannya pembelajaran jarak jauh mengalami beberapa kendala seperti penurunan pemahaman peserta didik terhadap pemahaman materi yang diberikan. Sebagaimana yang diungkapkan Nakayama (dalam Dewi, 2020) bahwa dari semua literatur dalam e-learning mengindikasikan tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online, ini dikarenakan faktor lingkungan dan karakteristik

peserta didik.

Banyaknya kendala dalam pembelajaran online membuat pemerintah mengeluarkan strategi baru yaitu diizinkan beberapa sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka namun terbatas. Berdasarkan kondisi yang dihadapi dan sesuai dengan surat edaran Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor No. 420/624/2022 – Disdik tentang pembelajaran pada masa pandemi covid-19 level 3 maka SMP PGRI 1 Cibinong mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka terbatas (PTMT).

Pembelajaran tatap muka terbatas diharapkan dapat mengembalikan semangat belajar siswa yang selama kurang lebih 2 tahun kebelakang merasakan kejenuhan akibat pembelajaran online. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum, bapak Zainal Abidin, menambahkan bahwa belajar secara tatap muka dapat meningkatkan kondisi psikologis perasaan senang dikarenakan adanya interaksi secara langsung antara siswa dan guru.

Persiapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Menyediakan sarana protokol kesehatan dan juga pelatihan serta pengawasan dari pihak sekolah maupun dari pengawas pendidikan Kabupaten Bogor dilakukan untuk menunjang tercapainya proses belajar mengajar. Protokol kesehatan yang dilakukan oleh pihak sekolah seperti menyediakan tempat untuk mencuci tangan dan sabun cuci tangan, handsanitizer, serta menginstruksikan kepada seluruh warga sekolah untuk senantiasa mengenakan masker. Sedangkan pelatihan dan evaluasi dilakukan satu minggu sekali untuk memberikan input dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas.

Tidak hanya itu, guru pun mendapatkan tugas untuk mempersiapkan mental peserta didik dengan cara memberikan motivasi dan pembelajaran yang menyenangkan karena hampir seluruh siswa sudah terlanjut nyaman dengan pembelajaran online dari rumah.

Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Yang membedakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan pembelajaran tatap muka penuh adalah jumlah siswa dalam satu kelas yaitu 50% dari total keseluruhan siswa per kelas. 50% siswa mengikuti pembelajaran secara tatap muka di sekolah sedangkan 50% lainnya belajar secara mandiri di rumah berdasarkan materi yang sudah diberikan.

Kelompok belajar siswa yang mengikuti pembelajaran secara tatap muka akan digilir setiap minggu sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, waktu belajar juga dipersingkat yang mulanya 45 menit per mata pelajaran menjadi 20 menit untuk satu mata pelajaran dalam satu kali pertemuan.

Faktor keterbatasan waktu mengharuskan guru untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berbeda. Perencanaan yang baik diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien sehingga tidak ditemukan kendala yang cukup berarti (Novalita, 2014). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pembelajaran secara tatap muka terbatas tetap mengacu pada silabus dan kurikulum yang berlaku, namun disesuaikan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas 8, Ibu Dewi, menyatakan bahwa materi tidak digunakan dan disampaikan sepenuhnya, hanya materi pokok saja yang dipilih untuk diajarkan kepada murid mengingat waktu belajar yang singkat.

Guru menjelaskan materi secara langsung kepada siswa yang hadir di kelas,

sedangkan untuk siswa yang tidak mendapat giliran belajar di sekolah guru hanya memberikan materi baik berupa teks ataupun video melalui google classroom untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa yang nantinya pada pertemuan berikutnya akan dijelaskan secara langsung ketika sesi tersebut mendapat giliran untuk belajar secara tatap muka. Dikarenakan waktu belajar yang sempit, terkadang guru juga memberikan waktu lebih di luar jam pelajaran untuk memberikan kesempatan siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Tahap terakhir dalam kegiatan pembelajaran adalah penilaian. Tahap penilaian proses belajar adalah upaya pemberian nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik (Syarifuddin, 2017). Berdasarkan hasil wawancara terdapat guru yang tidak memberikan batasan waktu untuk pengumpulan tugas namun memberikan penghargaan berupa nilai tambah kepada siswa yang mengumpulkan lebih dulu. Untuk tugas berupa praktik dilaksanakan secara bergiliran sesuai dengan pertemuan tatap muka. Misalkan jika sesi A memiliki jadwal penilaian praktik namun sedang mendapat giliran untuk belajar di rumah, maka penilaian praktik akan dilaksanakan pada minggu selanjutnya ketika mendapat giliran belajar secara tatap muka. Dengan demikian proses pembelajaran bahasa Inggris terlaksana dengan baik, tidak ada yang terlewat, mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta tahap penilaian meskipun dalam kondisi pandemi yang serba terbatas.

Dengan waktu belajar yang lebih singkat, target pembelajaran pada saat pembelajaran tatap muka terbatas tidak berfokus pada nilai, melainkan pada pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Pemahaman terhadap materi diperlukan agar siswa lebih mudah dalam mengerjakan tugas maupun memasuki materi belajar selanjutnya.

Pembelajaran secara tatap muka terbatas memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ambarita et al., (2020) bahwa pembelajaran tatap muka menjadikan guru lebih mudah dalam memantau setiap permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik.

Namun pembelajaran secara tatap muka terbatas terdapat kendala yang dihadapi yaitu waktu dan tenaga guru untuk mengajar menjadi dua kali lipat lebih melelahkan dikarenakan harus menjelaskan dua kali, pada siswa sesi A dan sesi B, di hari yang berbeda namun dengan materi belajar yang sama.

Waktu belajar yang sempit menjadi tantangan bagi guru karena tidak semua siswa dapat menyerap pembelajaran dengan cepat. Kelompok belajar yang dibagi menjadi dua sesi pun membuat perbedaan pencapaian materi belajar, terkadang salah satu sesi tertinggal materi pembelajaran dikarenakan terdapat waktu libur yang berbeda.

Selain tanggapan dan observasi yang dilakukan kepada pihak sekolah, siswa pun memberikan pandangannya terhadap implementasi pembelajaran tatap muka terbatas. Berdasarkan perspektif siswa, pembelajaran tatap muka terbatas mendapatkan tanggapan yang positif. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris seperti speaking, listening, reading dan writing terlaksana dengan baik dan seimbang.

Kendala yang dihadapi oleh siswa ketika pembelajaran tatap muka terbatas diantaranya, terkendala memahami kosakata bahasa Inggris sehingga kesulitan dalam memahami materi, waktu belajar yang terbatas sehingga materi belajar yang tertinggal, penyesuaian diri yang semua belajar secara online dari rumah kini belajar secara tatap muka di sekolah, serta sinya internet jika diberikan tugas melalui online ketika mendapat giliran belajar dari rumah. Meskipun terdapat kendala namun hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Beragam alasan siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa

Inggris secara tatap muka yaitu a) kegiatan belajar menjadi lebih seru. b) ingin lebih menguasai bahasa Inggris. c) materi belajar lebih mudah diapahami karena dijelaskan secara langsung. d) ingin menguasai kosakata bahasa Inggris lebih banyak. e) interkasi dengan guru dan teman menjadi lebih mudah. f) penjelasan mengenai tugas yang diberikan lebih jelas dan rinci.

Namun disisi lain, terdapat hal yang membuat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar bahasa Inggris secara tatap muka terbatas, hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman siswa dalam menerjemahkan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan sebaliknya, materi belajar yang tertinggal dengan sesi lain, materi yang terkadang rumit untuk dipelajari, tugas berpa praktik, hafalan dan speaking.

Kegiatan belajar bahasa Inggris secara tatap muka terbatas membuat perasaan siswa menjadi senang, hal tersebut dikarenakan: a) senang ketika diadakan sesi tanya jawab oleh guru. b) jam belajar yang terbatas sehingga lebih cepat selesai. c) banyak mengenal kosakata baru. d) peningkatan kemampuan berbahasa Inggris. e) bertemu dan berdiskusi dengan teman. f) lebih memahami materi. g) bertanya secara langsung jika terdapat materi yang kurang diapahami.

Disamping hal yang disenangi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas, terdapat hal yang tidak mereka senangi, yaitu a) kurang memahami kosakata bahasa Inggris. b) penyampaian materi yang rumit dan terlalu cepat. c) pembelajaran melalui YouTube ketika mendapat giliran belajar online. d) bosan. e) mendapat tugas praktik.

Menurut psikolog Ayoe Utomo (dalam artikel Himawan dan Nodia, 2017), pembelajaran secara tatap muka merupakan cara yang lebih efektif dalam menguasai bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan terjadinya komunikasi dua arah yang melibatkan seluruh indera sehingga penyampaian dan penerimaan pesan menjadi lebih efektif dibandingkan melalui digital atau online.

Sejalan dengan pendapat tersebut, hampir seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Cibinong mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih mudah ketika dilaksanakan secara tatap muka terbatas. Alasan mereka mengatakan pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas ialah karena dijelaskan secara langsung sehingga materi belajar yang lebih mudah dipahami, lebih fokus dalam belajar, dapat bertanya secara langsung kepada guru maupun teman.

Pandangan positif juga diberikan oleh siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka meskipun terbatas. belajar bahasa Inggris secara tatap muka terbatas merupakan hal yang bagus dan menyenangkan karena mempermudah dalam belajar dan tidak bosan, dijelaskan dengan detail, dapat berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman, lebih fokus dalam belajar dikarenakan jumlah siswa yang terbatas. Dengan melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka, sebagian besar responden berpendapat setuju bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan secara tatap muka dapat menumbuhkan rasa keingin tahaun pada setiap materi yang akan dipelajari kemudian hari.

Pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas memberikan perasaan yang beragam bagi siswa. Kesan yang diberikan oleh siswa sangat beragam, yaitu a) sangat menyenangkan dan bersemangat. b) senang karena dapat merasakan kembali belajar secara tatap muka. c) lebih mudah memahami materi sehingga semangat dalam belajar. d) bosan dan sulit megerti jika mendapat giliran belajar di rumah dan mendapat materi berupa video. e) deg-degan karena takut tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak mengerti dengan materi yang sedang dibahas.

Beberapa saran juga diberikan oleh siswa terkait pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris yaitu a) pelaksanaan dapat dilaksanakan secara penuh, tidak lagi terbatas agar tidak tertinggal materi. b) guru memberikan penjelasan secara perlahan dan rinci. c) lebih banyak interaksi dengan siswa, terutama memberikan tanya jawab mengenai materi yang diberikan. d) memberikan materi berupa video yang lebih lengkap untuk siswa yang tidak mendapat giliran belajar di sekolah. e) menyampaikan materi belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah difahami oleh siswa. f) tidak memberikan tugas yang terlalu banyak.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran bahasa Inggris secara tatap muka terbatas memberikan pandangan yang positif dari sudut pandang siswa, guru maupun pihak sekolah. pembelajaran menjadi lebih mudah tersampaikan dan mempermudah guru dalam melakukan pengawas perkembangan belajar siswa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dikarenakan dapat berinteraksi dengan langsung.

Disamping itu, terdapat kendala yang dihadapi yaitu guru harus menjelaskan materi yang sama dua kali, dikarenakan terbagi menjadi dua sesi serta beberapa siswa tetap saja masih mengandalkan penjelasan secara langsung oleh guru. Meskipun terdapat kendala, pembelajaran secara tatap muka terbatas dinilai lebih efektif dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. (2014). Pengantar Pendidikan : Asas & Filsafat Pendidikan, ed. by Rose KR, 1st edn. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ambarita, J., Jarwati, & Restanti, D. K. (2020). *Pembelajaran Luring* (Abdul (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata. https://books.google.co.id/books?id=Z3gTEAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Bonk, Curtis J., and Charles R. Graham. (2006). *Handbook of Blended Learning* (United States of America: Pfeiffer).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor. (2022). ‘Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid19 Level 3’.
- Himawan, A., & Nodia, F. (2017). *Kelebihan Metode Tatap Muka dalam Menguasai Bahasa Inggris*. [www.Suara.Com](http://www.suara.com). <https://www.suara.com/health/2017/06/16/074046/kelebihan-metode-tatap-muka-dalam-menguasai-bahasa-inggris>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi RI. (2022). ‘Penyesuaian SKB 4 Menteri Tentang Panduan Pembelajaran Di Masa

- Pandemi Covid-19', 2022, 1–24 ‘
- Nengrum, Thityn Ayu, Najamuddin Petta Solong, and Muhammad Nur Iman. (2021). ‘Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Luring Dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo’, *Jurnal Pendidikan*, 30.1 (2021), 1–12.
- Novalita, R. (2014). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran terhadap Pelaksanaan Pembelajaran (Suatu Penelitian terhadap Mahasiswa PPLK Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Almuslim). *Lentera*, 14(2), 56–61. <https://jurnal.umuslim.ac.id/index.php/LTR1/article/view/201>
- Onde, L. ode, Aswat, H., Sari, E. R., & Meliza, N. (2021). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. 3(6), 4400–4406. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1449>
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. (2017). ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifuddin, M. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*. 02(2), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>.
- Wahana, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 298–305.



Studi Komparasi Motivasi Belajar Siswa saat Pembelajaran Daring dan Tatap Muka pada Era New Normal di SMAN 18 Tigaraksa Kabupaten Tangerang

Tiara Setyoningrum¹, Yustika Irfani Lindawati², Septi Kuntari³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹

Article Info

Article History:

Received: 2023-02-06

Revised: 2023-03-17

Accepted: 2023-03-26

Keywords:

Learning Motivation,
Online Learning,
Offline Learning.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Motivasi Belajar,
Pembelajaran Daring,
Pembelajaran Luring.

Publishing Info

ABSTRACT

This study aims to: 1) to find out whether or not there is a comparison of student learning motivation during online and offline learning, and 2) to find out how much difference students' learning motivation is during online and offline learning in the new normal era in class XII social studies. This research is a comparative causal research with a quantitative approach. The population of this study was class XII social studies students of SMA Negeri 18, Tangerang Regency. The sampling method used was simple random sampling using the slovin formula and obtained 57 people as research subjects. Data collection techniques use questionnaires. Data analysis techniques use paired sample t-test analysis tests and descriptive statistics. The results of the study are that there are differences in student learning motivation during online and offline learning in class XII social studies students at SMA Negeri 18 Tangerang Regency and based on a comparison scheme of student learning motivation online and offline seen from Keller's ARCS theory, namely ARCS motivation online, the discussion process tends to be passive and is influenced by a less conducive learning environment. Unlike when offline, students tend to be more courageous which makes learning more interactive and influenced by a supportive learning atmosphere.

ABSTRAK

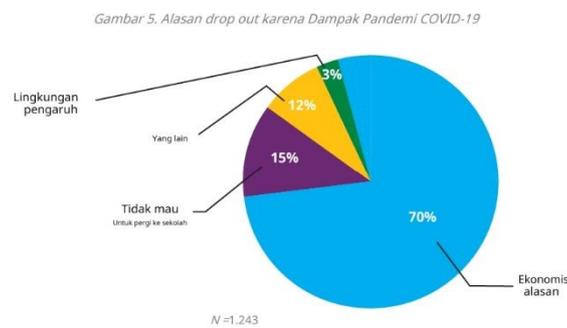
Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui ada atau tidak perbandingan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dengan luring, dan 2) untuk mengetahui seberapa besar perbedaan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan luring di era *new normal*. Penelitian ini merupakan penelitian kausal komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kabupaten Tangerang. Metode sampling yang dipakai yaitu *simple random sampling* dengan menggunakan rumus slovin dan diperoleh 57 orang sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan uji analisis *paired sample t-test*. Dan statistik deskriptif. Hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dengan luring pada siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 18 Kabupaten Tangerang dan berdasarkan skema perbandingan motivasi belajar siswa saat daring dan luring dilihat dari teori ARCS Keller yaitu motivasi ARCS saat daring, proses diskusi cenderung pasif dan dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kurang kondusif. Berbeda dengan saat luring, siswa cenderung lebih berani yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dipengaruhi oleh suasana belajar yang mendukung.

Copyright © 2023 231 | Setyoningrum, T., Kuntari, S., Lindawati, Y. I. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Tiara Setyoningrum, (2) Pendidikan Sosiologi, (3) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, (4) Perum Mustika Tigaraksa, Kab. Tangerang, Banten, 15720, Indonesia (5) Email: tiarastynngrm121@gmail.com

Pendahuluan

Belajar dari Rumah (BDR) sudah menjadi bagian dari kehidupan baru atau *new normal*. Sistem pelaksanaan BDR sendiri menggunakan pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut juga pembelajaran daring. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk menghadirkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Yuliani et al., 2020, p. 2). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring membutuhkan media online seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google meet*, *YouTube*, dan media online lainnya.



Gambar 1. Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Pembelajaran Anak di Indonesia

Berdasarkan gambar 1. menurut Unicef 70% anak-anak dan remaja putus sekolah karena pandemi covid-19 karena faktor ekonomi keluarga. Selanjutnya 15% anak-anak dan remaja putus sekolah karena tidak mau sekolah. Alasan putus sekolah lainnya yaitu disebabkan karena faktor lingkungan sekitar 3%. Dan untuk 12% lainnya disebabkan karena pernikahan dini, pekerjaan tidak dibayar, disabilitas, dan lain-lain (Unicef, 2021, p.5).

Setelah hampir dua tahun dari ditemukannya kasus covid-19 di Indonesia dan para warga sekolah sudah melakukan vaksin secara lengkap, uji coba pelaksanaan pembelajaran luring secara terbatas dilaksanakan di Kabupaten Tangerang. Pelaksanaan uji coba PTMT dimulai pada tanggal 13 – 18 September 2021. Proses pembelajaran luring dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan secara ketat (Pekab Tangerang, 2021). Seiring berkurangnya tingkat kasus yang terpapar kasus covid-19 di Indonesia dan Pelaksanaan uji coba PTMT yang berjalan dengan baik, akhirnya proses pembelajaran memasuki masa kebiasaan baru. Kemendikbud juga telah mengeluarkan SKB 4 menteri pada tanggal 22 April 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 yaitu proses pembelajaran luring tetap dilaksanakan sesuai kurikulum sebelum adanya pandemi covid-19 namun tetap menerapkan protokol kesehatan secara ketat (Kemendikbud, 2022)

Dengan perubahan sistem pembelajaran di era *new normal* masa pandemi covid-19 ini, berakibat juga pada perubahan motivasi belajar pada siswa. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Motivasi belajar

dapat muncul jika ada hasrat dan dorongan dalam diri individu untuk belajar, keinginan untuk berhasil yang merupakan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik yaitu adanya kegiatan belajar yang menarik dan berada di lingkungan belajar yang kondusif (Andarestia, 2021, p. 3).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, et al (2021) menyatakan adanya perbedaan motivasi belajar siswa dalam sistem pembelajaran luring dengan daring pada proses pembelajaran sosiologi saat pandemi dengan hasil nilai $t_{0>\alpha;(db)}$ yaitu $4,611 > 2,026$. Selanjutnya penelitian Marliani (2021), menunjukkan hasil yaitu adanya penurunan motivasi belajar saat pembelajaran daring dilaksanakan yaitu sebesar 26,5% dan adanya perbedaan motivasi belajar dengan hasil persentase 77,7% untuk pembelajaran luring dan 63,8% untuk pembelajaran daring dengan kategori tinggi pada siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2019/2020. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rawie, et al (2022) juga menyatakan adanya pengaruh variabel motivasi belajar dengan hasil belajar sosiologi dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Perubahan sistem pembelajaran sangat dirasakan oleh para peserta didik, terutama di SMA Negeri 18 Kab. Tangerang. Saat peneliti melakukan wawancara pada guru dan siswa kelas XII tahun ajaran 2022/2023, ternyata siswa merasakan kejenuhan dan kurangnya pengetahuan yang didapatkan dikarenakan lingkungan belajar yang tidak kondusif dan jaringan internet yang tidak stabil saat pembelajaran daring, serta terjadinya perselisihan antar peserta didik absen ganjil dan genap sebagai akibat interaksi sosial yang tidak berjalan dengan baik saat uji coba PTMT.

Siswa memasuki sekolah menengah atas (SMA) dengan kondisi pembelajaran dilakukan dirumah masing-masing atau secara daring selama hampir dua tahun dari ajaran 2020/2021 hingga 2021/2022. Kemudian baru melakukan pembelajaran luring di tahun ketiganya yaitu saat kelas XII tahun ajaran 2022/2023. Menurut Ibu Nia selaku guru sosiologi, siswa kelas XII khususnya jurusan IPS terkejut dengan proses pembelajaran yang dimulai dari jam 06.45-16.00 WIB yang menyebabkan adanya manipulasi izin siswa melalui *WhatsApp* orang tuanya karena bangun kesiangan, kemudian siswa merasa mengantuk ketika memasuki jam siang hingga jam pulang. Dengan perubahan jam pembelajaran, siswa diharuskan beradaptasi dengan pembelajaran luring saat ini.

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam dan ingin mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dan saat pembelajaran luring pada era *new normal* di SMA Negeri 18 Kabupaten Tangerang.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2009 dalam Kusumastuti et al., 2020, p. 2) metode penelitian kuantitatif yaitu metode yang dipergunakan untuk membuktikan teori-teori tertentu dengan menganalisis suatu hubungan antara variabel-variabel. Menurut Kerlinger (1973 dalam Yusuf, 2017, p. 66) penelitian *expost facto* atau kausal komparatif merupakan penelitian dilakukan secara empiris, sistematis, dan peneliti tidak memiliki kendali secara langsung terhadap variabel bebas karena kejadiannya telah berlangsung. Penelitian ini ingin melihat seberapa besar perbedaan motivasi belajar, secara intrinsik dan ekstrinsik siswa, saat pembelajaran daring dan luring. Subjek penelitian ini berfokus pada siswa kelas XII IPS tahun ajaran 2022/2023 sebagai

siswa yang merasakan perbedaan proses pembelajaran dan informasi tambahan dari guru sebagai pendidik yang berperan dalam meningkatkan motivasi siswa saat belajar baik saat pembelajaran daring maupun luring.

Metode sampling yang digunakan yaitu *simple random sampling* yaitu dalam pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi Riadi (2016, p. 35). Peneliti menggunakan rumus Slovin dalam mencari banyaknya data sampel yang dapat digunakan dalam penelitian (Riadi, 2016, p. 41). Dari jumlah populasi siswa SMA Negeri 18 Kab. Tangerang jurusan IPS sejumlah 137 siswa, maka sampel yang dapat dijadikan penelitian sejumlah 57 siswa SMA Negeri 18 Kab. Tangerang yang diambil secara acak.

Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dan skala likert, artinya kuesioner berisikan butir-butir pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti dengan skala pilihan mulai dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Teknik analisis data menggunakan analisis *paired sample T – Test* atau T – Test uji beda dua mean data berpasangan yaitu uji yang dipakai untuk mengetahui perbedaan selisih dua sampel data yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Teknik pengolahan data menggunakan analisa deskriptif dengan memakai uji kecenderungan yaitu suatu teknik pengolahan data yang bertujuan menjelaskan data guna mengetahui gambaran dari setiap variabel penelitian yaitu variabel motivasi belajar daring dan motivasi belajar luring.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Paired Sample T-test

Analisis paired sample t-test bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dan luring pada kelas XII SMAN 18 Kab. Tangerang. Uji t-test dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS versi 25*. Dengan kategori pengujian:

- Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.
- Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Dalam tabel uji paired sample t-test dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Post Test - Pre Test	9.684	5.686	.753	8.176	11.193	12.859	56	.000

Sumber: Data Diolah dengan SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil observasi yang telah di uji menggunakan SPSS versi 25, dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $T_{hitung} = 12,859 > T_{tabel} = 1,67$,

maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dan luring.

Uji Statistik Deskriptif

Sesuai hasil perhitungan persentase masing-masing indikator motivasi belajar secara instrinsik dan ekstrinsik saat daring dan luring. Berikut gambaran mengenai presentase masing-masing indikator motivasi belajar:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Presentase Indikator Motivasi Belajar

Persentase Indikator Motivasi Belajar Saat Daring		
Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	64%
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	73%
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	76%
Motivasi Ekstrinsik	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	56%
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	74%
	Adanya penghargaan dalam belajar.	73%
Persentase Indikator Motivasi Belajar Saat Tatap Muka		
Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	78%
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	72%
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	79%
Motivasi Ekstrinsik	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	76%
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	69%
	Adanya penghargaan dalam belajar.	75%

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2022

Berdasarkan hasil persentase motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dilihat dari observasi dan dokumentasi, dapat diketahui terdapat perbedaan dari masing-masing indikator. Terdapat perbedaan motivasi belajar instrinsik pada indikator hasrat dan keinginan berhasil saat daring 64% dan luring 78% dengan perbedaan 14%, pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar saat daring 73% dan luring 72% dengan perbedaan 1%, pada indikator harapan dan cita-cita saat daring 76% dan luring 79% dengan perbedaan 3%. Terdapat perbedaan juga pada motivasi belajar ekstrinsik pada indikator lingkungan belajar yang kondusif saat daring 56% dan luring 76% dengan perbedaan 10%, pada indikator kegiatan menarik saat daring 74% dan luring 69% dengan perbedaan 5%, pada indikator adanya penghargaan saat daring 73% dan luring 75% dengan perbedaan 2%.

Uji Kecenderungan

Untuk mengetahui tingkat kecenderungan variabel penelitian maka dapat dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata ideal (M_i) dan juga nilai standar deviasi ideal (SD_i). Adapun pengujian kecenderungan data variabel yaitu;

Tabel 3. Tabel Kriteria Kecenderungan

Interval Nilai	Kategori
$X \geq M_i + 1,5 SD_i$	Sangat Tinggi
$M_i \leq X < M_i + 1,5 SD_i$	Tinggi
$M_i - 1,5 SD_i \leq X < M_i$	Rendah
$X < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Rendah

Sumber: Rini Marliani, 2021

Mi adalah rata-rata skor ideal dengan rumus;

$$Mi = \frac{\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal}}{2}$$

SDi adalah standar deviasi ideal dengan rumus;

$$SDi = \frac{\text{Skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal}}{6}$$

Berikut hasil dari uji kecenderungan data motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring (x_1):

$$Mi = \frac{75+49}{2} = \frac{124}{2} = 62$$

$$SDi = \frac{75-49}{6} = \frac{26}{6} = 4,3$$

$$Mi + 1,5 SDi = 62 + (1,5 \times 4,3) = 62 + 6,45 = 68,45$$

$$Mi - 1,5 SDi = 62 - (1,5 \times 4,3) = 62 - 6,45 = 55,55$$

Sehingga diperoleh;

- Kategori sangat tinggi = $X \geq Mi + 1,5 SDi = X \geq 68,45$
- Kategori tinggi = $Mi \leq X < Mi + 1,5 SDi = 62 \leq X < 68,45$
- Kategori rendah = $Mi - 1,5 SDi \leq X < Mi = 55,55 \leq X < 62$
- Kategori sangat rendah = $X < Mi - 1,5 SDi = X < 55,55$

Berdasarkan hasil perhitungan Mi dan SDi maka diperoleh tingkat kecenderungan data motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring yaitu:

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Pembelajaran Daring (X_1)

Kelompok	Frekuensi	Frelatif (%)	Kategori
$X \geq 68,45$	10	17.5	Sangat Tinggi
$62 \leq X < 68,45$	22	38.6	Tinggi
$55,55 \leq X < 62$	17	29.8	Rendah
$X < 55,55$	8	14.0	Sangat Rendah
Jumlah	57	100	

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti, 2022

Dapat dilihat dari hasil observasi dan dokumentasi diatas bahwa variabel motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 22 responden dengan frekuensi relatif sebesar 38,6%.

Berikut hasil dari uji kecenderungan data motivasi belajar siswa saat pembelajaran luring (x_2):

$$Mi = \frac{83+60}{2} = \frac{143}{2} = 71,5$$

$$SDi = \frac{83-60}{6} = \frac{23}{6} = 3,8$$

$$Mi + 1,5 SDi = 71,5 + (1,5 \times 3,8) = 71,5 + 5,7 = 77,2$$

$$Mi - 1,5 SDi = 71,5 - (1,5 \times 3,8) = 71,5 - 5,7 = 65,8$$

Sehingga diperoleh;

- Kategori sangat tinggi = $X \geq Mi + 1,5 SDi = X \geq 77,2$
- Kategori tinggi = $Mi \leq X < Mi + 1,5 SDi = 71,5 \leq X < 77,2$
- Kategori rendah = $Mi - 1,5 SDi \leq X < Mi = 65,8 \leq X < 71,5$
- Kategori sangat rendah = $X < Mi - 1,5 SDi = X < 65,8$

Berdasarkan hasil perhitungan M_i dan SD_i maka diperoleh tingkat kecenderungan data motivasi belajar siswa saat pembelajaran luring yaitu:

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Pembelajaran Luring (X_2)

Kelompok	Frekuensi	Frelatif (%)	Kategori
$X \geq 77,2$	8	14.0	Sangat Tinggi
$71,5 \leq X < 77,2$	24	42.1	Tinggi
$65,8 \leq X < 71,5$	15	26.3	Rendah
$X < 65,8$	10	17.5	Sangat Rendah
Jumlah	57	100	

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti, 2022

Berdasarkan hasil dari hasil observasi dan dokumentasi, dapat dilihat bahwa variabel motivasi belajar siswa saat pembelajaran luring termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 22 responden dengan frekuensi relatif sebesar 42,1%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada uji kecenderungan dan hasil analisis *paired sample T-test*, terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dan luring pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kab. Tangerang. Berikut gambaran mengenai perbedaannya:

Tabel 6. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Sangat tinggi	Tinggi	Rendah	Sangat Rendah	Paired T-test
Daring	17,5%	38,6%	29,8%	14%	0,000
PTM	14%	42,1%	26,3%	17,5%	
Perbedaan	3,5%	3,5%	3,5%	3,5%	

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2022

Dalam hasil uji kecenderungan diatas, menunjukkan bahwa semangat dan motivasi belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kab. Tangerang saat pembelajaran daring dan luring dapat dikatakan sudah baik. Dengan perbedaan kecenderungan masing-masing variabel 3,5%. Begitu pula dengan hasil uji *paired sample t-test*, dapat diketahui nilai nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $T_{hitung} = 12,859 > T_{tabel} = 1,67$, maka dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas XII IPS SMAN 18 Kab. Tangerang saat pembelajaran daring dan tatap muka pada era *new normal*.

Berikut skema perbandingan motivasi belajar saat pembelajaran daring dan luring menurut ARCS Keller yang sudah dijelaskan sebelumnya:

Tabel 7. Skema Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Menurut ARCS Keller

Teori ARCS Keller	Daring	Tatap Muka
Attention (Perhatian)	• Proses diskusi cenderung pasif	• Adanya pemberian pertanyaan ringan sebelum dan sesudah pembelajaran dimulai
	• Siswa diberikan motivasi oleh guru sebelum pembelajaran dimulai	• Guru mengulas kembali materi pelajaran sebelumnya • Proses diskusi cenderung interaktif
Relevance (Relevansi)	• Guru memberikan video pembelajaran berdurasi pendek	• Siswa senang ketika guru menjelaskan materi dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
Confidence (Kepercayaan Diri)	• Siswa cenderung malu bertanya kepada guru	• Siswa lebih berani bertanya kepada guru
	• Siswa lebih suka bertanya kepada teman saat ada materi yang belum dimengerti	• Adanya pengarahan untuk siswa dalam mempertahankan keyakinannya mengenai pilihan di masa depan
Satisfaction (Kepuasan)	• Adanya nilai tambah bagi siswa yang aktif	• Adanya nilai tambah bagi siswa yang aktif
	• Lingkungan belajar yang kurang kondusif	• Adanya fasilitas yang lengkap untuk menunjang pembelajaran

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2022

Berdasarkan skema perbandingan motivasi belajar diatas, dilihat dari ARCS Keller siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kab. Tangerang memiliki perbedaan motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam belajar. Pada *Attention* (perhatian), meskipun siswa diberikan motivasi oleh guru namun dalam proses diskusi tetap pasif saat pembelajaran daring. Sedangkan saat pembelajaran luring, guru mengulas pelajaran sebelumnya dan guru memberikan pertanyaan ringan sebelum dan sesudah pembelajaran serta proses diskusi menjadi lebih interaktif.

Pada *Relevance* (relevansi), guru memberikan materi pelajaran menggunakan video berdurasi pendek dari *YouTube* dan dikirimkan melalui *WhatsApp* grup saat pembelajaran daring. Sedangkan saat pembelajaran luring, siswa merasa tertarik ketika guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka karena jadi lebih mudah untuk dipahami.

Pada *Confidence* (percaya diri), saat pembelajaran daring siswa cenderung malu bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang belum dimengerti dan lebih memilih bertanya kepada teman melalui *WhatsApp*. Namun saat pembelajaran luring siswa lebih berani dan aktif bertanya kepada guru serta adanya peran guru dalam membimbing siswa kelas XII agar lebih percaya diri untuk memilih pilihannya setelah lulus dari sekolah.

Terakhir pada *Satisfaction* (kepuasan), adanya nilai tambah bagi siswa yang aktif selama pembelajaran daring berlangsung tetapi siswa merasa kurang nyaman belajar dari rumah karena lingkungan belajar yang kurang mendukung. Berbeda dengan pembelajaran luring, siswa merasa senang karena fasilitas di sekolah lebih lengkap dan adanya nilai bagi siswa yang interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan terdapat perbedaan motivasi belajar pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kab. Tangerang saat pembelajaran daring dan

luring. Dengan perbandingan 3,5% pada uji kecenderungan dan motivasi belajar dipengaruhi pada faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik siswa.

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka didapatkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan yaitu: 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 18 Kab. Tangerang saat pembelajaran daring dan luring pada era new normal. Dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. 2) Berdasarkan hasil pengujian statistik deskriptif perbedaan motivasi belajar siswa sebesar 3,5% dengan hasil uji kecenderungan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring sebesar 38,6% dan motivasi belajar siswa saat pembelajaran luring sebesar 42,1% yang keduanya berada dalam kategori tinggi. 3) Berdasarkan hasil perhitungan masing-masing indikator, terdapat perbedaan motivasi belajar instrinsik pada indikator hasrat dan keinginan berhasil dengan perbedaan 14%, pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar dengan perbedaan 1%, pada indikator harapan dan cita-cita dengan perbedaan 3%. Terdapat perbedaan juga pada motivasi belajar ekstrinsik pada indikator lingkungan belajar yang kondusif dengan perbedaan 10%, pada indikator kegiatan menarik dengan perbedaan 5%, pada indikator adanya penghargaan dengan perbedaan 2%. 4) Berdasarkan skema perbandingan motivasi belajar siswa saat daring dan luring dilihat dari ARCS Keller. Motivasi ARCS saat daring, proses diskusi cenderung pasif, kurangnya kepercayaan diri siswa untuk bertanya dan dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kurang kondusif. Berbeda dengan saat luring, siswa cenderung lebih berani yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dipengaruhi oleh suasana belajar yang mendukung

References

- Andarestia, T. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas XI di SMAN 2 Muaro Jambi* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/21619/>
- Kemendikbud, J. (2022). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. <https://www.ainamulyana.xyz/2022/04/skb-4-menteri-tanggal-22-april-2022.html>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kuantitatif/Zw8REAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+kuantitatif&printsec=frontcover
- Pemkab Tangerang. (2021). *Pemkab Tangerang Berlakukan Simulasi PTM. Sekda perintahkan Camat dan Lurah Memonitor*. Tangerang.Kab.Go.Id. <https://tangerangkab.go.id/detail-konten/show-berita/4631>
- Putri, K., Harisnawati, & Hefni. (2021). Studi Komparatif Perbedaan Motivasi Belajar

- Siswa dalam Sistem Pembelajaran Luring dengan Daring pada Pembelajaran Sosiologi di SMA N 2 Lembang Jaya Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 6482–6487.
- Rawie, A., Savitri, E., Rahman, A., & Hermawan, Y. (2022). Pengaruh Kecemasan dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XII SMA Batik 1 Surakarta. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1), 2598–9944.
<https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2569/http>
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Andi Offset.
- Rini Marlioni. (2021). *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Saat Pembelajaran Luring Dan Saat Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Smk Negeri 1 Sumedang*. <http://repository.upi.edu/id/eprint/66608>
- Unicef. (2021). Masalah Singkat: Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Anak di Indonesia.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., Irawan, E., Ardiana, D. P. Y., Muttaqin, & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan* (A. Rikki (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Daring_untuk_Pendidikan_Teori/uz4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adobe Premiere Pro Pro dalam meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI melalui *Project-Based-Learning* (PBL) di SMKN 1 KOTA SERANG

Pandu Dewantara¹, Dewi Surani²

pandudewantara212@gmail.com

dewi.surani@binabangsa.ac.id

University of Bina Bangsa - Indonesia

Article Info

Article History:

Received: 2023-03-03

Revised: 2023-03-20

Accepted: 2023-03-22

Keywords:

Adobe Premiere Pro;
Aplikasi Pembelajaran;
Meningkatkan Kreatifitas;
Project-Based-Learning;

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Adobe Premiere Pro;
Aplikasi Pembelajaran;
Meningkatkan Kreatifitas;
Project-Based-Learning;

ABSTRACT

The development of globalization which is increasingly skyrocketing with the many technological innovations and the use of technology as learning materials in the world of education is an effort to improve the quality and quality of education. The use of increasingly sophisticated applications requires students to think creatively to hone student abilities. This study aims to determine how much influence the use of the Adobe Premiere Pro application has to increase student creativity through the Project based learning learning model. The research method uses descriptive quantitative methods with data collection techniques through observation, online questionnaires, and documentation during project based learning learning. This study refers to the main subject of the sample, namely class XI students of State Vocational School 1 in Serang City, a total of 52 students who were taken using a random sampling technique. The results showed that the creativity indicators were good and satisfying with the fluency indicators achieving an average score of 73.94%, the flexibility indicator a score of 74.23%, the original indicator or originality got a score of 76.25% and the elaboration score got a score of 73.65%. This is in line with the results of observations, while working on project based learning given students are able to provide ideas, provide various interpretations, are able to think creatively in working on project based learning, and can develop projects that are given broadly and in detail. So the conclusion from the results of this study is that the use of the Adobe Premiere Pro application is proven to be able to increase student creativity and the use of project based learning models is a method that can help teachers and students in increasing student creativity in learning.

ABSTRAK

Perkembangan globalisasi yang kian meroket dengan banyaknya inovasi teknologi serta penguasaan teknologi sebagai bahan pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Penggunaan aplikasi yang kian canggih mengharuskan siswa berpikir kreatif untuk mengasah kemampuan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* untuk meningkatkan kreatifitas siswa melalui model pembelajaran *project based learning*. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan data melalui observasi, kuisioner *online*, dan dokumentasi selama pembelajaran *project based learning*. Penelitian ini merujuk pada pokok subjek sampel yaitu siswa SMK Negeri 1 kelas XI di Kota Serang sejumlah 52 siswa yang diambil menggunakan Teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator kreatifitas baik dan memuaskan dengan indikator kelancaran mencapai skor rata-rata 73,94%, indikator keluwesan skor 74,23%, indikator original atau keaslian mendapat skor 76,25% dan pada elaborasi mendapat skor 73,65 %. Hal ini sejalan dengan hasil observasi, selama mengerjakan *project based learning* yang diberikan siswa mampu memberikan gagasan, memberikan beragam penafsiran, mampu berpikir kreatif dalam pengerjaan *project based learning*, serta

dapat mengembangkan projek yang diberikan secara luas dan detail. Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* terbukti dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan penggunaan model *project based learning* merupakan metode yang mampu membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

Publishing Info

Copyright © 2023 Dewantara, P., Surani, D. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Pandu Dewantara, (2) -, (3) Universitas Bina Bangsa, (4) [Jalan Kemanggisan Ilir III 45 11480 Daerah Khusus Ibukota Jakarta - Indonesia](#), (5) Email: dewantarapandu155@gmail.com

Pendahuluan

Buana dan Maharani (2020) menjelaskan bahwa perkembangan pada era globalisasi ini begitu cepat dengan banyak hadirnya teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi internet sebagai bahan pembelajaran menjadi trend tersendiri didalam dunia pendidikan serta pembelajaran didunia, hal ini terlihat sudah banyaknya kegiatan-kegiatan pelatihan dan pendidikan serta kegiatan pembelajaran yang menggunakan manfaat dari model pembelajaran yang berbasis internet atau yang lebih dikenal dengan *Online Learning* (Surani, 2019).

Sementara itu, Zaini & Nugraha (2020) menyampaikan dalam jurnalnya bahwa *Adobe Premiere Pro* merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengolah video yang sangat canggih. Banyak nya fasilitas dan kemampuannya yang baik dan Aplikasi ini sangat membantu serta memudahkan dalam proses pembuatan, proses mendesain maupun proses edit yang mampu mengedit berbagai macam-macam video, contohnya video animasi dan aplikasi ini sangat bisa digunakan untuk menunjang kreatifitas siswa disekolah sebagai alat untuk mengembangkan diri. Karakteristik model *Project based learning* yaitu mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreatifitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama (Indriyani & Wrahatnolo, 2019).

Berdasarkan temuan-temuan diatas maka siswa dimasa depan maupun yang sekarang sedang dalam proses pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan segala potensi yang ada, salah satunya dengan berfikir kreatif peserta didik. Sehingga kegiatan pendidikan juga harus ditujukan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Begitupula di SMKN 1 Kota Serang, penggunaan teknologi dan aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang mempengaruhi proses berpikir kreatif siswa.

Ahmad dan Mawarni (2021), menyatakan bahwa siswa yang mempunyai memiliki tingkat kreatifitas yang cenderung rendah, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan kreatifitas siswa dalam bidang pendidikan, penelitian tersebut mengarah pada pengembangan kreatifitas yang masih memerlukan penelitian dalam berbagai aspek untuk bisa melihat perkembangan peserta didik. Walau telah ditemukan berbagai macam penelitian kreatifitas belajar, namun faktanya hal tersebut masih bermasalah dalam diskursus pendidikan dan pengajaran.

Masalah kreatifitas ini juga ditemukan di SMKN 1 Kota Serang, dari hasil observasi awal ditemukan siswa yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, misalnya ketika guru memberikan *project video*, terdapat sebagian siswa yang masih tidak mengerti dengan projek yang diberikan akan tetapi siswa masih malu bertanya walau sudah dibuka sesi diskusi dan sesi pertanyaan, ada beberapa siswa yang masih mencontek hasil kerja teman sedangkan guru sudah memberi peringatan untuk tidak mencontek dan diminta

untuk berpikir kreatif. Sedangkan melihat prestasi yang dicapai oleh siswa dan sekolah SMK 1 Kota Serang, pada tanggal 8 sd 9 Maret 2023 SMK 1 Kota Serang merupakan Tuan rumah pelaksanaan lomba LKS (Lomba Kompetensi Siswa) *design* grafis video yang diikuti oleh seluruh SMK di kota Serang, hal ini menjadi perhatian peneliti karena observasi awal peneliti menemukan sebagian siswa yang belum memenuhi indikator kreatifitas. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti peningkatan kreatifitas siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *adobe premiere pro*, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dalam meningkatkan kreatifitas siswa di SMKN 1 Kota Serang adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang lain sebagai salah satu sumber penelitian.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2018) data kuantitatif eksperimen merupakan pola berpikir deduktif, artinya penelitian diawali dengan teori yang bersifat umum, dan selanjutnya dilakukan penelitian untuk menguji teori hingga memperoleh kesimpulan yang bersifat khusus.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri dari 78 mahasiswa dari 2 (dua) kelas yang mengambil jurusan desain komunikasi visual (DKV). Sugiyono (2018) menyatakan bahwa jika populasi lebih kecil dari 100 maka diambil sampel minimal 50% dari populasi dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$S = 15\% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} \times (50\% - 15\%)$$

Hasilnya, 52 sampel dihitung setelah dibulatkan menjadi 51,85%. Populasi sampel penelitian ini adalah 52 siswa dari SMKN 1 Kota Serang. Dua kelas, yaitu Kelas XI DKV 1 dan 2, dipilih secara acak untuk penelitian ini (disebut juga *Random Sampling*). Peneliti terlebih dahulu menguji tingkat homogenitas pada masing-masing kelas sebelum memilih sampel. Peneliti memutuskan untuk memilih dua kelas secara acak atau menggunakan Teknik *Random Sampling*.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut: 1. Untuk menentukan kelas sampel dilakukan observasi awal pada awal penelitian dengan mengajukan pertanyaan kepada sejumlah siswa untuk mengukur derajat homogenitas masing-masing kelas populasi. 2. Peneliti menggunakan paradigma pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan stimulus kepada kelas sampel berupa proyek video pengenalan diri. 3. Melakukan analisis statistik untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis proyek terhadap tingkat kreatifitas siswa kelas XI DKV 1 dan 2 dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini menggunakan instrumen melalui observasi, dokumentasi, dan kuisioner *online* selama pembelajaran *project based learning* menggunakan *google form online* yang diberikan kepada siswa. *Google form* adalah aplikasi yang melayani berbagai

tujuan, banyak yang terkait dengan bidang pendidikan, seperti sebagai *platform* untuk memberikan latihan *online* atau ujian *online*, tempat bagi guru dan siswa untuk berbagi data melalui halaman *website*, cara untuk membuat formulir pendaftaran siswa *online* baru untuk sekolah dan madrasah, dan cara berbagi kuesioner/angket, pengambilan data juga dengan observasi atau pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti selama penelitian sedang berlangsung pada kegiatan dan kemampuan siswa dalam memahami konsep (Heryadi, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2023, bertempat di SMKN 1 Kota Serang, pada peserta didik kelas XI DKV 1 dan 2 Tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah kuesioner *online* yang total jumlah siswa sebagai sampel penelitian adalah 52 siswa dengan masing-masing 26 siswa dari kelas XI DKV 1 dan 26 siswa dari kelas XI DKV 2.

Tabel 1. Jumlah siswa kelas XI DKV 1 dan 2

Kelas DKV 1	Kelas DKV 2
26 Siswa	26 Siswa

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat serta sejauh mana aplikasi pembelajaran *Adobe Premiere Pro* variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat dengan meningkatkan kreatifitas siswa digunakan perhitungan menggunakan *Microsoft Excel*.

Instrumen penelitian

Tabel 2. Tabel Indikator Kreatifitas

Adaptasi dari : (Nafisah, 2018)

Indikator-Indikator Kreatifitas	Sub Indikator Keahlian berpikir kreatif
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi banyak pertanyaan b. Mempunyai banyak gagasan c. Lancar mengungkapkan gagasannya
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan beragam penafsiran b. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian c. Mampu membuat laju berpikir dengan luwes dan spontan
Keaslian (<i>Originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memikirkan cara berpikir yang berbeda dari orang lain b. Menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau melihat gambar c. Mengubah metode yang lama dan mampu berpikir dengan metode yang baru

Merinci
(Elaboration)

- a. Memecahkan suatu masalah dengan detail
- b. Mampu mengembangkan secara luas pendapat orang lain

Hasil dan Pembahasan

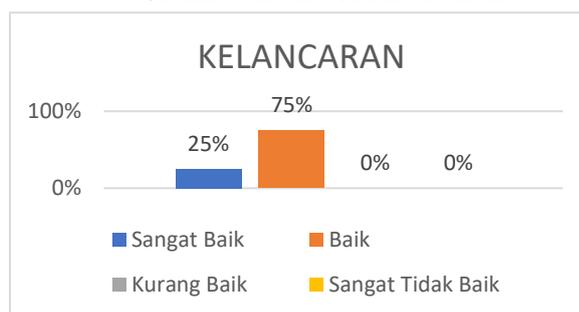
Hasil

Penelitian ini dilakukan guna untuk mengaitkan temuan-temuan di lapangan dengan teori yang sudah ada. Berdasarkan hasil temuan di lapangan maka di dapatkan hasil dari uji validitas bahwa didapatkan hasil untuk kelancaran sebesar 0,48518 atau sebesar 49% persentase ini lebih besar dari nilai r pada distribusi normal sebesar 0,278 atau 28%, keluwesan 67% lebih besar dari nilai r sebesar 28%, keaslian sebesar 78% dan merinci sebesar 56% lebih besar dari nilai r sebesar 28%. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* sebagai penunjang untuk meningkatkan kreatifitas siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian indikator kreatifitas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data nilai keterampilan peningkatan berpikir kreatif peserta didik yang terdiri atas empat indikator kreatif yaitu 1) kelancaran; 2) keaslian; 3) keluwesan; serta 4) merinci. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut:

Kelancaran

Pada data hasil penilaian dalam indikator kelancaran maka diperoleh hasil 75% yang menunjukkan bahwa kelancaran siswa dalam penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* merujuk pada kategori baik sedangkan 25% siswa memperoleh hasil yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. Dari 52 siswa ada 13 orang yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* sangat baik dan 39 siswa yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik.

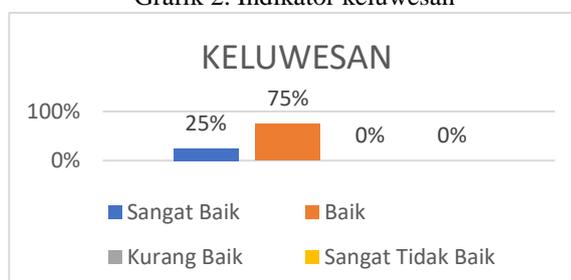
Grafik 1. Indikator Kelancaran



Keluwesan

Hasil penilaian pada indikator keluwesan maka diperoleh hasil 75% yang menunjukkan bahwa kelancaran siswa dalam penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* merujuk pada kategori baik sedangkan 25% siswa memperoleh hasil yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. Dari 52 siswa ada 13 orang yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* sangat baik dan 39 siswa yang menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik.

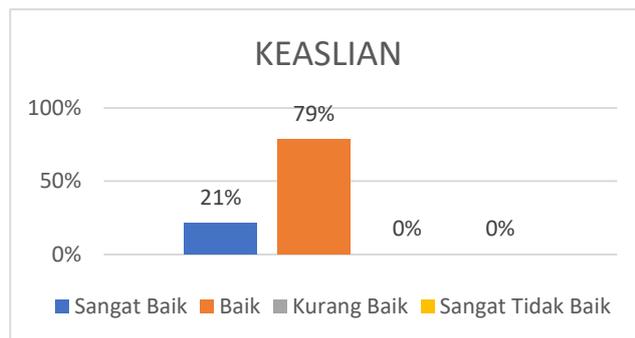
Grafik 2. Indikator keluwesan



Keaslian

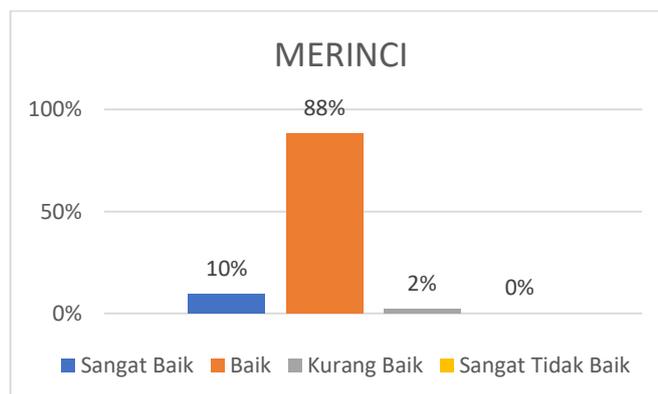
Data hasil penilaian dalam indikator keaslian maka diperoleh hasil 21% yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan keaslian dari *project* atau pekerjaan siswa yang telah diberikan oleh guru dengan sangat baik dan diperoleh 79% siswa yang mampu mengembangkan keaslian penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dengan baik. dari 52 siswa 11 orang menunjukkan indikator sangat baik menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan 41 siswa yang menunjukkan indikator baik.

Grafik 3. Indikator keaslian



Merinci

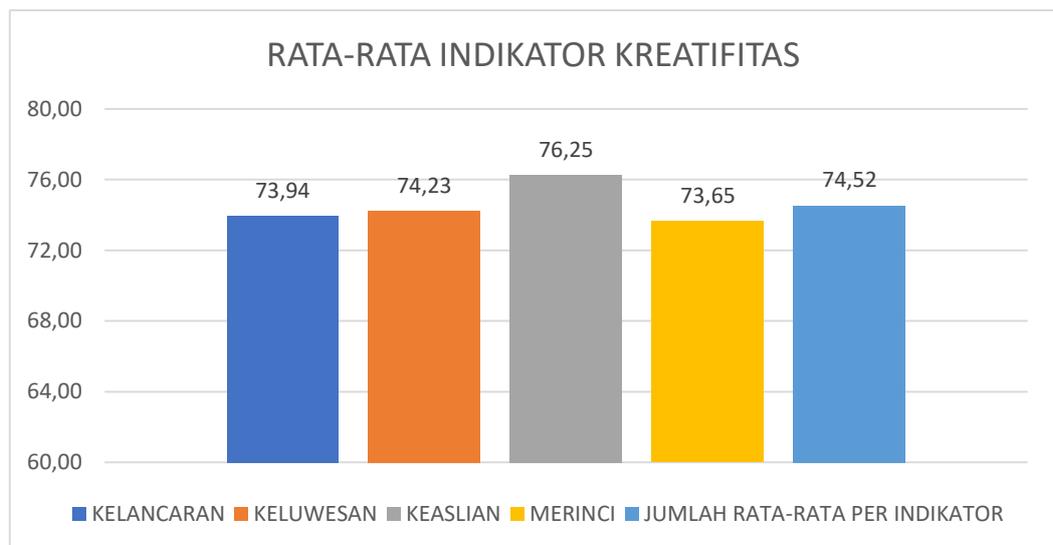
Data hasil penilaian dalam indikator merinci maka diperoleh hasil 10% yang menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai indikator merinci dengan sangat baik, 88% siswa mampu menguasai indikator merinci dengan baik, dan 2% siswa yang kurang baik dalam indikator merinci, dari 52 siswa ada 5 siswa yang sangat baik dalam indikator merinci, ada 46 siswa yang baik dalam indikator merinci dan 1 siswa yang kurang baik dalam indikator merinci.



Grafik 4. Indikator Merinci

Berdasarkan data dari masing-masing indikator tersebut menunjukkan bahwa semua indikator telah memenuhi kriteria yang berada dalam kategori yang Baik dapat dilihat dari tabel persentase dan grafik dibawah mengenai indikator kreatifitas siswa untuk semua jenis indikator. Dari hasil yang didapat maka kelancaran mendapat skor 73,94%, keluwesan 74,23%, keaslian 76,25% dan merinci 73,65% dengan jumlah rata-rata per indikator yaitu 74,52%.

Grafik 5. Rata-rata indikator kreatifitas



Pembahasan

Dari hasil yang didapat maka kelancaran mendapat skor 73,94%, keluwesan 74,23%, keaslian 76,25% dan merinci 73,65% dengan jumlah rata-rata per indikator yaitu 74,52% yang mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* benar adanya dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Temuan peneliti ini diperkuat oleh berbagai penelitian bahwa kreativitas dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya peserta didik dalam berkreativitasnya dalam belajar dalam menggunakan sarana yang ada didalam sekolah (Yusuf & Mawarni, 2021). Hal ini membuktikan bahwa seiring berlalunya waktu, pemanfaatan *Platform* teknologi didalam dunia menjadi sangat dibutuhkan baik untuk keperluan pembelajaran maupun untuk keperluan proses manajemen di sekolah. Hal tersebut sangat berpengaruh untuk menyokong pencapaian kebijakan yang akan diterapkan baik itu untuk tenaga pendidik, administrasi kependidikan maupun para peserta didik (Dewa, 2022).

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian dari Supena et al., (2021), yang mengungkapkan bahwa kemampuan akademik seperti kreativitas belajar sangat penting untuk dikembangkan dan itu mesti dengan pengembangan metode dan model pembelajaran. Kreativitas dapat berkembang apabila semua orang yang terlibat dengan peserta didik, berperan secara maksimal.

Peneliti juga menemukan bahwa penggunaan model *project based learning* sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses

pembelajaran, temuan peneliti diatas diperkuat dengan penelitian Ngatiyem (2021) yang menyatakan penggunaan model pembelajaran *project based learning* efektif mengembangkan kreatifitas dan berpikir kritis melalui rangsangan terhadap minat siswa, dan menciptakan diskusi yang bermakna. Ariana (2020) menyatakan penggunaan model pembelajaran PBL memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian pada saat observasi didalam kelas adanya tenaga pendidik dan siswa berkolaborasi membuat video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, siswa diminta membuat video tentang pengenalan diri sekreatif mungkin dan di presentasikan oleh siswa. Siswa dibantu oleh tenaga pendidik membuat video pengenalan diri menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, membuat desain yang menonjolkan sisi kreatif di bagian desain dan audio visual sehingga mampu memberikan gagasan, memberikan beragam penafsiran, mampu berpikir kreatif dalam pengerjaan *project based learning*, serta dapat mengembangkan projek yang diberikan secara luas dan detail. Menurut penelitian Surani dan Mifthahudin (2018) menyampaikan bahwa ketersediaan guru yang kompeten merupakan salah satu unsur terpenting dalam pendidikan. Di dunia Pendidikan tenaga pendidik dan guru memiliki peran yang penting sebab tenaga pendidik merupakan sumber dalam peningkatan kualitas didalam proses belajar siswa dan guru juga dituntut untuk memunculkan kreatifitas siswa, guru bertanggung jawab untuk menumbuhkan hal-hal yang dapat merangsang kreativitas siswa. Hal serupa juga dalam penelitian Ahmad & Mawarni (2021) menjelaskan bahwa kreatifitas adalah kapasitas pembelajaran untuk menciptakan sesuatu gagasan baru atau karya nyata yang berbeda secara signifikan dari apa yang ada saat ini. Bentuknya berupa individu atau kelompok individu yang bertindak melalui proses kreatif. Sedangkan menurut Prameswara, et al., (2018) menggambarkan bahwa kreatifitas adalah karya cipta yang memiliki arti luas, yang menggabungkan hal-hal berupa ide suatu karya, imajinasi dan rasa.

Pendekatan pembelajaran menggunakan metode *project based learning* di SMKN 1 Negeri Serang dapat membantu siswa belajar lebih kreatif dan mirip dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek juga menunjukan hasil yang positif terhadap pembelajaran dan peningkatan kreatifitas. Dalam penelitian Anggraini dan Wulandari (2020) Pendekatan pembelajaran *Project-Based-Learning* menawarkan inovasi dalam bidang pengajaran. Pendekatan pengajaran pembelajaran berbasis proyek sering digambarkan sebagai strategi pengajaran yang mengacu pada pemahaman siswa dan asimilasi teori yang diajarkan untuk menumbuhkan pemikiran yang kreatif dan mengambil keputusan yang paling baik untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Penelitian serupa dalam penelitian Lubis (2018) menjelaskan dalam pembelajaran *Project-Based-Learning* dengan penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* sebagai sarana untuk meningkatkan kreatifitas siswa yang mengacu pada 4 indikator kreatifitas diantaranya yakni : 1) Fleksibilitas atau keluwesan yakni kemampuan yang dimiliki siswa dalam menghasilkan ide dan gagasan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa mampu mengasilkan ide dalam membuat video pengenalan diri dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro*. 2) Originalitas atau keaslian yakni siswa mampu melahirkan gagasan baru dan memiliki cara sendiri dalam memecahkan masalah, dalam penelitian ini indikator ini menunjukan bahwa siswa mampu membuat ide versi dirinya dan tidak meniru karya orang lain. 3) *Fluency* atau kelancaran yakni siswa mampu mencetuskan gagasan. Dalam penelitian ini menunjukan bahwa siswa tidak malu dan aktif dalam pembelajaran, mau melakukan diskusi dengan guru meski ada Sebagian yang masih pasif namun hal tersebut sudah melewati indikator kreatif. 4) Elaborasi atau merinci dalam indikator elaborasi yakni siswa mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan dengan semangat hal tersebut terbukti dari hasil kuesioner dimana siswa antusias menjawab kuesioner dan

merasa bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* membuat mereka menjadi lebih kreatif dalam mengkreasikan *design* didalam video.

Dalam melanjutkan pembelajaran siswa mengembangkan hipotesis atau solusi jangka pendek dalam mengatasi masalah dan guru juga berfungsi sebagai motivator dan fasilitator siswa, membantu mereka yang kesulitan mengembangkan hipotesis kemudian siswa mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis sebelumnya. Siswa membuat data setelah diperoleh untuk menguji hipotesis dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah. Dalam kelompok, masalah diselesaikan dengan bimbingan guru Maulana et al. (2022). Berikut situasi dalam pembuatan *project* kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* di kelas XI DKV 1 dan 2.

Gambar 1. Kegiatan pembelajaran pembuatan *project* berupa video



Gambar 2. Proses pengerjaan tugas membuat video perkenalan diri



Berdasarkan gambar 2 dijelaskan bahwa siswa mampu mengerjakan proyek membuat video perkenalan yang menjadi salah satu kemajuan dan peningkatan yang baik untuk siswa SMKN 1 Kota Serang. Siswa mampu beradaptasi dan belajar dengan baik dengan adanya penggunaan aplikasi sebagai penunjang kreatifitas siswa. Indikator yang terakhir adalah indikator merinci atau elaboration, indikator merinci juga menunjukkan hasil yang baik walau ada 2% siswa yang kurang baik dalam indikator merinci namun hal tersebut tidak berarti dengan adanya penurunan bisa di antisipasi dengan siswa yang mampu menunjukkan prestasi yang baik berkat metode khusus bagi mereka yang merasa lemah dalam indikator merinci. Menurut Wahyuni (2019) *project based learning* adalah strategi pembelajaran yang memberikan guru kesempatan untuk mengontrol pembelajaran di kelas dengan memasukkan pekerjaan proyek. Sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam kegiatan nyata, pekerjaan proyek mencakup tugas-tugas kompleks berdasarkan masalah (*problem*) dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, mengambil keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri atau berkelompok. Produk akhir dari pekerjaan proyek terdiri dari laporan, presentasi, atau sarana yang dapat dibuat secara lisan atau tertulis. Dalam penelitian Volkens (2019) menyampaikan bahwa Perangkat lunak pengedit video *Adobe Premiere Pro* dibuat oleh *Adobe*. Perusahaan

produksi, penyiar, dan profesional industri sering menggunakan aplikasi ini. Lebih fokus pada perakitan foto, video, dan audio adalah *Adobe Premiere Pro*. Namun sering berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan maka penggunaan *adobe premiere pro* dijadikan salah satu sarana sebagai penunjang kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator kreatifitas kelancaran siswa menunjukkan bahwa tingkat kreatifitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* menyimpulkan hasil yang yang Baik. Siswa mampu mengajukan pertanyaan, membuat gagasan sendiri dalam menyelesaikan masalah dan lancar mengungkapkan gagasannya melalui project atau tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian dengan indikator Keluwesan yang menunjukkan hasil yang baik meskipun hasilnya lebih rendah dari indikator yang lain namun siswa mampu mengatasi hal-hal yang menghambat dirinya untuk berkembang, siswa mampu mengmbangkan dan menggolongkan kategori-kategori yang telah guru siapkan, meskipun ada beberapa siswa yang masih pasif didalam kelas berkat dorongan guru siswa berani berdiskusi dan mampu mengubah gagasan dengan spontan jika jawaban yang dilontarkan sama dengan yang lainnya. Tidak jauh berbeda dengan indikator kelancaran dan indikator keluwesan, indikator originalitas atau keaslian juga menunjukkan hasil yang sangat baik dan yang paling tinggi di antara indikator lainnya,

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan aplikasi *adobe premiere pro* dapat meingkatkan kreatifitas siswa. Tingakt kreatifitas siswa ditentukan oleh inikator kreatifitas. Indikator kreatifitas ada empat diantaranya Kelancaran memperoleh skor 73,94%, Keluwesan mendapatkan skor 74,23%, Keaslian mendapatkan Skor 76,25% dan Merinci mendapat skor 73,65% maka nilai rata-rata yang didapat dari hasil penelitian ini adalah sebesar 74,52%.

Daftar Pustaka

- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222–243. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(2\).7382](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(2).7382)
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Ariana, R. (2020). *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 1(2), 1–23.
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 1–10. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalnovasi/article/download/1390/750>
- Dewa. (2022). Pengenalan Platform Simba Dalam Meningkatkan Pemahaman Media Pembelajaran Kepada Tenaga Pendidik. *Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar Dan Pengenalan Platform SIMBA Dalam Meningkatkan Pemahaman Media Pembelajaran Kepada Tenaga Pendidik Di SMPN 10 Cilegon*, 164–171.
- Heryadi, F. (2021). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Negeri 2 Ketapang.

- SWADESI: *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.26418/swadesi.v2i1.45421>
- Indriyani, P. A., & Wrahatnolo, T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08(3), 459–463.
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>
- Maulana, I., Budiarto, M. K., & Qodr, T. S. (2022). Penerapan Model PBL dan IBL Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 277. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.12609>
- Nafisah, I. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) melalui Pembuatan Awetan Bioplastik terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup. *Skripsi. Univeristas Islam Negeri Raden Intan*, 1–86. http://repository.radenintan.ac.id/3139/1/SKRIPSI_FIX.pdf
- NGATIYEM, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–157. <https://doi.org/10.51878/action.v1i2.637>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue August).
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Surani, D., & Mifthahudin, M. (2018). Kompetensi Guru Dan Motivasi Mengajar Guru Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran Di Smk Negeri 3 Kota Serang. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(02), 149. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1227>
- Volkers, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*, 8(5), 55.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Dasar Fkip Umsu. *Jurnal EduTech*, 5(1), 84–88. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/2982>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>



Article

Kondisi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Islam Jepara

Nita Wulan Sari¹, Tri Suyati², & Farikha Wahyu Lestari³

Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia¹

Email: nitawulansari016@gmail.com

Article Info	ABSTRACT (10 PT)
Article History: Received: 2023-01-12 Revised: 2023-02-07 Accepted: 2023-07-24	<p>This research is a study of the saturation condition of learning at Jepara Islamic High School. This study aims to determine the level of learning saturation conditions that exist in Jepara Islamic High School. This research was conducted by distributing questionnaires to be filled out by students there. The method used to analyze the data is a quantitative descriptive analysis technique which is included in the score distribution and rating scale categories that have been determined. The results of the validation of learning saturation are: (1) student learning saturation is high with a percentage of 59%. (2) student learning saturation is low with a percentage of 41%. Based on these results, the level of learning saturation of class X students at Jepara Islamic High School is in the fairly high category.</p>
Keywords: <i>Burnout study; SMA Islam Jepara.</i>	
Informasi Artikel	ABSTRAK (10 PT)
Kata Kunci: Kejenuhan Belajar; SMA Islam Jepara.	<p>Penelitian ini merupakan penelitian kondisi kejenuhan belajar di SMA Islam Jepara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi tingkat kejenuhan belajar yang ada di SMA Islam Jepara. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang akan diisi oleh siswa disana. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Hasil validasi kejenuhan belajar adalah: (1) kejenuhan belajar siswa tinggi dengan presentase sebesar 59%. (2) kejenuhan belajar siswa rendah dengan presentase sebesar 41%. Berdasarkan hasil tersebut maka tingkat kejenuhan belajar siswa kelas X di SMA Islam Jepara termasuk kategori cukup tinggi.</p>
Publishing Info	Copyright © 2023 Sari, N. W., Suyati, T., dan Lestari, F. W. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License .
✉ Corresponding Author: (1) Nita Wulan Sari, (2) Department of Corresponding Author, (3) Universitas PGRI Semarang, (4) Semarang - Indonesia, (5) Email: nitawulansari016@gmail.com	

Pendahuluan

Pendidikan kini menjadi sarana yang menentukan arah keberhasilan suatu negara, dan menjadi tumpuan upaya pengembangan sumber daya manusia. Pengembangan kurikulum telah berlangsung dari waktu ke waktu dan banyak yang telah dialami yang mengarah pada perubahan yang digunakan dalam menanggapi situasi saat ini.

Menurut Muhamad Asrori (2009:6) “ Secara umum, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman individu yang bersangkutan”. Sedangkan menurut Heri Gunawan (2012:108) belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara terprogram dalam kurikulum untuk menjadikan peserta didik aktif belajar (*active student learning*) dengan penekanan pada penyediaan sumber belajar. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan teknik, metode, dan pendekatan tertentu sesuai dengan karakteristik tujuan, siswa, materi, dan sumber daya, oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat dan efektif.

Di dalam proses belajar di lingkungan sekolah siswa tidak bisa lepas dari masalah-masalah yang ada di lingkungan sekolah dan sering dialami oleh siswa, salah satunya adalah kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan belajar juga disebut dengan *Burnout*. Istilah *burnout* pertama kali ditemukan oleh Herbert Freudenberger. Kejenuhan belajar adalah suatu keadaan mental seseorang ketika ia merasa sangat bosan dan penat, sehingga merasa lesu tidak bersemangat dalam menjalani aktivitas kegiatn pembelajaran (Hakim, T. 2004:62).

Al-Qawiy (2004: 1) menjelaskan bahwa “Kejenuhan adalah tekanan yang sangat rendah dan sudah mencapai titik jenuh. Siapapun yang merasa bosan dan berusaha menghindari tekanan”. Kejenuhan adalah proses bertahap yang menghancurkan fisik, emosional dan psikologis, yang timbul dari *stressor* yang potensial di dalam maupun di luar seseorang (Fabella, 2003: 117). Kemudian, menurut Maslach, (1993) *Burnout* adalah suatu kelelahan pada fisik, emosional dan mental, hal ini terjadi dikarenakan dalam waktu yang panjang penuh dengan emosional. Menurut Poppy Agustina, dkk (2019: 97) kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Kejenuhan belajar sebagai rentang waktu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Dari berbagai pendapat tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi dimana siswa merasa bosan, lelah, kurang perhatian dalam pelajaran, tidak ada minat dan motivasi dalam belajar serta tidak mendatangkan hasil. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ita Vitasari pada tahun 2016 kejenuhan (*burnout*) belajar siswa SMAN 9 Yogyakarta terdapat hubungan positif dan signifikan antara kesepian dengan kejenuhan (*burnout*) belajar siswa SMAN 9 Yogyakarta.

Menurut Syah, 2011 (dalam Ruci Pawicara, dkk, 2020: 33) membagi faktor kejenuhan belajar yang berasal dari luar dan dari dalam. Kejenuhan belajar yang berasal dari luar diri siswa terjadi ketika siswa berada dalam situasi persaingan yang

tinggi dan membutuhkan kerja intelektual yang berat. Dalam durasi jam belajar yang cukup panjang setiap harinya dan dibarengi dengan mata pelajaran yang cukup banyak dan cukup berat diterima oleh memori siswa dapat menyebabkan proses belajar sampai pada batas kemampuan siswa. Selanjutnya kejenuhan belajar yang berasal dari dalam diri siswa adalah ketika siswa bosan dan keletihan. Keletihan yang dialami oleh siswa dapat menyebabkan kebosanan dan siswa dapat kehilangan motivasi serta malas untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan.

Menurut Slivar (2001:22-23) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya *burnout* di sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Ada persyaratan sekolah yang mengharuskan siswa untuk mencapai nilai yang baik. Hal ini membebani siswa.
- b. Karena kurangnya ruang yang cukup bagi siswa, kreativitas mereka terbatas dan mereka enggan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengambilan keputusan tentang metode pengajaran dan pembelajaran.
- c. Kurangnya rasa hormat terhadap siswa. Penghargaan dan pujian rutin memotivasi siswa. Karena mereka merasa bahwa penghargaan dan insentif sangat penting untuk motivasi dan kemajuan siswa.
- d. Kurangnya hubungan interpersonal yang terjalin antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Sehingga jika suatu masalah datang dari salah satu siswa, maka akan sulit untuk menyelesaikannya karena kurangnya komunikasi.
- e. Orang tua memiliki harapan yang tinggi terhadap anak-anak mereka, dan siswa takut gagal. Selain itu, selalu ada harapan bahwa siswa akan dikritik karena melakukan kesalahan dan dihukum atas prestasinya. Hal ini membuat siswa merasa terancam di sekolah
- f. Siswa sekolah, lingkaran teman, keluarga, dan lingkungan memiliki perspektif yang berbeda tentang hasil belajar.

Sedangkan menurut Menurut Hakim, 2004 (dalam Irwandi Setiawan, 2020: 12-13) penyebab kejenuhan belajar pada umumnya disebabkan karena adanya proses yang monoton (tidak bervariasi) dan telah berlangsung sejak lama. Adapun faktor umum yang menyebabkan kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

1. Cara atau Metode Belajar yang tidak Bervariasi.
Seringkali siswa tidak menyadari bahwa cara belajar mereka sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi tidak berubah-ubah.
2. Belajar hanya di tempat tertentu.
Belajar hanya di tempat tertentu dengan kondisi ruang, seperti letak meja, kursi kondisi ruang yang tidak berubah-ubah dapat menimbulkan kejenuhan belajar.
3. Suasana belajar yang tidak berubah-ubah.
Suasana yang diperlukan oleh siswa tentu saja suasana yang menimbulkan ketenakangan berfikir. Sangat perlu diketahui bahwa setenang apapun lingkungan tempat belajar, bila suasananya tidak berubah-ubah sejak lama, mungkin saja dapat menimbulkan kejenuhan belajar. Jadi setenang apapun ruang belajarnya, belum tentu dapat selalu menunjang keberhasilan belajar.

4. Kurang aktivitas rekreasi atau hiburan
Sebagaimana halnya dengan aktivitas fisik, proses berfikir yang merupakan aktifitas mental kita dapat menimbulkan kelelahan, dan kelelahan tersebut membutuhkan juga istirahat dan penyegaran (*refreshing*).
5. Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut pada saat belajar.
Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut dapat menimbulkan kelelahan mental berlebihan. Selanjutnya kelelahan tersebut dapat menimbulkan kejenuhan belajar dengan intensitas yang sangat kuat.

Dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab terjadinya *burnout* atau kejenuhan belajar adalah adanya tuntutan yang besar dari sekolah, kurangnya penghargaan dari sekolah untuk prestasi siswa, harapan-harapan dari orangtua dan keluarga yang terlalu tinggi, perbedaan nilai atau pandangan yang diberikan dari keluarga, guru, dan lingkungan sekitar untuk prestasi dimiliki siswa.

Adapun karakteristik kejenuhan belajar menurut Hakim Mulyati (dalam Aditya Lupi Tania, dkk, 2021: 70) mengemukakan bahwa kejenuhan belajar adalah di tandainya seperti timbulnya rasa enggan, malas, lesu, tidak bergairah, tidak semangat dan tidak ada keinginan untuk belajar. Sedangkan menurut (Mahrita Indah Sari, 2019) rasa kejenuhan tersebut timbul disebabkan karena rasa malas, lesu, tidak bersemangat untuk belajar sehingga proses belajarnya tidak ada kemajuan sebagai mana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman dan kehilangan motivasi untuk belajar. Menurut Nurmalasari (2011:6) siswa yang bosan menunjukkan tingkah laku seperti menolak masuk sekolah, khawatir saat ujian, mencontek, tidak peduli materi, tidak menguasai materi, tidak konsentrasi di kelas, takut bertemu guru, khawatir materinya sulit, lelah dengan jam tambahan, takut dengan pada pembelajaran tertentu, panik ketika tugas menumpuk, minder, dan memberikan dampak akademik lainnya antara lain motivasi belajar rendah dan ketidakmampuan menguasai materi. Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab terjadinya *burnout* atau kejenuhan belajar adalah adanya tuntutan yang besar dari sekolah, kurangnya penghargaan dari sekolah untuk prestasi siswa, harapan-harapan dari orangtua dan keluarga yang terlalu tinggi, perbedaan nilai atau pandangan yang diberikan dari keluarga, guru, dan lingkungan sekitar untuk prestasi dimiliki siswa.

Adapun cara mengatasi kejenuhan belajar menurut Hakim, 2004 (dalam Irwansyah, 2020:16) langkah-langkah atau usaha yang dapat mengurangi dan mengatasi kejenuhan belajar sebagai berikut: (1) Belajar dengan cara dan metode yang bervariasi; (2) Mengadakan perubahan fisik dan ruang belajar; (3) Menciptakan situasi baru di ruang belajar; (4) Hindari adanya ketegangan mental saat belajar. Sedangkan menurut Menurut Syah (dalam Rika Dwi Astuti, 2019: 49) melanjutkan bahwa kelelahan mental yang menyebabkan munculnya kejenuhan belajar itu lazimnya dapat diatasi dengan menggunakan kiat-kiat antara lain sebagai berikut: (1) Melakukan istirahat dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan takaran yang cukup banyak; (2) Perubahan atau penjadwalan kembali jam-jam dari hari-hari belajar yang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat; (3) Perubahan atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang perlengkapan

belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar; (4) Memberikan motivasi dan stimulus baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya; (5) Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan cara mencoba belajar dan belajar lagi. Dengan demikian, cara mengatasi kejenuhan belajar dengan berbagai cara diantaranya yaitu dengan menemukan cara belajar yang sesuai dengan diri siswa, menciptakan suasana baru dalam belajar, memberikan motivasi pada diri agar terdorong untuk belajar lebih semangat lagi.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2012: 13) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai suatu variabel bebas, baik variabel tunggal maupun lebih (independen) yaitu tanpa membuat perbandingan, atau berhubungan dengan variabel yang lain. Untuk pendekatan kuantitatif dijelaskan oleh arikunto (2013:12) bahwa pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, serta publikasi dari hasilnya. Menurut Vivi Candra, dkk (2021:21) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat ini. Menurut Ramdan (2021: 8-9) penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Sesuai dengan namanya, jenis penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti. Dalam menggunakan jenis penelitian deskriptif, masalah yang dirumuskan harus layak untuk diangkat, mengandung nilai ilmiah, dan tidak bersifat terlalu luas. Tujuannya pun tidak boleh terlalu luas dan menggunakan data yang bersifat fakta dan bukan opini.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berdasarkan dengan gejala yang ada, menjelaskan secara jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan bagaimana pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai data sebagai laporan. Adapun menurut Butarbutar, dkk (2022: 41-42) macam-macam metode penelitian deskriptif yaitu metode penelitian deskriptif kuantitatif, metode penelitian deskriptif kualitatif, metode penelitian deskriptif analisis (Analitik), metode penelitian deskriptif verifikatif, dan metode penelitian deskriptif korelasional. Dan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang berusaha memperlihatkan hasil dari suatu pengumpulan data kuantitatif atau statistik seperti survei dengan apa adanya, tanpa dihitung atau dilihat hubungannya dengan perlakuan atau variabel lain. Jadi survei yang dilakukan adalah primadonanya. Survei bukan dilakukan untuk membandingkannya dengan hasil survei lain agar dapat menarik kesimpulan tertentu.

Hasil

Populasi yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 61 siswa yaitu siswa kelas X angkatan 2022 SMA Islam Jepara yaitu terdiri dari kelas Reguler yaitu 35 siswa dan Kelas Khusus Olahraga yaitu 26 siswa.

Menurut Soegeng (2017, 100) Sampel adalah bagian (anggota) dari populasi yang telah diambil dengan baik sehingga secara sah dapat mewakili seluruh populasi (*representatif*) Jadi, tidak semua bagian populasi dijadikan sampel. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan jenis *Probability Sampling*. Teknik *probability sampling* yang dipilih yaitu dengan *Simple Random Sampling* yaitu semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama dan bebas untuk terpilih ke dalam sampel.

Dari penelitian ini sampel yang akan diambil adalah seluruh siswa SMA Islam Jepara yaitu 74 siswa yang terdiri dari beberapa kelas yang berbeda.

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah dengan Angket / Kuesioner / Skala. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efektif ketika peneliti tahu persis apa yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Penelitian ini menggunakan skala Likert, menurut Sugiyono skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010).

Secara fungsional penggunaan instrument penelitian yaitu untuk memperoleh data informasi yang diperlukan saat peneliti memasuki tahap pengumpulan data lapangan. Tetapi, tidak disadari bahwa dalam penelitian kuantitatif, membuat instrument penelitian, menentukan hipotesis dan memiliki metode statistik adalah kegiatan yang harus dilakukan secara intensif, sebelum peneliti terjun ke lapangan. Dalam penelitian kuantitatif instrument wajib dibuat terlebih dahulu secara intensif. Prinsip pembuatan instrument pada penelitian kuantitatif agak berbeda dengan penelitian naturalistic/kualitatif dimana instrument dapat dibuat waktu penelitian berlangsung agar sesuai dengan kondisi lapangan (Supardi, 2019)

Berdasarkan hasil assesmen pada siswa kelas X SMA Islam Jepara yang saya lakukan kepada siswa untuk diisi pada tanggal 29 September 2022 menunjukkan bahwa dari 61 siswa sebanyak 31 siswa (3.11%) siswa sulit memahami pelajaran tertentu sebanyak, siswa belum tahu cara belajar yang baik dan benar sebanyak 20 siswa (2.00%), siswa belum tahu cara meraih prestasi di sekolah sebanyak 21 siswa (2.10%), siswa belum paham tentang gaya belajar dan strategi yang sesuai dengannya sebanyak 25 siswa (2.51%), siswa masih suka menunda-nunda tugas sekolah/PR sebanyak 31 siswa (3.11%), siswa belum tahu cara memanfaatkan sumber belajar sebanyak 18 siswa (1.80%), siswa belajarnya jika akan ada tes atau ujian saja sebanyak 28 siswa (2.81%), siswa merasa malas belajar dan kalau belajar sering mengantuk sebanyak 28 siswa (2.81%), siswa belum terbiasa belajar bersama atau belajar kelompok sebanyak 20 siswa (2.00%), siswa belum paham cara memilih lembaga bimbingan belajar yang baik sebanyak 23 siswa (2.30%). Jadi dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian besar siswa mengalami masalah dalam kejenuhan belajar

Tables. Berikut ini profil kriteria tingkat kejenuhan belajar siswa kelas X SMA Islam Jepara

Table 1. Profil. Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas X.

Heading level	Example	Font, size and style
Kejenuhan Belajar Tinggi	$X > \text{Mean}$	36 siswa
Kejenuhan Belajar Rendah	$X < \text{Mean}$	25 siswa

Figures.

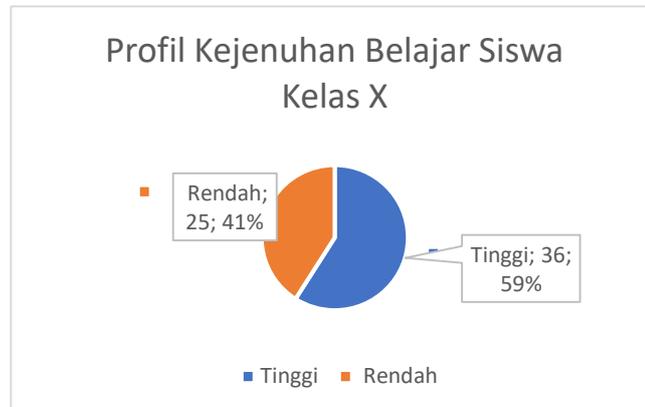


Figure 1. Diagram Profil Kejenuhan Belajar Siswa Kelas X

Dalam profil tersebut sudah di kelompokkan bahwa dari 61 siswa terdapat 36 siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang cukup tinggi sebesar (59%) dan terdapat 25 siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang rendah sebesar (41%).

Equations and Formulas. Dalam mencari profil ini penulis menggunakan Excel untuk menentukan profil. Sebelumnya penulis mencari nilai Mean dan memperoleh hasil mean yaitu 6 dari hasil data yang telah diperoleh. Lalu menentukan profil dengan rumus

$$\begin{aligned} X > \text{Mean } X > 6 & \qquad \qquad \qquad (1) \\ X < \text{Mean } X < 6 & \end{aligned}$$

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 36 siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang cukup tinggi dan 25 siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang rendah. Hal itu didasari bahwa kemampuan belajar siswa disebabkan oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, siswa perlu adanya dukungan sekitar sehingga dapat mengatasi kejenuhan belajar dengan baik.

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah, dengan izin Allah SWT, kami bisa menyelesaikan penelitian ini. Kami juga berterimakasih kepada para peserta yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dan tim redaksi jurnal yang telah menerbitkan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). "Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar Pada Siswa Dan Usaha Guru BK Untuk Mengatasinya". *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1).
- Astuti, R. D. (2019). "*Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Self-Regulated Learning Untuk Mereduksi Tingkat Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Tumijajar Kabupaten Tulang Bawang Barat Tahun Ajaran 2019/2020*". Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Bildhonny, A. F. (2017, November). "Menurunkan kejenuhan belajar siswa dengan teknik relaksasi pada mata pelajaran pendidikan jasmani". In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 274-280).
- Bunga Rampai Pengembangan Masyarakat: Dari Teori ke Praktik: Belajar Bertindak Bersama Melalui Program Pemberdayaan Masyarakat. (2022). (n.p.): Nas Media Pustaka.
- Butarbutar, Marisa, dkk (2022). Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Harnida, H. (2015). "Hubungan efikasi diri dan dukungan sosial dengan burnout pada perawat". *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1).
- Irwansyah, M. (2020). "Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar SMP Pelita Medan". Tesis. Sumatra: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kajian Akuntansi: Teori Dan Riset. (2022). (n.p.): CV Literasi Nusantara Abadi.
- Mailita, M., Basyir, M. N., & Abdullah, D. (2016). "Upaya Guru Bimbingan Konseling dalam Menangani Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri Banda Aceh". *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 1(2).
- Melati, R. (2021). "Efektivitas Teknik Assertive Training dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking pada Siswa Kelas IX B di SMP Negeri 15 Banjarmasin". *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 4(1).
- Mubarok, M. Ilham. (2018). "Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Konseling Teknik Games pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman". Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). "*Analisis pembelajaran daring terhadap kejenuhan belajar mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di tengah pandemi Covid-19*". *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29-38
- Ruhaida. (2018). "Hubungan Locus of Control Internal Terhadap Burnout Pada Kary
- Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, M. I. (2019). "*Peran Guru BK Dalam Mengurangi Kejenuhan Siswa Saat Belajar Melalui Ice Breaking Di MAN 3 Medan*". Skripsi. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara).

- Setiawan, I. (2020). “*Penerapan Teknik Self Regulated Learning Dalam Mereduksi Tingkat Academic Burnout Siswadi Sekolah Man 1 Watansoppeng*”. Skripsi. Makasar: UNM.
- Shawmi, A. N. (2016). “Analisis pembelajaran sains madrasah ibtidaiyah (MI) dalam kurikulum 2013”. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 3(1), 121-144.
- Slivar, B. (2001). “*The syndrome of burnout, self-image, and anxiety with grammar school students. Horizons of Psychology*”, 10(2), 21-32.
- Soegeng, A.Y. 2017. *Dasar-Dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama
- Tania, A.T, dkk. 2021. *Usaha Pemberian Layanan yang Optimal Guru BK pada Masa Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: UAD Press
- Taufiq, A. U., Tina, K. T., & Djafar, H. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Awareness Training Terhadap Motivasi Belajar Fisika”. JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 7(1), 10-16.
- Uzairon, F. (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Vii Smpn 4 Pesisir Selatan”. Tesis. Lampung: UIN Raden Intan.
- Vitasari, Ita. (2016). “Kejenuhan (Burnout) Belajar Ditinjau Dari Tingkat Kesepian Dan Kontrol Diri Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta: UNY.



Research Article

Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik Kelas XII MIPA 1 di SMA Negeri 2 Bangli Tahun 2022

Indri Setyaningsih¹, Putu Dwila Yosiani², I Wayan Sudiana³

Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali¹⁻², SMA Negeri 2 Bangli³
indrisetiyya00@gmail.com¹, dwilayosiani28@gmail.com², paseksudiana@gmail.com³

Article Info

Article History:

Received: 2022-10-13

Revised: 2023-01-27

Accepted: 2023-02-02

Keywords:

audiovisual media;
caption-text,
writing.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

media audio visual;
caption text;
menulis.

Publishing Info

✉ **Corresponding Author:** (1) Indri Setyaningsih, (2) Fakultas Ilmu Pendidikan, (3) Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali, (4) Jl. Mohamad Hatta, LC Subak Aya, Bangli, 80652, Indonesia, (5) Email: indrisetiyya00@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the Implementation of Audio Visual Learning Media on the Writing Ability of Class XII MIPA 1 Student at SMA Negeri 2 Bangli, to find the right media in teaching texts. This type of research was descriptive quantitative. The study was conducted at SMA Negeri 2 Bangli in class XII MIPA 1 with a total of 34 students consisting of 16 male students and 18 female students. The data collection technique in this study used an essay test. The results of this study resulted in an average grade XII MIPA 1 student of 93.92% with a very good category. This shows that the implementation of audio-visual media is very suitable for students of class XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli and can be an alternative in the selection of media to improve students' ability to write English texts.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Peserta didik Kelas XII MIPA 1 di SMA Negeri 2 Bangli, untuk menemukan media yang tepat dalam mengajar *caption text* dengan jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Bangli pada peserta didik kelas XII MIPA 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes essay. Hasil penelitian ini membuah nilai rata-rata peserta didik kelas XII MIPA 1 sebesar 93,92% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media audio visual sangat cocok diterapkan kepada peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli dan dapat menjadi salah satu alternatif dalam pemilihan media untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis text berbahasa Inggris.

Copyright © 2023 Setyaningsih, I., Yosiani, P. D. & Sudiana, I Wayan (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open-access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Bahasa ialah salah satu alat komunikasi yang mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan makhluk hidup. Makhluk hidup memakai bahasa untuk meninggalkan *message* dan menyampaikan gagasannya baik secara lisan maupun tertulis (Janah, dkk 2020:13). Kurikulum Berbasis Kompetensi mengharuskan peserta didik untuk mampu menguasai keempat keterampilan Bahasa Inggris, yakni: mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Di dalam artikel ini akan membahas tentang keterampilan berbahasa menulis. Keterampilan menulis ialah salah satu keterampilan berbahasa yang dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, serta pendapat (Sau (2020:2). Tidak hanya itu menulis juga harus memperhatikan kosa kata, kaidah-kaidah, tingkat penalaran dan logika seseorang serta kemampuan dalam menyampaikan gagasan (Suyuti and Zulianto (2016:116). Dengan mempelajari dan menguasai keterampilan menulis ini, peserta didik dapat terampil berkomunikasi dengan cara tertulis. Dalam hal ini peserta didik akan terampil memakai kosa kata yang tepat dan sesuai, memperhatikan EYD yang benar, menyusun gagasan secara teratur, dan memakai berbagai kalimat yang bervariasi untuk menulis.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sebelumnya, ditemukan banyak peserta didik yang enggan untuk menulis, atau mencatat hal penting yang disampaikan di kelas, sangat disayangkan sebagian besar peserta didik ditemukan bahwa keterampilan menulis ialah sesuatu hal yang minim mendapatkan perhatian, kurang digemari, serta sedikit memperoleh respon yang baik dari seluruh peserta didik. Peserta didik tampak kesusahan ketika diminta menulis, tidak mengetahui apa yang mesti mereka lakukan ketika pembelajaran menulis dilaksanakan.

Terdapat faktor yang mengakibatkan kurangnya keterampilan peserta didik dalam menulis yakni faktor internal dan faktor eksternal pada peserta didik. Faktor internal pada peserta didik menaungi minimnya motivasi menulis pada peserta didik karena rerata peserta didik condong malas untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Contohnya ketika peserta didik diminta untuk mencatat materi yang ada di papan, mereka memilih untuk menangkap gambar materi tersebut bukan mencatat di buku mereka sendiri (Ilawati (2022:2). Sedangkan untuk faktor eksternal ialah pengajar lebih sering mengajar dengan menetapkan strategi yang tradisional dimana pengajar mengarah ceramah dalam menyampaikan materi pada peserta didiknya. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi minim aktif untuk menulis sehingga peserta didik condong tidak ada peningkatan dalam keterampilan menulis (Suyuti and Zulianto 2016:117).

Permasalahan yang terjadi di atas ketika mempelajari materi *Caption Text* di kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli, peneliti menerapkan metode inovatif pembelajaran menulis teks yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan melampaui standar media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yakni film pendek (Sau 2020:2).

Media Pembelajaran ialah suatu yang dapat menyalurkan pesan yang bisa dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran, serta merupakan alat fisik dan bacaan untuk mengutarakan materi pelajaran. Media Pembelajaran dikategorikan ke dalam jenis yang berbeda tergantung pada sudut pandang, membagi sifat media yang terdiri dari tiga jenis: media auditori, media visual, dan media audio visual. Selanjutnya, di bawah ini akan dijelaskan secara ringkas oleh Suprianto (2020:23-24) jenis media berdasarkan sifatnya, yakni:

- 1) Media auditori, yaitu media yang disambut dengan suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang terdapat gambar-gambar, seperti barang-barang cetakan, contohnya film slide, foto, dan lukisan.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang memuat komponen yang dapat didengar dan terdapat komponen gambar visual, seperti rekaman video, slide suara dan lain sebagainya.

Suprianto (2020:24) mengatakan, media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran dimana suara terdengar dan gambar terlihat secara nyata atau langsung, yang biasa disebut dengan video. Alat media ini memang sangat cocok untuk membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar ketika belajar menulis *Caption Text*.

Sebagaimana diutarakan oleh Djamarah (dalam Masruhim, 2016:11) jenis media audio visual ini memiliki fungsionalitas yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media, yakni:

- 1) Audio visual diam atau senyap ialah alat media yang menunjukkan suara dan gambar diam contoh: film seri suara, salinan suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerakan ialah alat media yang mampu mempertontonkan komponen suara dan gambar bergerak contoh: film suara, *video-cassette recorder*, computer, televisi, dan OHP (*Over Head Projector*).

Menurut Arsyad (dalam Setiyawan, 2021:200) menguraikan ciri-ciri yang terdapat pada alat media audio visual, antara lain: (1) Bersifat linier, (2) Tampilan gambar yang dinamis, (3) Diperoleh sesuai dengan keperluan dan keinginan, (4) Mengubah yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata, (5) Dapat meningkatkan prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif, dan (6) Bertaut pada pengajar dan sedikit interaksi dengan peserta didik.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari alat media audio visual. Berikut Nurjati (2012:29) menguraikan kelebihan dan kelemahan media audio visual:

- a. Kelebihan-kelebihan ialah: (1) Melampaui keterbatasan jarak dan waktu, (2) Pesan yang diutarakan mudah diingat dan cenderung cepat, (3) Memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap emosi orang, (4) Menelaah abstrak dan menyampaikan gambar yang nyata, (5) Menghemat waktu, (6) Membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, (7) Meninggalkan kesan mendalam yang merajai sikap peserta didik, (8) Menumbuhkan imajinasi peserta didik, (9) Bisa

menarik perhatian audiens dengan sempurna, (10) Memikul dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas.

- b. Kelemahan-kelemahan ialah: (1) Sifat komunikasi searah, (2) Biaya produksi yang tinggi, (3) Pastikan untuk memiliki seorang profesional melakukan operasi, (4) Memprioritaskan pentingnya materi daripada proses peningkatan materi.

Media audio visual ini memiliki kekuatan yang lebih, karena media ini menggabungkan antara dua indera sekaligus, yakni indera penglihatan dan indera pendengaran. Terdapat beberapa manfaat penting alat media audio visual dalam pengajaran, yakni: (1) Menyokong untuk mendapatkan konsep atau kesan pertama yang tepat, (2) Menarik, (3) Memperdalam pemahaman yang lebih baik, (4) Menyempurnakan sumber belajar lainnya, (5) Menyebarkan berbagai metode pengajaran, (6) Memajukan rasa ingin tahu intelektual, (7) Condong menyusutkan ucapan dan pengulangan kata yang tidak dibutuhkan, (8) Memori pelajaran lebih lama, (9) Dapat menawarkan konsep baru diluar pengalaman normal (Masruhim 2016:20).

Menurut Maburri (dalam Sau 2020:4) menyampaikan film pendek ialah film yang memiliki durasi singkat yakni 1-60 menit dan di *support* oleh cerita pendek. Film merupakan gambar dalam frame yang ditayangkan via proyektor secara mekanis hingga pada layar proyektor gambar itu terlihat hidup.

Berikut Weeks (2015:22) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam bentuk film pendek, diantaranya: (1) Memajukan akal dan opini para peserta didik, (2) Meningkatkan memori daya ingat pada pelajaran, (3) Meningkatkan daya fantasi peserta didik, dan (4) Mengembangkan bakat, minat dan motivasi belajar pada peserta didik.

Film pendek yang harus dipilih dan digunakan sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan kepada peserta didik. Sebelum diberikan kepada peserta didik, pengajar diminta untuk mengenal film terlebih dahulu untuk mengetahui apa manfaatnya bagi pelajaran dan peserta didik. Setelah pemutaran film, perlu diadakan diskusi dan persiapan yang matang. Film tertentu mungkin perlu ditayangkan lebih dari sekali untuk memikat perhatian pada aspek tertentu. Selanjutnya pengajar diminta untuk mengambil beberapa tindakan pencegahan sebelumnya untuk menghindari peserta didik menonton film hanya untuk hiburan. Sesudahnya pengajar dapat penguji berapa banyak soal essay yang dapat dijawab oleh peserta didik melalui film tersebut (Weeks 2015:23).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan ini ialah Penelitian Tindakan atau *Action Research*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji dari media audio visual untuk menemukan media yang tepat dalam mengajar *Caption Text* dengan jenis metode penelitian yang akan digunakan merupakan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Bangli pada peserta didik kelas XII MIPA 1 dengan

jumlah peserta didik sebanyak 34 orang yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes essay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari Penelitian Tindakan atau *Action Research* dengan implementasi media audio visual pada materi *caption text* yang dilaksanakan oleh 34 peserta didik dengan 8 peserta didik yang tidak mengikuti tes essay tersebut. Hasil evaluasi masing-masing peserta didik di konversikan pada tabel penilaian acuan normal skala lima seperti contoh tabel di bawah ini.

Tabel 1. Penilaian Acuan Skala Lima

No	Skor		Kategori
1	$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	$x \geq 75,05$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 Sdi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	$58,35 \leq x < 75,05$	Baik
3	$Mi - 0,5 Sdi \leq x < Mi + 0,5 Sdi$	$41,65 \leq x < 58,35$	Cukup Baik
4	$Mi - 1,5 Sdi \leq x < Mi - 0,5 Sdi$	$24,95 \leq x < 41,65$	Kurang Baik
5	$x < Mi - 1,5 Sdi$	$x < 24,95$	Tidak Baik

Keterangan:

X : jumlah skor rata-rata validasi ahli

Mi = (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x ½

Sdi = (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal) x ¼

Mi : Mean ideal

Sdi : Standar Deviasi ideal

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil penelitian ini jika di konfersi ke tabel di atas maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Perolehan Nilai Peserta Didik Menerapkan Media Audio Visual

Nilai hasil evaluasi	Jumlah peserta didik	Kriteria
100	10 orang	Sangat Baik
96	5 orang	Sangat Baik
93	3 orang	Sangat Baik
90	4 orang	Sangat Baik
83	2 orang	Sangat Baik
80	2 orang	Sangat Baik

Bedasarkan data di atas, sebanyak 34 peserta didik ada pada kategori sangat baik pada pembelajaran *caption text*. Pembelajaran *caption text* yang dialokasikan dengan memberikan media audio visual. Media audio visual yang ditampilkan berupa video “*The Lion and The Mouse*” sangat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media audio visual “*The Lion and The Mouse*” memiliki beberapa manfaat sebagai media audio visual, antara lain sebagai berikut. (1) Media audio

visual dapat memberikan bantuan kepada peserta didik untuk mendapatkan konsep atau kesan pertama yang tepat, (2) Media audio visual sangat menarik untuk dialokasikan kepada peserta didik, (3) Media audio visual membuat peserta didik dapat memperdalam pemahaman yang lebih baik, (4) Media audio visual dapat menyempurnakan sumber belajar lainnya, (5) Media audio visual dapat menyinambungkan berbagai metode pengajaran untuk disampaikan kepada peserta didik, (6) Media audio visual memajukan rasa ingin tahu intelektual seluruh peserta didik, (7) Media audio visual condong menyusutkan ucapan dan pengulangan kata yang tidak dibutuhkan oleh peserta didik, (8) Media audio visual membuat memori pelajaran lebih lama untuk peserta didik, (9) Media audio visual juga dapat menawarkan konsep baru diluar pengalaman normal untuk peserta didik (Masruhim 2016:20).

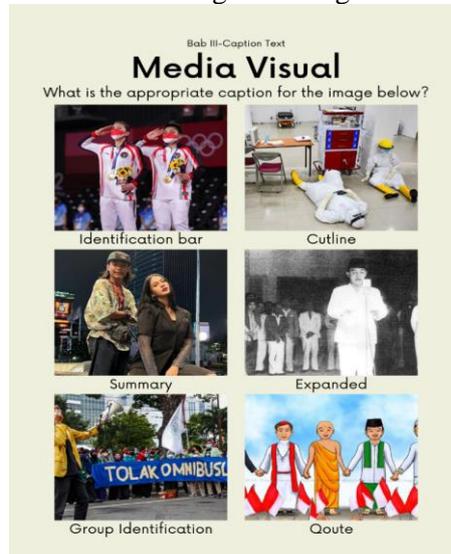
Pembelajaran dengan media audio memberikan pengaruh yang positif terhadap capaian pembelajaran peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli dengan rerata capaian hasil menulis peserta didik mencapai 93,92%. Jika di konversi ke tabel skala 5, maka rata-rata capaian pembelajaran menulis peserta didik ada pada kategori sangat baik. Perolehan hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang sempat dilaksanakan oleh Fujiyanto, Jayadinata, dan Kurnia (2016:849) ditemukan bahwa penerapan media audio visual pada materi *caption text* dapat mengembangkan hasil kemampuan menulis peserta didik. Selain hasil penelitian tersebut, Prasetia (2016:257) juga meneliti terkait penggunaan media audio visual, hasil penelitian tersebut menemukan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap hasil kemampuan menulis peserta didik. Jadi menurut hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penggunaan media audio visual menjadi salah satu alternatif dalam pemilihan media untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks berbahasa Inggris.

Sebanyak 10 orang peserta didik mendapatkan skor perolehan tertinggi dalam kemampuan menulis *caption text* berbantuan media audio visual. *Caption text* adalah deskripsi singkat yang menyertai artikel, ilustrasi, kartun, atau poster, dengan ini *caption text* dapat didefinisikan menjadi deskripsi singkat yang menyertai sebuah ilustrasi (Dasar, Kompetensi, and Kompetensi n.d.). Tampilan *caption text* pada materi di sajikan seperti terdapat pada Gambar 1.

Pada saat penampilan visual gambar ini, peneliti meminta peserta didik untuk membuat *caption text* yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan dan sesuai dengan bagian-bagian *caption text* tersebut dengan cara menulis *caption* di buku latihan peserta didik. Sebelum kepada kegiatan inti dengan menampilkan media audio visual “*The Lion dan The Mouse*” seperti pada Gambar 2.

Gambar 1.

Materi *caption text* yang disajikan untuk di eksplorasi oleh peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli



Gambar 2.

Materi *caption text* yang disajikan untuk di eksplorasi oleh peserta didik kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Bangli



"The Lion and The Mouse"

Film "The Lion and The Mouse" yang ditampilkan berdurasi 4.08, pemilihan durasi film yang singkat dipilih agar peserta didik lebih cepat untuk memahami dari film tersebut. Pada saat penampilan audio visual pada gambar ini, peneliti memberikan pertanyaan kemudian memohon peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut pada media audio visual yang ditampilkan di layar.

Kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan *caption text* yang diberikan, maka secara tidak langsung peserta didik mengasah kemampuan berpikir ke tingkat *High Older Thinking Skills (HOTS)*. Kemampuan *HOTS* ialah kemampuan yang mempertemukan, memanipulasi, dan mengalihkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dipunyai secara kritis serta kreatif dalam memastikan keputusan untuk mengatasi permasalahan pada kondisi terbaru (Dinni 2018:170).

SIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil dari Penelitian Tindakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa (1) media audio visual sangat efektif ketika diimplementasikan terhadap hasil kemampuan menulis *caption text* peserta didik, (2) media audio visual dapat mengembangkan kualitas proses pembelajaran menulis *caption text* pada peserta didik, dan (3) media audio visual juga dapat menjadi salah satu solusi alternatif dalam pemilihan media untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menulis text berbahasa Inggris. Kesimpulan tersebut dapat diperkuat dengan jumlah rata-rata nilai dari hasil menulis *caption text* peserta didik yang memanfaatkan media audio visual sebesar 93,92%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, akan disampaikan saran, yakni: guru dimohon untuk memahami dan mengetahui berbagai macam media audio visual dan memakai metode tes essay yang tepat hingga dapat mengembangkan hasil kemampuan menulis peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini tidaklah terlepas dari bantuan, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena seijin-Nya praktikan dapat melaksanakan dan menyelesaikan PPL selama 3 bulan di SMA Negeri 2 Bangli, Rektor Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di ITP Markandeya Bali, Kepala SMA Negeri 2 Bangli yang telah membina, mengarahkan dan meluangkan waktu serta menyempatkan diri untuk memberikan saran dan masukan kepada para praktikan, Guru Pamong yang selalu meluangkan waktu untuk terus membimbing, memotivasi dan mengarahkan praktikan serta telah menjadi orang tua selama menjalankan 3 bulan PPL di SMA Negeri 2 Bangli, dan tidak lupa pula peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik SMA Negeri 2 Bangli, terutamanya kelas XII MIPA 1 yang telah berkenan menjadi responden dalam penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada penulis artikel yang penulis kutip. Bagi penulis untuk memperoleh kajian literatur dalam penulisan artikel ini, kutipan tersebut sangatlah bermanfaat. Kemudian penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan kritik mengenai penulisan artikel ini. Selain itu terima kasih kepada Rekan-rekan praktikan PPL di SMA Negeri 2 Bangli yang telah berkolaborasi dengan praktikan sehingga pelaksanaan PPL ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Tak lupa pula

terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses PPL yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar, Kompetensi, Indikator Pencapaian Kompetensi, and Indikator Pencapaian Kompetensi. "Modul Bahasa Inggris Kelas VII.1."
- Dinni, Husna Nur. 2018. "HOTS (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika." *Prisma* 1: 170–76.
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia. 2016. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 841–50. <https://www.mendeley.com/catalogue/a60fcd52-90be-3a85-af7e-abdf9b5eb0c3/>.
- Ilawati, Diah Rochmi. 2022. "Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Naskah Drama Pada Kelas VI SDN Sugihwaras 01." 2(1): 1–5.
- Janah, Alfi Nur, Budhi Setiawan, and Kundharu Saddhono. 2020. "Bahasa Indonesia Pada Rubrik Esai Media Online Mojok Dan Penggunaannya Dalam Pembelajaran Menulis Artikel Di Sekolah Menengah Atas." *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 8(1): 13.
- Nurjati. 2012. "Teori Tentang Media Audio Visual Dan Keaktifan Belajar." *Skripsi*: 14–40.
- Prasetia, Fargil. 2016. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jkpm* 01(02): 257–66. <https://www.mendeley.com/catalogue/4b68436a-a8d9-32a1-a37f-fcb7d79e2009/>.
- Sau, Febriany. 2020. "Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas Xii Mipa 6 Sma Negeri 1 Pontianak." *Jambura Journal of Linguistics and Literature* 1(1): 1–13.
- Setiyawan, Hery. 2021. "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3(2).
- Suprianto, Edy. 2020. "Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02): 22.
- Suyuti, Yuliana, and Sugit Zulianto. 2016. "Penerapan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas Xb Sman 2 Dampelas." *Bahasantodea* 4(2): 116–22.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, Riski Sulistiarini. 2016. "Penggunaan Media Audio Visual Merupakan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris." (April): 5–24.
- Weeks, Digital Photography COMPLETE COURSE Learn Everything You Need to Know in 20. 2015. "Kajian Pustaka Tentang Film Pendek." *Dk* 53(9): 1689–99.



Type of Article

Studi Pengetahuan Guru SMK Teknik Mesin di Kota Serang mengenai Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran

Mohammad Ariansyah Sahputra¹, Ikhsanudin Ikhsanudin², Hamid Abdillah³

^{1,2,3}Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Article Info

Article History:

Received: mm dd, yyyy

Revised: mm dd, yyyy

Accepted: mm dd, yyyy

Keywords:

TPACK;

Vocational School;

Mechanical
Engineering;

Serang City

ABSTRACT

Learning models and methods are a crucial part of the teaching and learning process. The TPACK approach summarizes the realization of these learning models and methods. The purpose of this study was to determine the level of knowledge of mechanical engineering vocational school teachers in Serang City on TPACK and how it was applied. This study uses a survey research method with a descriptive percentage approach. The sample used was 26 teachers from 31 teachers who were selected through purposive sampling technique with the condition that they were teachers who actually had an educational background in mechanical engineering and had been registered in the data center. Data collection was carried out using a questionnaire. The data analysis technique used is instrument test and descriptive statistical analysis. The result of this research is that the TPACK knowledge of the teachers of Mechanical Engineering in Vocational School at Serang City is included in the good category where the average value of the technological aspect of knowledge (TK) is 84.7%; Content Knowledge (CK) 85%; Pedagogic Knowledge (PK) 84%; Pedagogical Content Knowledge (PCK) 84.6%; Technological Content Knowledge (TCK) 83.6%; Pedagogical Technological Knowledge 85.9%; and Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) 87.9%. It can be concluded that the TPACK knowledge of teachers in Serang City is high.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

TPACK

SMK

Teknik Mesin

Kota Serang

ABSTRAK

Model dan metode pembelajaran merupakan bagian krusial dalam proses belajar mengajar. Pendekatan TPACK merangkum realisasi model dan metode pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat pengetahuan guru SMK Teknik Mesin di Kota Serang terhadap TPACK dan bagaimana penerapan TPACK dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan deskriptif persentase. Sampel yang digunakan berjumlah 26 guru dari 31 guru yang dipilih melalui teknik purposive sampling dengan syarat merupakan guru yang memiliki latar belakang pendidikan teknik mesin dan telah terdaftar di dapodik. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen dan analisis statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah pengetahuan TPACK guru SMK Jurusan Teknik Mesin di Kota Serang termasuk dalam kategori baik dimana nilai rata-rata aspek Pengetahuan Teknologis (TK) 84,7%; Pengetahuan Konten (CK) 85%; Pedagogic Knowledge (PK) 84%; Pengetahuan Konten Pedagogis (PCK) 84,6%; Pengetahuan Teknologi Konten 83,6%; Pengetahuan Teknologi Pedagogis 85,9%; dan Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis (TPACK) 87,9%. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan TPACK guru di Kota Serang tergolong tinggi.

Publishing Info

Copyright © 2023 Sahputra, M. A., Ikhsanudin, I., Abdillah, H. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open-access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ *Corresponding Author:* (1) Mohammad Ariansyah Sahputra, (2) Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, (3) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, (4) Banten, Indonesia, (5) Email: muhammadariansyah623@gmail.com

Pendahuluan

Karakteristik pembelajaran di masa ini sangat berbeda dengan pembelajaran pada masa sebelumnya. Revolusi teknologi yang terjadi secara global mendorong interaksi dalam pembelajaran antara siswa dan guru lebih terbantu dengan adanya teknologi yang berperan bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran melainkan sebagai bagian dari proses dan sumber belajar (Surani, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan literasi teknologi yang secara efektif terintegrasi dalam pembelajaran (Hayati et al., 2020).

Perkembangan dalam dunia pendidikan tentunya tak lepas dari peran guru. Peran guru dalam dunia pendidikan begitu penting karena ilmu yang di terima oleh siswa sebagian berasal dari guru yang mengajarkan ilmu kepadanya (Sakti, 2020). Tentunya peran guru selalu dituntut untuk profesional dan mampu mengikuti perubahan zaman, termasuk diantaranya perkembangan teknologi.

Penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran, penyusunan bahan ajar, akan sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang memuaskan (Siagian, 2021). Dewasa ini, guru sebagai tenaga pendidik perlu meningkatkan penguasaannya terhadap metode penyampaian materi. Dengan berkembangnya teknologi di bidang pendidikan, setiap guru dituntut agar mampu menguasai teknologi khususnya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Illahi, 2020), karena metode pembelajaran saat ini karena metode pembelajaran telah menggabungkan seperangkat teknologi yang dapat menunjang interaksi guru dan siswa serta sumber belajar di lingkungan belajar (Oster & Peled, 2019).

Para ahli pendidikan menggunakan istilah pendidikan era 4.0 dalam menggambarkan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan Permendik No. 16 Tahun 2007, yang menyatakan kompetensi teknologi informasi perlu dimiliki oleh seorang guru agar dapat menunjang pengembangan diri sekaligus mempermudah penyampaian pembelajaran. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 memperjelas prinsip pembelajaran dimana seorang guru dituntut mampu menguasai teknologi sebagai upaya peningkatan efektifitas pembelajaran serta membiasakan proses belajar yang lebih efisien. (Sintawati & Indriani, 2019).

Pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi pembelajaran sangat penting. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus memahami TPACK, yaitu pengembangan dari konten pengetahuan pedagogik yang disusun oleh shulman (1986). Pada awal tahun 2006, perkembangan teknologi pendidikan bergeser ke arah pemecahan masalah secara lebih terarah dan terkontrol dimana fokus penyelesaian masalah merujuk pada peningkatan kompetensi teknologi di bidang pendidikan (Suyamto et al., 2020). Dengan adanya kondisi seperti ini, memaksa kita untuk mempercepat munculnya revolusi industri generasi keempat sehingga dunia pendidikan dituntut untuk mengkonstruksi pembelajaran yang melibatkan teknologi (Sintawati & Indriani, 2019).

Sekolah dan guru di Indonesia masih menghadapi berbagai masalah antara lain masalah standar guru, pengetahuan media dan dokumenter, serta rendahnya literasi

teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan penyelenggaraan sertifikasi pendidik untuk guru profesional masih belum memberikan dampak yang lebih efektif terhadap peningkatan kemampuan guru. Hasilnya, sertifikasi guru tidak banyak memberikan peningkatan terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Fenomena ini merupakan sebuah tantangan yang perlu dibenahi oleh pendidikan di Indonesia. Selain itu, dalam konteks global juga dikembangkan model pengembangan kompetensi guru yang disebut “TPACK” atau Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis.

Pada hakekatnya, seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang komperhensif dalam penyajian konten ilmu kependidikan dan menguasai teknologi pendidikan (Nofrion et al., 2018). Guru yang profesional harus memiliki keterampilan TPACK yang cukup karena TPACK merupakan salah satu dari empat keterampilan wajib selain empat kompetensi guru yang harus dikuasai (Harrington et al., 2019). Guru yang memenuhi empat kompetensi guru lebih mudah dalam menguasai pembelajaran jika ditunjang dengan kemampuan TPACK yang mumpuni.

TPACK merupakan sebuah keterampilan yang dapat menunjang guru dalam mengembangkan pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas. TPACK merupakan sebuah keterampilan yang melibatkan kemampuan pedagogis, pengelolaan konten, serta pemanfaatan teknologi yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model keterampilan TPACK merupakan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seiring dengan tuntutan dan perubahan zaman. Dalam penerapannya, penggunaan TPACK dalam pembelajaran memerlukan beberapa pertimbangan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan TPACK guru sebagai pelaksana pembelajaran (Harrington et al., 2019).

Dalam pembelajaran vokasi, khususnya SMK, penggunaan TPACK dapat digunakan sebagai metode yang menunjang pembelajaran teori dikelas. Seringkali teori-teori khususnya pada mata pelajaran kompetensi kejuruan, sulit untuk diterima dengan baik oleh siswa jika tidak dijelaskan secara runtut dan terperinci. Melalui penggunaan TPACK ini, teori yang diajarkan oleh guru dapat diolah melalui konsep teknologi, pedagogik dan konten yang dapat mempercepat proses pemahaman siswa sebelum melakukan praktik.

Kota Serang sebagai ibu kota provinsi merupakan salah satu daerah dengan jumlah SMK yang cukup banyak dibandingkan kota dan kabupaten lainnya perlu memperhatikan kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, guru-guru yang ditempatkan di Kota Serang seharusnya memiliki kompetensi pedagogik yang baik agar dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan di Kota Serang. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru di Kota Serang adalah TPACK. Mengingat pentingnya kemampuan TPACK guru di Kota Serang untuk meningkatkan kualitas pendidikan, maka pengetahuan guru mengenai pendekatan dan penerapan TPACK perlu diukur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengetahuan guru mengenai TPACK.

Method

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian survei, sehingga dapat memberikan gambaran empiris mengenai kasus atau fenomena yang akan diteliti. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif persentase yaitu pendekatan yang mengedepankan analisis pada sajian data yang bersifat

numerik berdasarkan perhitungan statistik yang sesuai. Dalam penelitian ini populasi terdiri dari guru SMK yang mengajar bidang studi teknik mesin yang berada di wilayah Kota Serang. Sampel dipilih melalui teknik purposive sampling dimana sampel dipilih berdasarkan maksud dan tujuan penelitian melalui kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah guru produktif teknik mesin SMK se-Kota Serang dengan syarat merupakan guru dengan latar belakang pendidikan di bidang teknik mesin, mengajar pelajaran kejuruan dan telah terdaftar di dapodik.

Table 1. Populasi dan sampel guru.

Instansi	Populasi	Sampel
SMKN 2 Kota Serang	8 Guru	6 Responden
SMKN 4 Kota Serang	6 Guru	5 Responden
SMKN 7 Kota Serang	5 Guru	4 Responden
SMKN Pertanian Kota Serang	6 Guru	5 Responden
SMK PGRI 1 Kota Serang	3 Guru	3 Responden
SMK Pasundan 2 Kota Serang	3 Guru	3 Responden
Jumlah	31 Guru	26 Responden

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode, kuesioner survei yang memperhatikan aspek-aspek nilai pengetahuan guru terhadap pendekatan TPACK dalam pembelajaran yang akan diteliti. Adapun aspek yang akan diteliti dalam hal ini adalah sebagai berikut:

Table 2. Aspek TPACK yang Diukur Penelitian

Aspek	Deskripsi
Pengetahuan Teknologis	Pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengatasi masalah teknis pada perangkat teknologi terbaru, kemampuan guru dalam menggunakan program komputasi dan memaksimalkan penggunaan internet
Pengetahuan Konten	Pemahaman guru terhadap landasan teori, hukum dan konsep serta pengembangan materi yang diajarkan, pengetahuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran serta menggunakan sumber materi pembelajaran terbaru seperti buku, artikel, jurnal, dll.
Pengetahuan Pedagogis	Pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi, mengelola dan menguasai kelas, menggunakan model dan teknik evaluasi yang bervariasi, dan mampu merefleksikan peningkatan kualitas pembelajaran
Pengetahuan Konten Pedagogis	Pengetahuan guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran, menerapkan strategi dan mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan
Pengetahuan Teknologi Konten	Pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi yang menunjang teori dan konsep pembelajaran, menggunakan aplikasi dan platform pembelajaran.
Pengetahuan Teknologi Pedagogis	Pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi disesuaikan dengan pendekatan serta strategi pada aktivitas pembelajaran.
Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis	Pengetahuan guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan teknologi yang dipilih mengenai materi yang akan disampaikan pada kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dalam integrasi pengetahuan yang akan diajarkan meliputi pedagogi dan pengetahuan teknologi serta pengetahuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan aplikasi yang lebih variatif didalam pembelajaran.

Untuk mengukur persepsi responden, digunakan skala likert berupa skala 1-5 yang menjadi representasi pernyataan responden. Adapun nilai skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah semakin tinggi nilai respon yang diberikan maka semakin tinggi tingkat pengetahuan guru terhadap pendekatan TPACK.

Table 3. Interval Nilai Skala Likert

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Paham
2	Tidak Paham
3	Netral
4	Paham
5	Sangat Paham

Penyajian data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif untuk mendapatkan gambaran bagaimana responden bereaksi terhadap item dalam kuesioner disajikan dalam bentuk tabulasi berdasarkan frekuensi dan persentase jawaban yang diperoleh dari responden pada kategori tertentu. Data persentase dijadikan sebagai landasan untuk menilai tingkat pengetahuan guru terhadap TPACK dengan mengacu pada konversi kategori sebagaimana rumus perhitungan dan tabel berikut.

$$\text{penilaian} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Table 4. Interval Nilai Skala Likert

Skala Persentase	Predikat
90% – 100%	Sangat Baik
80% – 89%	Baik
70% – 79%	Cukup
60% – 69%	Kurang
50% – 59%	Sangat Kurang

Sumber: diadaptasi dari penilaian guru (Kemendikbud, 2013)

Hasil dan Pembahasan

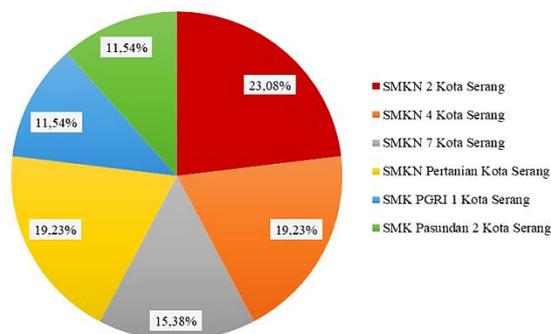
A. Gambaran Umum Responden

Penelitian ini dilakukan terhadap guru kejuruan teknik mesin yang berada di SMK Kota Serang yang berjumlah total keseluruhan 26 orang guru. Penelitian dilakukan dengan cara menyebar kuesioner yang terdiri dari pertanyaan untuk mencari tahu bagaimana sikap responden mengenai pengetahuannya terhadap TPACK dalam pembelajaran. Gambaran umum responden adalah klasifikasi yang dilakukan terhadap responden berdasarkan identitasnya.

Gambaran responden berdasarkan instansi adalah pengklasifikasian responden berdasarkan satuan tempat dimana responden bekerja sebagai tenaga pendidik. Berdasarkan populasi dan sampel yang telah ditentukan sebelumnya, responden yang digunakan

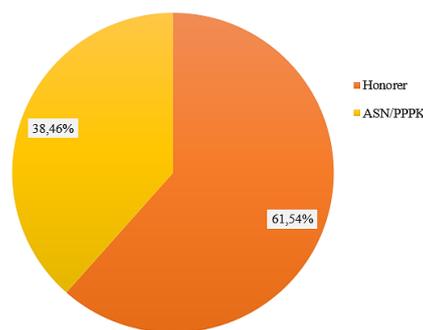
berjumlah 26 orang dengan rincian 23,08% atau 6 orang berasal dari SMKN 2 Kota Serang, SMKN Pertanian dan SMKN 4 Kota Serang masing-masing berjumlah 19,23% atau 5 orang, SMKN 7 Kota Serang sebanyak 15,38% atau 4 orang responden, serta SMK PGRI 1 dan Pasundan 2 masing-masing berjumlah 3 orang atau 11,54%.

Instansi tempat responden melaksanakan pembelajaran ikut mempengaruhi bagaimana pengetahuan dan penerapan TPACK yang dimiliki oleh responden. Hal ini disebabkan adanya perbedaan sarana dan prasarana pendukung yang menunjang guru dalam memahami dan menerapkan TPACK di dalam pembelajaran sekolah. Untuk memperjelas visualisasi mengenai persentase responden berdasarkan instansinya, digambarkan dalam data diagram di Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Responden Berdasarkan Instansi

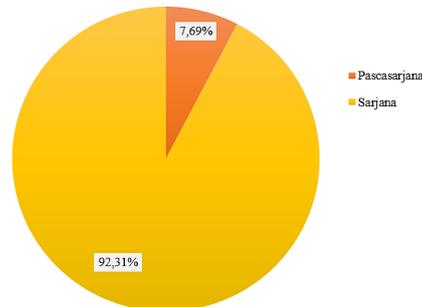
Gambaran umum responden berdasarkan status kepegawaian merupakan klasifikasi responden terhadap kategori pengakuan golongan yang diberikan oleh negara. Dalam hal ini, responden diklasifikasi menjadi dua bagian yaitu responden yang berstatus honorer dan ASN/PPPK dimana dalam penelitian ini, jumlah responden yang berstatus honorer lebih banyak dari responden yang berstatus ASN/PPPK. Dari 26 responden, sebanyak 61,54% atau 16 orang responden berstatus honorer, sedangkan 38,46% sisanya atau sebanyak 10 orang berstatus ASN/PPPK. Adapun persentase responden berdasarkan status kepegawaiannya divisualisasikan dalam diagram di Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Responden Berdasarkan Status Kepegawaian

Latar belakang pendidikan adalah serangkaian proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Latar belakang pendidikan merupakan klasifikasi identitas responden berdasarkan penggolongan tingkat pendidikan terakhir yang selesai di tempuh.

Dalam penelitian ini, seluruh responden telah menempuh jenjang pendidikan tinggi dengan rincian mayoritas responden adalah lulusan sarjana (S1) yaitu sebanyak 92,31% atau 24 orang, sedangkan 7,69% sisanya atau hanya 2 orang responden yang berlatar belakang pendidikan Pascasarjana (S2). Adapun gambaran umum responden berdasarkan latar belakang pendidikannya divisualisasikan dalam diagram di Gambar 3.



Gambar 3. Persentase Responden Berdasarkan Pendidikannya

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini berusaha mengukur tingkat pengetahuan guru SMK Teknik Mesin di Kota Serang mengenai pendekatan TPACK dalam pembelajaran. Hasil penelitian menyajikan informasi ukuran pengetahuan guru SMK Teknik Mesin. Untuk memudahkan pemaknaan tingkat pengetahuan yang dimaksud, analisis hasil penelitian dilakukan secara deskriptif kuantitatif di mana semakin tinggi pengetahuan guru maka semakin tinggi pula nilai atau skor pengetahuan yang diperoleh pada pengisian kuesioner. Aspek-aspek TPACK yang diteliti secara komprehensif meliputi Pengetahuan Teknologis, Pengetahuan Konten, Pengetahuan Pedagogis, Pengetahuan Konten Pedagogis, Pengetahuan Teknologi Konten, Pengetahuan Teknologi Pedagogis dan Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis. Data yang diperoleh telah dibuktikan valid dan reliabel. Nilai r_{hitung} untuk uji validitas berkisar antara 0,455 hingga 0,749. Reliabilitas ditunjukkan oleh nilai alpha Cronbach dengan hasil sebagai berikut:

Table 5. Hasil Uji Reliabilitas

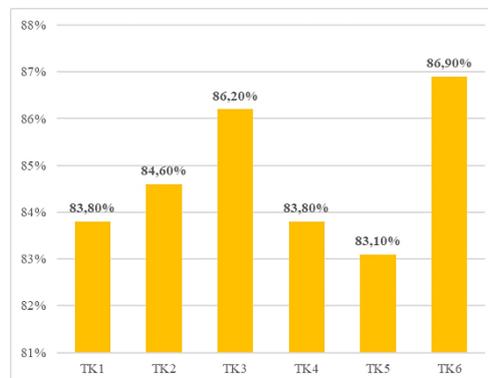
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.935	27

Dari informasi data ini, dapat diketahui bahwa kuesioner yang disebar kepada seluruh responden dengan jumlah 27 item pertanyaan telah valid dan jawaban yang didapatkan dari responden memiliki nilai reliabilitas yang sangat tinggi yaitu 0,935 sehingga dapat dikategorikan sangat reliabel. Adapun penjelasan hasil penelitian ini sebagai berikut:

a. Pengetahuan Teknologis (TK)

Persentase pengetahuan guru terhadap aspek Pengetahuan Teknologis menunjukkan bahwa pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang terhadap penguasaan teknologi menurut pedoman predikat penilaian dapat dikategorikan baik. Secara rata-rata nilai persentase pengetahuan guru pada aspek ini adalah 84,7% dimana nilai tertinggi didapat dari pernyataan TK6 yang menilai kemampuan guru dalam memaksimalkan penggunaan

internet. Sedangkan persentase penilaian terkecil didapat pada pernyataan TK5 yang menilai kemampuan guru dalam menggunakan program komputasi.

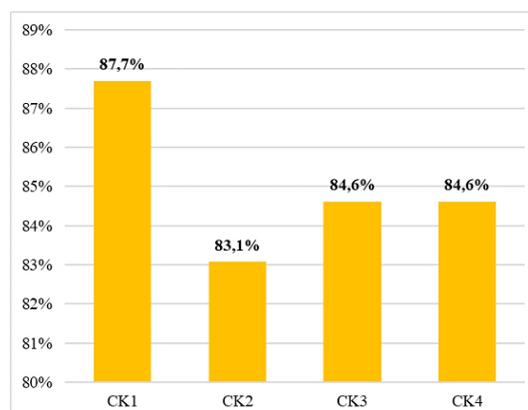


Gambar 4. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Teknologis*

Kemampuan guru dalam mengimbangi kemajuan dan keterbaruan teknologi terutama yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat penting sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjaga jarak dengan kemajuan global. Salah satu contoh adalah tingkat sensitifitas dan adaptif terhadap perkembangan perangkat lunak yang digunakan untuk proses pembelajaran yang mendorong peserta didik menuju level sistem pembelajaran yang lebih tinggi di kelas (Sintawati & Indriani, 2019).

Selain guru, kemampuan siswa dalam menyelaraskan pembelajaran berbasis teknologi yang disajikan oleh guru menentukan keberhasilan dalam penerapan TPACK khususnya aspek teknologis, dan konten. Maka dari itu guru juga perlu memastikan kemampuan siswa sebelum diterapkannya TPACK tersebut. Untuk itu, sebelum memanfaatkan teknologi kedalam pembelajaran, guru perlu mengobservasi level dan kemampuan teknologi siswa, dalam hal ini dalam penggunaan gadget yang berkaitan dengan pembelajaran.

b. Pengetahuan Konten (CK)



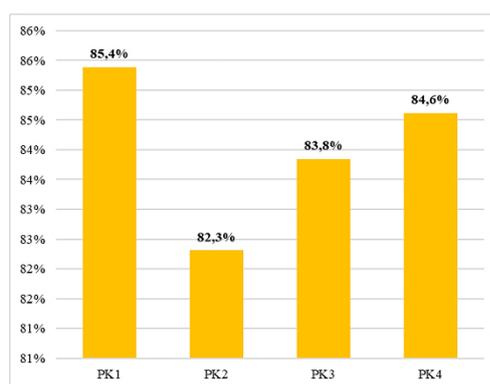
Gambar 5. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Konten*

Pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang mengenai pemahaman terhadap konten memiliki predikat baik yang didasarkan pada pedoman predikat dan persentase jawaban rata-rata nilai persentase pengetahuan guru pada aspek ini yaitu 85% dimana nilai tertinggi didapat dari pernyataan CK1 yang menilai pemahaman guru terhadap landasan teori, hukum dan konsep materi yang diajarkan. Sedangkan persentase penilaian terkecil didapat pada pernyataan CK2 yang menilai pengetahuan guru terhadap sejarah perkembangan materi yang diajarkan.

Pemilihan konten yang tepat merupakan kunci pendekatan penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dalam lingkup keberagaman kelas, tentunya setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajarnya yang berbeda, termasuk stimulus yang disajikan dalam bentuk konten. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Koehler dan Mishra (2009), menyatakan bahwa peran guru dalam memilih, membuat dan menyajikan konten dalam suatu pembelajaran menentukan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan ketidakmampuan guru dalam memilih informasi yang harus disajikan melalui struktur konten yang tepat akan menyebabkan bias informasi yang diterima peserta didik.

c. Pengetahuan Pedagogis (PK)

Persentase pengetahuan guru terhadap aspek *Pedagogic Knowledge* yang ditampilkan pada grafik di bawah menunjukkan hasil secara menyeluruh pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang mengenai pengetahuan terhadap pengelolaan pembelajaran memiliki predikat baik didasarkan pada pedoman predikat dan persentase jawaban setiap pernyataan telah melebihi 80%. Rata-rata nilai persentase pada aspek ini adalah 84%. Nilai tertinggi didapat dari pernyataan PK1 sebesar 85,4% yang menilai pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi. Nilai terkecil didapat pada pernyataan PK2 sebesar 82,3% mengenai pengetahuan guru dalam mengelola dan menguasai kelas dengan baik.



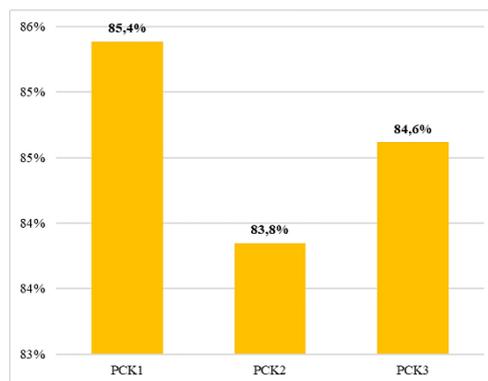
Gambar 6. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Pedagogis*

Pengelolaan kelas merupakan bagian utama dari aspek *Pengetahuan Pedagogis* yang lebih banyak terfokus pada segmentasi pelaksanaan pembelajaran dikelas dalam konteks pengetahuan tentang pembelajaran siswa, metode pembelajaran, teori pendidikan yang berbeda, dan penilaian pembelajaran untuk mengajarkan materi pelajaran tanpa referensi ke

konten (Wardani, 2022). Oleh karena itu, dalam aspek ini, guru dituntut mampu menguasai kelas dalam berbagai situasi, agar peserta didik dapat diarahkan mengikuti pembelajaran. Penguasaan kelas yang dimiliki oleh guru dalam hal ini meliputi penguasaan terhadap karakter siswa, pengendalian aktivitas, pengamatan terhadap perubahan perilaku, dan kemampuan mengatur ritme pembelajaran sesuai dengan situasi kelas. Dalam konsep TPACK, pengelolaan kelas atau pedagogis tidak hanya dikhususkan pada kegiatan pembelajaran di kelas, melainkan juga meliputi aspek pengelolaan administrasi pembelajaran, yang dapat mempermudah guru dalam menyusun administrasi pembelajaran.

d. Pengetahuan Konten Pedagogis (PCK)

Secara menyeluruh aspek *Pengetahuan Konten Pedagogis* tentang bagaimana pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang dalam mengintegrasikan kemampuan dan pengetahuan mengelola pembelajarannya kedalam bentuk penyajian materi yang menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik dimana berdasarkan penilaian aspek ini memiliki predikat baik merujuk rata-rata nilai persentase pada aspek ini adalah 84,6%. Nilai tertinggi didapat dari pernyataan PCK1 sebesar 85,4% yang menilai pengetahuan guru dalam menggunakan pendekatan dalam pembelajaran, strategi yang digunakan berdasarkan materi yang dipelajari. Sedangkan penilaian terkecil didapat pada pernyataan PCK2 sebesar 81,5% mengenai pengetahuan guru mengenai pengarsipan dan administrasi pembelajaran.

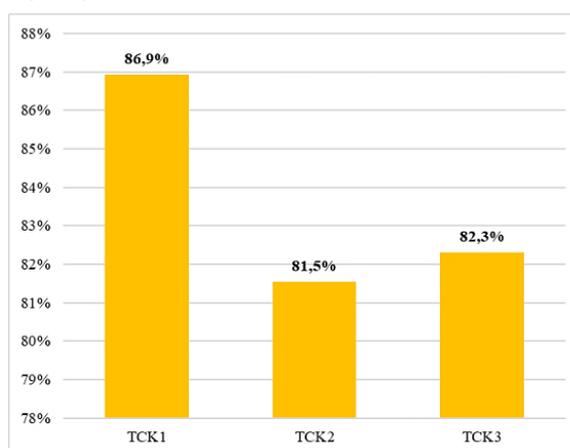


Gambar 7. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Konten Pedagogis*

Konten pedagogis secara eksplisit merupakan stimulus baik berupa audio, visualisasi maupun audiovisual yang dapat mempercepat respon pembelajaran suatu kelas dan dikembangkan oleh guru yang bersangkutan. Oleh karena itu, pengetahuan yang mempresentasikan pengetahuan konten dan adopsi strategi pedagogis dalam melangsungkan pembelajaran yang dimiliki oleh guru harus terus ditingkatkan secara berkelanjutan. Hal ini didasarkan pada keadaan dimana pendidikan telah memasuki era baru dengan perubahan yang lebih cepat dan masif. Seorang guru yang menghadapi tantangan abad 21 merupakan individu yang dituntut mampu memerankan diri sebagai subjek pembelajar sepanjang masa dan sepanjang karir dengan tujuan meningkatkan daya guna dan efektivitas kegiatan belajar mengajar peserta didik (Rahmatullah et al., 2021) Dalam suatu pembelajaran, konten pedagogis memainkan peran sebagai penyelaras dan pendukung daya tangkap peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Artinya, konten pedagogis merupakan stimulus yang dapat digunakan dalam bentuk media yang dapat memperjelas teori-teori yang dijelaskan, terutama pada konteks yang masih abstrak.

e. Pengetahuan Teknologi Konten (TCK)

Secara menyeluruh pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang mengenai penguasaan teknologi dan pemahaman mengenai penyajian suatu konten memiliki predikat baik yang didasarkan pada pedoman predikat dan persentase jawaban setiap pernyataan telah melebihi 80%. Secara rata-rata nilai persentase pengetahuan guru pada aspek ini adalah 83,6% dimana nilai tertinggi didapat dari pernyataan TCK1 yang menilai pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi yang dapat menunjang pemahaman teori dan konsep materi pembelajaran. Sedangkan persentase penilaian terkecil didapat pada pernyataan TCK2 yang menilai pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi dan platform pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.



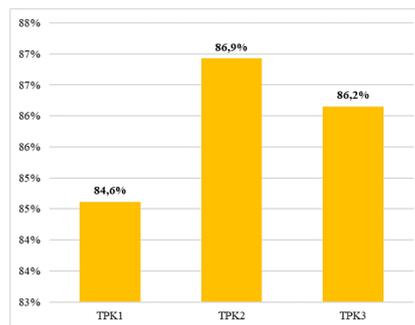
Gambar 8. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Teknologi Konten*

Pentingnya TCK dikarenakan perannya sebagai aspek yang mendorong guru untuk mendayagunakan teknologi secara tepat dan mengintegrasikannya kedalam pembelajaran terutama dalam proses *knowledge transfer* melalui representasi konten-konten pembelajaran yang menarik (Sintawati & Indriani, 2019).

Perkembangan teknologi saat ini terutama pasca pandemi covid-19 yang menggeser pembelajaran kedalam platform-platform pembelajaran, telah memunculkan kemajuan baru, khususnya dari segi peralatan teknis pembuat konten. Beragam aplikasi, web, dan media lainnya bermunculan dan semakin mempermudah pekerjaan pembuatan konten. Oleh karenanya, guru perlu semaksimal mungkin mengakselerasikan kemampuannya dalam penggunaan program-program komputasi yang lebih kompleks, terutama pada platform yang berkaitan erat dengan teknologi pengelolaan konten pembelajaran. Mudahnya akses informasi perlu dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik untuk meningkatkan kapasitasnya dalam menguasai teknologi tersebut.

f. Pengetahuan Teknologi Pedagogis (TPK)

Aspek *Pengetahuan Teknologi Pedagogis* yaitu memiliki predikat baik merujuk pada pedoman predikat dan persentase jawaban setiap pernyataan telah melebihi 80%. Rata-rata nilai persentase pada aspek ini adalah 85,9% dan nilai tertinggi didapat dari pernyataan TPK2 sebesar 86,9% yang menilai pengetahuan guru dalam menentukan teknologi disesuaikan dengan pendekatan serta strategi pada aktivitas pembelajaran, strategi yang digunakan berdasarkan materi yang dipelajari. Sedangkan penilaian terkecil didapat pada pernyataan TPK1 sebesar 84,6% mengenai pengetahuan guru menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

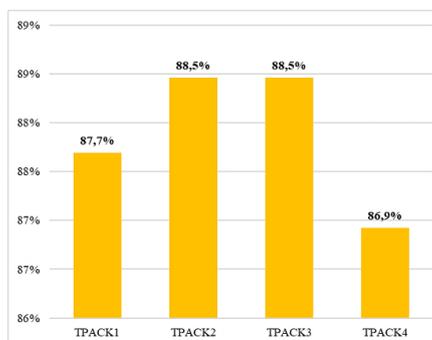


Gambar 9. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Teknologi Pedagogis*

Usaha dalam meningkatkan penguasaan teknologi dimanapun, seharusnya disertai dengan motivasi guru untuk ikut serta dalam penyelarasan pengembangan nilai profesionalisme, teknologi, pedagogis dan konten pembelajaran (Rahmatullah et al., 2021). Hal ini dikarenakan tidak ada jaminan terhadap pemanfaatan yang tinggi atas teknologi oleh guru selaras dengan penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Koehler & Mishra, 2009). Pengetahuan teknologi pedagogis (*pedagogical content knowledge*) menjadi segmen tersendiri yang menyatukan antara konsep teknologi dan pedagogis, dengan mempertimbangkan kaidah kebermanfaatannya dikelas.

g. Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis (TPACK)

Persentase pengetahuan guru terhadap aspek *Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis* yaitu bagaimana pengetahuan guru teknik mesin SMK di Kota Serang dalam memadukan 3 jenis pengetahuan dasar penyusun kompetensi TPACK, yaitu pengetahuan dan penguasaan teknologi, kemampuan pedagogis dan pengetahuan mengenai konten pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian aspek ini memiliki predikat baik merujuk pada pedoman predikat dan persentase jawaban setiap pernyataan telah melebihi 80%.

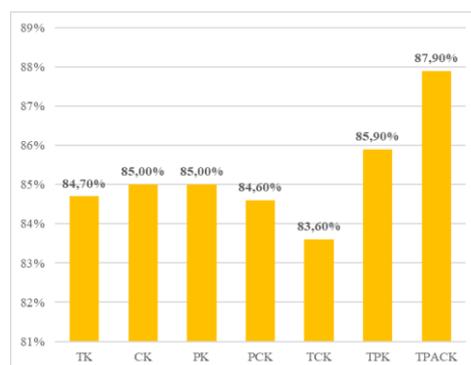


Gambar 10. Grafik Persentase Pengetahuan *Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis*

Grafik di atas menggambarkan rata-rata nilai persentase pada aspek ini adalah 87,9% dan nilai tertinggi didapat dari pernyataan TPACK2 dan TPACK3 sebesar 88,5% yang menilai pengetahuan guru dalam menyatukan antara pengetahuan dan sumber teknologi yang dimiliki untuk pembelajaran yang efektif dan efisien serta kemampuan guru dalam membantu sesama rekan profesi memahami integrasi pedagogi dan teknologi. Sedangkan penilaian terkecil didapat pada pernyataan TPK1 sebesar 86,9% mengenai pengetahuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan aplikasi yang lebih variatif didalam pembelajaran.

TPACK sebagai gabungan dari keseluruhan konsep integrasi antara teknologi, konten dan pedagogik menjadi konsep utuh yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menunjukkan hasil baik berdasarkan penelitian ini. Namun, dalam perkembangan kedepannya, baik guru dan siswa perlu memahami dinamika dan perkembangan teknologi dalam pembelajaran agar terus mampu menyeimbangkan kemajuan global. Dalam hal ini, guru secara berkelanjutan terus meningkatkan kemampuannya dalam menghadapi perubahan karakter zaman, baik dari aspek pedagogik, maupun dari aspek teknologi. Pembelajaran di abad 21, menuntut guru agar dapat berkreasi dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, dengan menyesuaikan situasi, keadaan dan kebutuhan peserta didik dalam memenuhi standar kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Merujuk pada berbagai hasil riset yang telah dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan, penguasaan konsep TPACK oleh pendidik dan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar secara efisien, sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipolakan sebelumnya, melalui variasi pendekatan, strategi, metode, model dan media pembelajaran. Konsepsi TPACK dalam pembelajaran merupakan penguasaan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten pada diri guru yang menjadi 3 (tiga) elemen utama yang kemudian berinterseksi membentuk 4 (elemen) lain dari TPACK. Ketujuh elemen TPACK yang terdiri dari TK, PK, CK, TPK, PCK, TCK, dan TPACK merupakan pengetahuan-pengetahuan yang seharusnya dapat diwujudkan pendidik dalam proses pembelajaran.



Gambar 11. Grafik Nilai Rata-rata Setiap Aspek

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di atas, pengetahuan dan penerapan TPACK oleh guru SMK jurusan Teknik Mesin di Kota Serang sesuai dengan aspek-aspek penyusun TPACK sebagaimana ditampilkan pada grafik diatas menunjukkan suatu kesimpulan bahwa aspek dengan nilai terkecil adalah aspek *Pengetahuan Teknologi Konten* yang hanya mencapai 83,6% namun masuk dalam kategori baik dan yang tertinggi adalah aspek *Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis* sebesar 87,9% dalam kategori baik. Adapun rata-rata secara menyeluruh penerapan TPACK adalah sebesar 85% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan guru terhadap TPACK dikategorikan baik.

Dari simpulan ini, secara rerata pengetahuan guru yang tergolong baik, masih perlu pengembangan dan penguatan khususnya kepada guru teknik mesin SMK di Kota Serang

terkait kemampuan pengetahuan teknologi konten dalam pembelajaran. Maka, dari hasil penelitian ini dapat diberikan saran kepada pemerintah, terutama Dinas Pendidikan, dan guru serta pihak manajemen sekolah untuk mengusahakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terutama dengan pendekatan TPACK, yang mana konsep TPACK menurut para ahli diyakini sebagai salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

References

- Harrington, R. A., Driskell, S. O., Johnston, C. J., Browning, C. A., & Niess, M. L. (2019). Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis. *Tpack*, 324–346. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7918-2.ch016>
- Hayati, E., Rahmadi, F., Nursyifa, A., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., & Pamulang, U. (2020). *Prosiding Seminar Nasional: Enhancing Innovations for Sustainable Development: Dissemination of Unpam's Research Result ANALISIS TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND PENGETAHUAN KONTEN (TPACK) CALON GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)*.
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.94>
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Nofrion, Wijayanto, B., Wilis, R., & Novio, R. (2018). Analisis Technological Pedagogical and Content. *Jurnal Geografi*, 10(2), 105–116.
- Oster, A., & Peled, Y. (2019). Pengetahuan Konten Teknologi Pedagogis in pre-service teacher education: Research in progress. *Springer Proceedings in Complexity*, 41–47. https://doi.org/10.1007/978-94-007-7308-0_5
- Rahmatullah, B., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2021). Analisis Kompetensi Technological Pedagogical and Pengetahuan Konten Pada Guru Sekolah Vokasi Kemaritiman. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 186–198.
- Sakti, B. P. (2020). Upaya Peningkatan Guru Profesional Dalam Menghadapi Pendidikan Di Era Globalisasi. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 74. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.632>
- Siagian, G. (2021). s Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 I. Isrokatun1? , Upit Yulianti2, Yeyen Nurfitriyana3 Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia1,2,3 E-mail: isrokatun@upi.edu1, upityulianti@upi.edu2, yeyennf28@upi.ed. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Jurnal.Untirta.Ac.Id*, 2(1), 456–469.
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis Kemampuan Tpack (Technolgical, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi Sma Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41381>
- Wardani, H. K. (2022). Technology Pedagogy Content Knowledge (TPACK) (Analisis Konsep & Model Pembelajaran). *BASA*, 2(1).



Type of Article

Analisis Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember Materi Pencemaran Lingkungan pada TPST Bantargebang di Bekasi

Ike Kumala Sari¹, Wendy Indra Kristiawan², Diana Kamalia³, Sri Astutik⁴,
Rif'ati Dina Handayani⁵

Universitas Jember¹²³⁴⁵

Article Info

Article History:

Received: 2023-05-12
Revised: 2023-05-21
Accepted: 2023-07-21

Keywords:

Understanding;
Environmental
pollution;
Rubbish;
TPST Bantargebang.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Pemahaman;
Pencemaran
Lingkungan;
Sampah;
TPST Bantargebang.

ABSTRACT

Environmental pollution can cause various problems in life. One of the environmental pollution problems in Indonesia is the accumulation of waste in the Bantargebang Bekasi TPST. Based on the empirical data obtained, many students do not know about the problem of waste accumulation at the Bantargebang TPST. Therefore this research was carried out which aims to find out the understanding of Physics Education students at the University of Jember class of 2020, class of 2021, and class of 2022 regarding environmental pollution at the Bantar Gebang TPST in Bekasi. This study used a descriptive method by distributing questionnaires to Jember University Physics Education students and analyzed using Microsoft Excel. The results showed that the understanding of Jember University Physics Education students was "Less (D)". This is evidenced by an average value of 54.95 with a median value of 60. This statement is obtained based on table 3 regarding "Categorization of Student Questionnaire Results Values". This was also supported by the results of interviews which stated that several informants did not know about the problem of waste accumulation at the Bantargebang Bekasi TPST.

ABSTRAK

Pencemaran lingkungan dapat menyebabkan berbagai permasalahan dalam kehidupan. Salah satu masalah pencemaran lingkungan di Indonesia adalah terjadinya penumpukan sampah di TPST Bantargebang Bekasi. Berdasarkan data empiris yang diperoleh, banyak mahasiswa yang belum mengetahui mengenai permasalahan penumpukan sampah di TPST Bantargebang. Oleh karena itu dilaksanakan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember angkatan 2020, angkatan 2021, dan angkatan 2022 mengenai pencemaran lingkungan pada TPST Bantar Gebang di Bekasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember dan dianalisis menggunakan *microsoft excel*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember adalah "Kurang (D)". Hal ini dibuktikan melalui nilai rata-rata sebesar 54,95 dengan nilai mediannya adalah 60. Pernyataan tersebut diperoleh berdasarkan tabel 3 terkait "Pengkategorian Nilai Hasil Kuisisioner Mahasiswa". Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa beberapa narasumber tidak mengetahui permasalahan penumpukan sampah di TPST Bantargebang Bekasi.

Publishing Info

Copyright © 2021 Sari, I. K., Kristiawan, W. I., Kamalia, D. Astutik, S., Handayani, R. D. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Ike Kumala Sari, (2) Pendidikan Fisika, (3) Universitas Jember, (4) Jember, Jawa Timur, Indonesia, (5) Email: ikekumalasari47@gmail.com

Pendahuluan

Lingkungan ialah kesatuan ruang yang menjadi tempat tinggal atau tempat berlangsungnya kehidupan bagi seluruh makhluk hidup yang terdiri dari benda hidup dan benda yang tidak hidup (Elamin dkk., 2018; Kristyowati dan Purwanto, 2019). Lingkungan di Indonesia terdiri atas aspek air, udara, dan tanah. Menurut data Analisis Dinamika Atmosfer Dasarian II Maret 2023 oleh Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika yang ditulis oleh Prasetyaningtyas (2023), suhu udara rata-rata di Indonesia mencapai 28°C. Berdasarkan Widi (2023), Indeks Kualitas Udara Indonesia meningkat pada tahun 2022 menjadi 88,06. Pada tahun 2022, Indeks Kualitas Air Indonesia meningkat hingga menyentuh angka 53,88. Menurut Ramadhan (2018), tanah di Indonesia mengalami pencemaran yang sangat merugikan. Berdasarkan data Indeks Kualitas Lingkungan Hidup (IKLH) oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan yang dituliskan oleh Anugrah (2023). Ulfi Hanum dkk (2022) menyatakan bahwa kualitas air di Indonesia sangatlah tercemar dilihat dari aspek kekeruhan yang mencapai angka 137, aspek suhu sebesar 28,07°C, dan aspek pH atau derajat keasaman mencapai 6,62. Pencemaran udara di Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh pemakaian BBM pada kendaraan dimana setiap tahunnya mengalami peningkatan penggunaan kendaraan. Pencemaran udara di Indonesia disebabkan oleh gas rumah kaca dan emisi transportasi (Dewi dkk., 2022). Sedangkan pencemaran tanah di Indonesia disebabkan oleh adanya aktivitas pembuangan limbah rumah tangga berupa sampah organik dan sampah non organik (Surya Dewi, 2021).

Pencemaran merupakan salah satu permasalahan lingkungan di Indonesia yang disebabkan oleh keterbelakangan pembangunan. Dampak permasalahan lingkungan di Indonesia dapat mengakibatkan turunnya kualitas lingkungan secara tidak langsung maupun langsung. Kasus pencemaran lingkungan di Indonesia sebagian besar masih mendapatkan penanganan yang minim sehingga belum optimal (Lestari & Djanggih, 2019). Salah satu masalah tentang pencemaran lingkungan disebabkan oleh sampah. Aktivitas manusia dapat menyisahkan sampah sebagai bahan buangan mulai seperti sampah rumah tangga. Penanganan masalah sampah menjadi sangat penting karena semakin banyak sampah yang dihasilkan apabila terus menerus akan terjadi penumpukan sampah dan berdampak bagi kehidupan (Yuliananda et al., 2019). TPST Bantar Gebang terletak di Kota Bekasi, Jawa Barat digunakan dalam penampungan pembuangan sampah sejak tahun 1989 dari wilayah Jakarta dengan luas 110 Ha. TPST Bantargebang dikelola oleh Pemerintah DKI Jakarta dengan Pemerintah Kota Bekasi. Beberapa alasan kami memilih objek penelitian TPST Bantargebang adalah rata-rata volume sampah dari Jakarta di TPST Bantargebang per hari sebesar 7.000 sampai 8.000 ton yang diangkut oleh 1.200 truk sampah dan jumlah terbanyak ialah 30 juta ton sampah dengan ketinggian sekitar 25 meter setiap zonanya. Sekitar 60% adalah sampah rumah tangga atau domestik berbentuk sampah kering seperti sampah plastik, kardus, dan kertas (Humayrah et al., 2021). Selain itu alasannya adalah kemampuan daya tampung dari Jakarta atau Bekasi pada beberapa tahun

ke depan telah mendekati maksimum. Pengelolaan di beberapa zona TPST juga belum dikelola dengan baik. Sistem yang digunakan adalah *open dumping* mengakibatkan kerusakan lingkungan menghasilkan gas metana serta air lindi (Sukwika dan Noviana, 2020; Pratiwi et al., 2022). TPST Bantargebang juga menimbulkan efek negatif pada lingkungan dalam bentuk pencemaran tanah, udara, dan air (Winahyu et al., 2019). Alasan lainnya ialah sering terjadinya longsor sampah di area pemukiman penduduk, sehingga hal ini menyebabkan penurunan kesehatan pada diri dan lingkungan seperti kebersihan badan dan makanan penduduk (Nurtyasrini & Hafiar, 2016). Pada musim kemarau area sekitar TPST Bantargebang berbau tidak sedap dan menyebabkan gangguan hispa, sedangkan dimusim hujan terjadi munculnya jalanan yang becek, bau busuk, air sumur yang tercemar, dan munculnya lalat, nyamuk, dan tikus yang menyebabkan gangguan diare (Rosid et al., 2011). Kenyataannya keberadaan TPST Bantargebang memberikan manfaat bagi masyarakat dalam meningkatkan potensi ekonomi. Pada kurun waktu satu tahun, perputaran uang yang diperoleh dari hasil penjualan sampah oleh masyarakat di TPST Bantargebang bisa mencapai 150 milyar rupiah. Selain itu, sampah yang dihasilkan dapat didaur ulang menjadi bahan baku industri untuk menambah nilai potensi ekonomi (Sukwika et al., 2022). Masyarakat kebanyakan masih belum mempunyai kesadaran terhadap lingkungan yang ada di sekitar. Kebiasaan manusia seperti membuang sampah di sungai menunjukkan sikap tidak peduli tentang kebersihan lingkungan sehingga perlu pengelolaan sampah dengan baik. Apabila pengelolaan sampah tidak dilakukan dengan baik dapat mengakibatkan bau tak sedap, perubahan iklim menjadi meningkat, terjadinya banjir, dan menimbulkan wabah penyakit.

Materi pencemaran lingkungan dipelajari di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi (Cendikia et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya mahasiswa Universitas Jember memiliki respon yang baik dan berperan aktif pada pemilahan sampah rumah tangga. Pengelolaan tersebut berbasis *zero waste*. Akan tetapi, sebagian mahasiswa belum melakukan penerapan dalam kebiasaan membuang sampah yang ditunjukkan 54,8% responden hanya mengumpulkan sampah dan responden yang membakar sampah sebesar 34,2% (Sudarti & Nadhiroh, 2021). Sedangkan, menurut penelitian sebelumnya di program studi pendidikan fisika Universitas Jember sebesar 3% responden belum melaksanakan upaya 3R dan 6% belum melaksanakan diet sampah untuk pencegahan dalam mengurangi sampah (Amelia & Sudarti, 2020).

Berdasarkan data empiris yang kami peroleh melalui kegiatan wawancara kepada masyarakat umum, siswa sekolah, dan mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember angkatan 2020, angkatan 2021, dan angkatan 2022 mengenai pendapat mereka tentang pencemaran lingkungan saat ini yaitu pencemaran lingkungan saat ini merupakan permasalahan yang krusial dan perlu untuk ditanggulangi. Pencemaran lingkungan berdampak buruk bagi kelangsungan hidup. Hal tersebut karena tidak ada pengolahan sampah yang tepat untuk menanggulangi penumpukan sampah. Pendapat mereka mengenai dampak pencemaran lingkungan yaitu menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem, lingkungan menjadi kotor dan kumuh, menimbulkan bibit penyakit, kualitas tanah, air, dan udara menjadi buruk, serta dapat menimbulkan bencana alam seperti banjir. Pendapat mereka mengenai penumpukan sampah di TPS yaitu penumpukan sampah perlu diberi tindakan lanjut, serta pemerintah seharusnya menghimbau masyarakat agar meminimalisir penumpukan sampah. Selain itu penumpukan sampah juga dapat diatasi dengan membangun rumah industri pengolahan sampah, sehingga juga dapat mengurangi jumlah pengangguran. Terdapat 3 narasumber yang tidak mengetahui permasalahan penumpukan sampah di TPS. Kemudian dari beberapa narasumber yang telah

diwawancarai, tidak ada narasumber yang mengetahui fenomena gunung sampah di TPST Bantar Gebang. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sujana et al (2018) yang menyatakan bahwa secara umum sikap dan perilaku peduli lingkungan pada mahasiswa berada pada kategori sedang. Selain pada mahasiswa, penelitian yang dilakukan oleh Rohani et al (2022) juga menyatakan bahwa sebagian masyarakat membuang sampah rumah tangga di lahan yang kosong dan ditepian jalan.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember angkatan 2020, angkatan 2021, dan angkatan 2022 mengenai pencemaran lingkungan pada TPST Bantar Gebang yang berlokasi di Bekasi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember Materi Pencemaran Lingkungan pada TPST Bantar Gebang di Bekasi”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang ada, kemudian menjelaskan secara jelas mengenai tujuan yang akan diraih, sedangkan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data dengan angka, menafsirkan data dengan angka, dan menunjukkan hasil penelitian dalam bentuk angka (Jayusman & Shavab, 2020). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka yang merupakan nilai dari kuesioner yang disebar kepada mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kuantitatif ini adalah wawancara dan kuisisioner. Pada wawancara ini, peneliti mewawancarai 5 narasumber yang terdiri atas: masyarakat umum, siswa sekolah, serta mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember angkatan 2020, angkatan 2021, dan angkatan 2022 . Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara rinci dari narasumber. Kuisisioner digunakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi pencemaran lingkungan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara dan soal kuisisioner.

Desain Penelitian

Wawancara terdiri 4 pertanyaan terstruktur, yang diberikan kepada 5 narasumber, yakni, masyarakat umum, siswa sekolah, serta tiga mahasiswa angkatan termuda program studi Pendidikan Fisika Universitas jember. Adapun keempat pertanyaan tersebut terdiri atas, yakni pendapat narasumber terkait pencemaran lingkungan, dampak dari pencemaran lingkungan, tingkat pengetahuan narasumber mengenai masalah penumpukan sampah di TPS beserta pendapat narasumber, dan tingkat pengetahuan narasumber terkait keberadaan fenomena gunung sampah di TPST Bantargebang. Dimana hasil jawaban narasumber dari

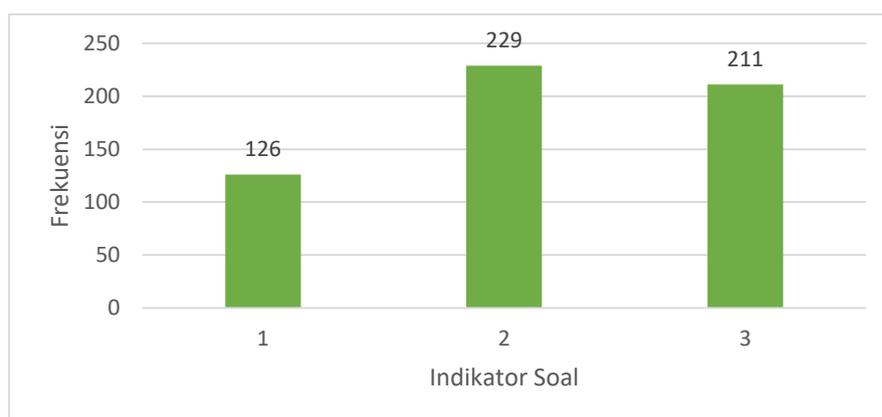
wawancara terstruktur disajikan secara narasi atau deskripsi sebagai data pendukung dalam penelitian.

Kuisisioner melalui *Google Formulir* diatur dalam *mode test* dan terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan poin 10 untuk jawaban benar dan poin 0 untuk jawaban salah. Adapun soal-soal di dalam kuisisioner tersebut dibuat berdasarkan tiga aspek, yakni materi pencemaran lingkungan, dampak pencemaran sampah TPST Bantargebang, dan sikap atau perilaku yang seharusnya dilakukan sebagai upaya mencegah dan mengurangi penumpukan sampah yang mengakibatkan pencemaran sampah. Penyebaran kuisisioner melalui *Google Formulir* diberikan kepada mahasiswa program studi Pendidikan Fisika tiga angkatan termuda di salah satu Universitas Jember *online* melalui *WhatsApp Group*, *broadcast* atau pesan siaran, dan *personal chat*. Data hasil jawaban dari mahasiswa akan disajikan dalam bentuk persentase menggunakan diagram batang yang diperoleh secara langsung pada *Google Formulir*, serta dikategorikan berdasarkan indikator soal, kategori soal, dan kategori nilai.

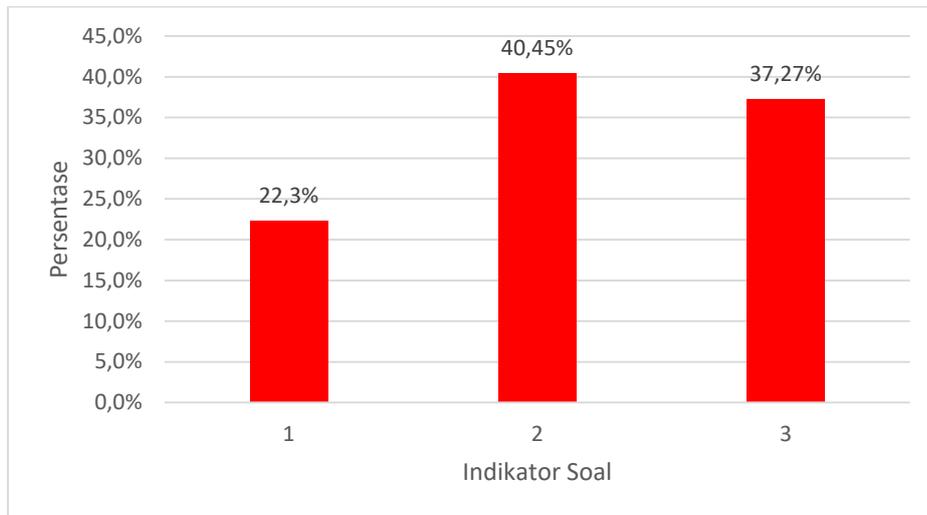
Hasil

Tabel 1. Pemahaman Mahasiswa Berdasarkan Indikator Soal

No.	Indikator Soal	Frekuensi Jawaban Benar	Persentase Jawaban Benar
1	Materi pencemaran lingkungan	126	22,3%
2	Dampak pencemaran sampah TPST Bantargebang	229	40,45%
3	Sikap atau perilaku yang dilakukan sebagai upaya mencegah dan mengurangi sampah	211	37,27%



Gambar 1. Frekuensi Jawaban Benar Setiap indikator

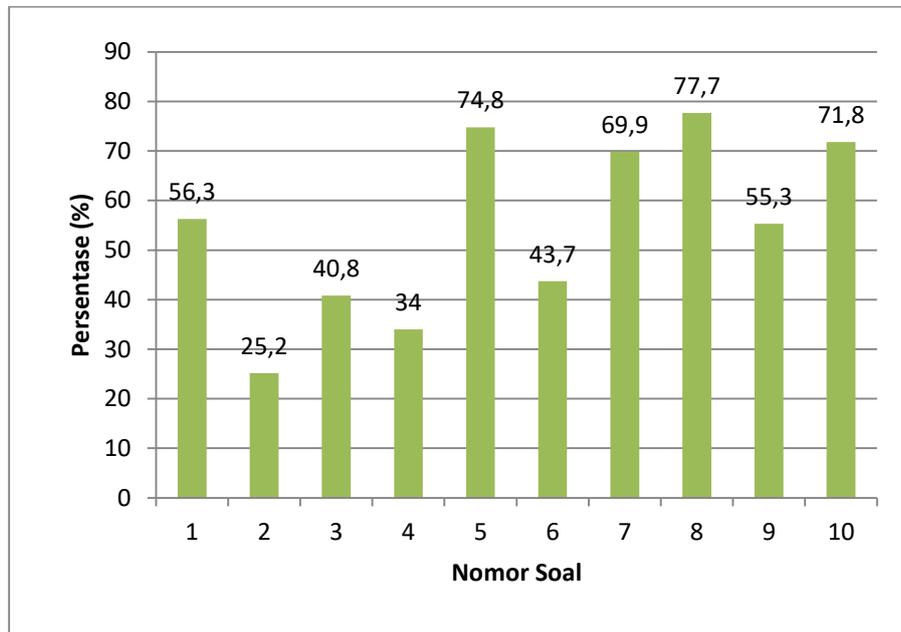


Gambar 2. Persentase Jawaban Benar Setiap Indikator

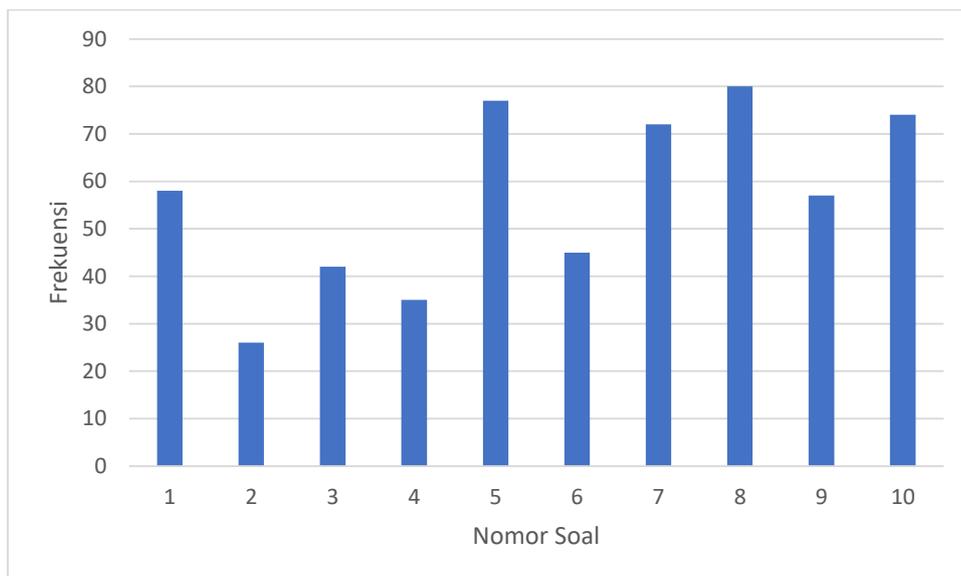
Tabel 1 serta gambar grafik 1 dan 2 di atas adalah data hasil penelitian yang dikelompokkan berdasarkan indikator. Pada kedua grafik di atas, Indikator 1 merupakan indikator materi pencemaran lingkungan. Indikator 2 merupakan indikator dampak pencemaran sampah TPST Bantargebang. Indikator 3 merupakan indikator sikap atau perilaku yang seharusnya dilakukan sebagai upaya mencegah dan mengurangi penumpukan sampah yang mengakibatkan pencemaran sampah. Berdasarkan ketiga indikator pada tabel 1, maka dapat diketahui bahwa frekuensi jawaban benar terbanyak terletak pada indikator 2 yakni 229 jawaban dengan presentase sebesar 40,45%, sedangkan frekuensi jawaban benar paling sedikit terletak pada indikator 1 yakni 126 jawaban dengan presentase sebesar 22,3%. Oleh karena itu, dapat kita lihat bahwa mahasiswa lebih memahami mengenai dampak pencemaran sampah pada TPST Bantargebang dibandingkan dengan indikator yang lainnya.

Tabel 2. Pemahaman Mahasiswa Berdasarkan Kategori Soal

No	Kategori Soal	Frekuensi Jawaban Benar	Persentase (%)
1	Sulit	58	56,3
2	Sulit	26	25,2
3	Sulit	42	40,8
4	Sedang	35	34
5	Sulit	77	74,8
6	Sedang	45	43,7
7	Mudah	72	69,9
8	Mudah	80	77,7
9	Sedang	57	55,3
10	Mudah	74	71,8
	Rata-rata (mean)	57	54,95



Gambar 3. Persentase Pemahaman Mahasiswa Berdasarkan Kategori soal



Gambar 4. Frekuensi Pemahaman Mahasiswa Berdasarkan Kategori Soal

Tabel 2 serta gambar grafik 3 dan 4 diatas merupakan data hasil penelitian berdasarkan tiga kategori soal, yaitu mudah, sedang, dan sulit. Soal dengan kategori mudah berjumlah 3 yaitu bernomor 7,8, dan 10. Soal kategori sedang berjumlah 3 terdapat pada nomor 4,6, dan 9. Kategori soal sulit berjumlah 4 yaitu bernomor 1,2,3, dan 5. Pada grafik diatas menunjukkan persentase jawaban mahasiswa yang benar pada setiap soal. Berdasarkan kategori soal mudah, persentase tertinggi dan terendah berturut-turut pada nomor 8 dan 7 sebesar 77,7% dan 69,9% dengan jumlah mahasiswa berturut-turut sebanyak 80 dan 72 mahasiswa. Pada kategori soal sedang, persentase tertinggi dan terendah secara berturut-turut bernilai 55,3% dan 34% dengan jumlah mahasiswa berturut-turut sebesar 57 dan 35. Berdasarkan kategori soal sulit, persentase tertinggi dan terendah berturut-turut adalah 74,8% dan 25,2% dengan jumlah mahasiswa secara berturut-turut sebanyak 77 dan 26. Sehingga rata-rata jumlah mahasiswa menjawab soal benar adalah 57 dengan rata-rata persentase sebesar 54,95%. Dengan demikian, soal nomor 8 merupakan soal kategori mudah dengan jawaban benar mahasiswa terbanyak dan soal nomor 2 yakni kategori sulit dengan jawaban mahasiswa paling sedikit.

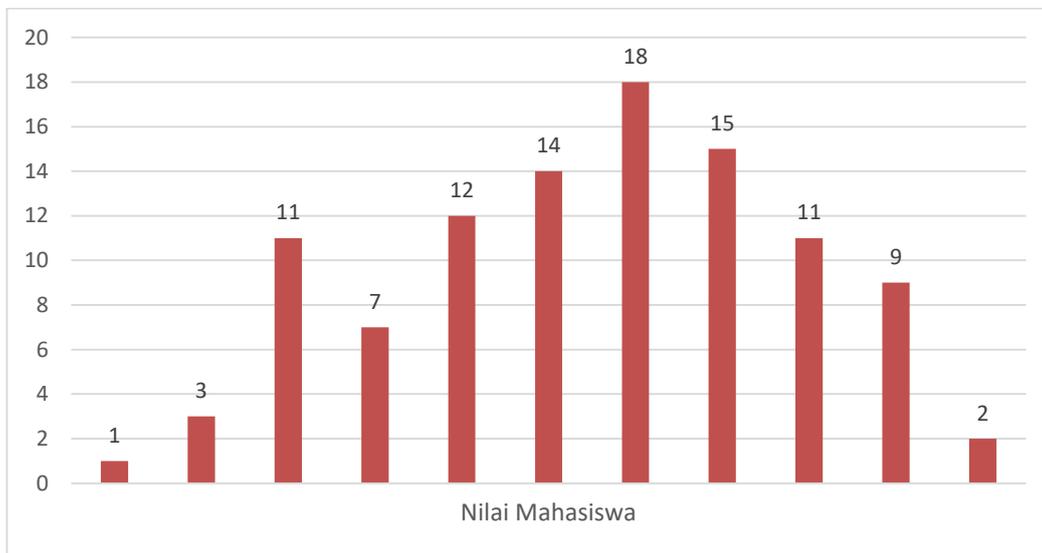
Tabel 3. Pengkategorian Nilai Hasil Kuisiner Mahasiswa

No.	Skala Nilai	Kategori Nilai	Huruf
1.	≥ 80	Istimewa	A
2.	$75 \leq AB < 80$	Sangat Baik	AB
3.	$70 \leq B < 75$	Baik	B
4.	$65 \leq BC < 70$	Cukup Baik	BC
5.	$60 \leq C < 65$	Cukup	C
6.	$55 \leq CD < 60$	Kurang	CD
7.	$50 \leq D < 55$	Kurang	D
8.	$45 \leq DE < 50$	Sangat Kurang	DE
9.	< 45	Sangat Kurang	E

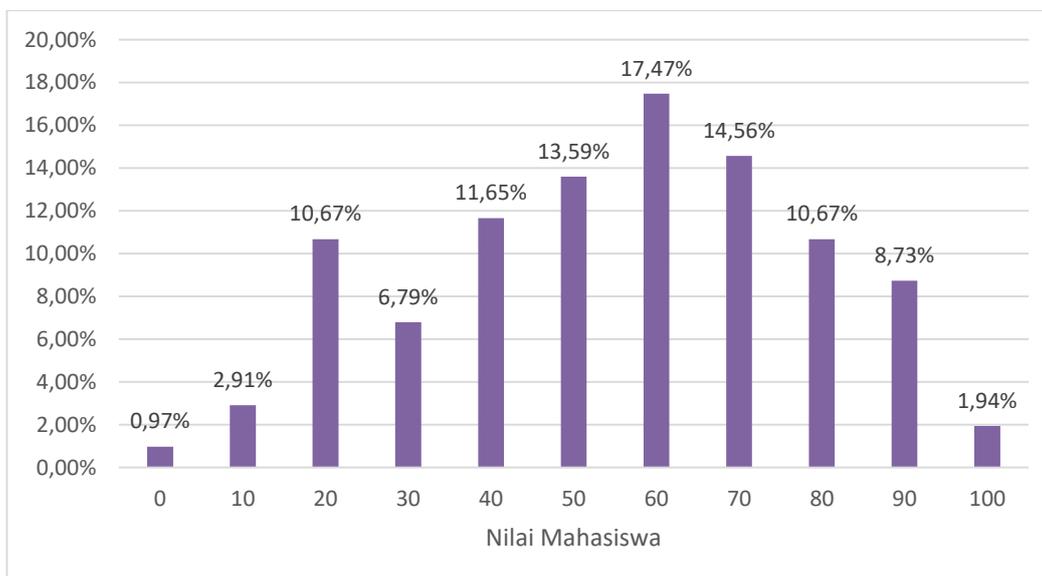
Tabel 4. Pengkategorian Nilai Mahasiswa Berdasarkan Kategori Nilai

No.	Nilai	Frekuensi Mahasiswa	Persentase (%)	Kategori Nilai
1.	0	1	0,97%	Sangat Kurang (E)
2.	10	3	2,91%	Sangat Kurang (E)
3.	20	11	10,67%	Sangat Kurang (E)
4.	30	7	6,79%	Sangat Kurang (E)
5.	40	12	11,65%	Sangat Kurang (E)
6.	50	14	13,59%	Sangat Kurang (DE)
7.	60	18	17,47%	Cukup (C)
8.	70	15	14,56%	Baik (B)
9.	80	11	10,67%	Istimewa (A)

10.	90	9	8,73%	Istimewa (A)
11.	100	2	1,94%	Istimewa (A)



Gambar 5. Pengkategorian Nilai Mahasiswa Berdasarkan Kategori Nilai



Gambar 6. Presentase Nilai Mahasiswa Berdasarkan Kategori Nilai

Pada tabel 4, maka dapat diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh mahasiswa adalah sebesar 0 dengan jumlah hanya 1 mahasiswa dan persentasenya sebesar 0,97%. Berdasarkan kategori nilai, mahasiswa tersebut mendapatkan predikat “Sangat Kurang (E)”. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh mahasiswa sebesar 100 dengan jumlah hanya 2 mahasiswa dan persentasenya sebesar 1,94%. Berdasarkan kategori nilai, mahasiswa tersebut mendapatkan predikat “Istimewa

(A)”. Kategori nilai pada tabel 4 diperoleh dari tabel 3 yang ditentukan predikatnya berdasarkan skala nilai.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran kuisioner, maka dapat diketahui bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Jember adalah “Kurang (D)”. Hal ini dibuktikan melalui nilai rata-rata yang diperoleh oleh seluruh responden yang mengisi adalah sebesar 54,95 dengan nilai mediannya adalah 60. Pernyataan tersebut diperoleh berdasarkan tabel 3 terkait “Pengkategorian Nilai Hasil Kuisioner Mahasiswa”. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa seluruh responden sepakat jika pencemaran lingkungan saat ini merupakan permasalahan yang krusial. Pencemaran lingkungan berdampak buruk bagi kelangsungan hidup. Hal tersebut karena tidak ada pengolahan sampah yang tepat untuk menanggulangi penumpukan sampah. Pendapat mereka mengenai dampak pencemaran lingkungan yaitu menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem, lingkungan menjadi kotor dan kumuh, menimbulkan bibit penyakit, kualitas tanah, air, dan udara menjadi buruk, serta dapat menimbulkan bencana alam seperti banjir. Pendapat mereka mengenai penumpukan sampah di TPS yaitu penumpukan sampah perlu diberi tindakan lanjut, serta pemerintah seharusnya menghimbau masyarakat agar meminimalisir penumpukan sampah. Selain itu penumpukan sampah juga dapat diatasi dengan membangun rumah industri pengolahan sampah, sehingga juga dapat mengurangi jumlah pengangguran. Terdapat 3 narasumber yang tidak mengetahui permasalahan penumpukan sampah di TPS. Kemudian dari beberapa narasumber yang telah diwawancarai, tidak ada narasumber yang mengetahui fenomena gunung sampah di TPST Bantar Gebang.

Penutup

Tingkat pemahaman mahasiswa pendidikan Fisika tiga angkatan termuda Universitas Jember mengenai materi pencemaran lingkungan pada TPST Bantar Gebang di Bekasi berdasarkan hasil data yang diperoleh berada pada kategori “Kurang (D)”. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil kuisioner mahasiswa sebesar 54,95 dengan nilai median sebesar 60. Mahasiswa masih kurang memahami dalam aspek pengetahuan, dampak, dan sikap atau perilaku terkait pencemaran lingkungan pada TPST Bantar Gebang di Bekasi. Hal ini juga sesuai dengan data pendukung dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa beberapa koresponden tidak mengetahui permasalahan penumpukan sampah di TPST Bantar Gebang Bekasi berupa fenomena gunung sampah.

Referensi

- Amelia, F. dan Sudarti. 2020. Analisis tingkat kesadaran mahasiswa pendidikan fisika semester 2 terhadap pengelolaan sampah plastik sekali pakai. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Terapannya (Jupiter)*. 2(1):24–31.
- Anugrah, N. 2023. *Kualitas Lingkungan Hidup Indonesia*. https://www.menlhk.go.id/site/single_post/5206/kualitas-lingkungan-hidup-indonesia-meningkat-dalam-lima-tahun-terakhir [Diakses pada Hari Minggu, 26 Maret 2023 pukul 13.00 WIB].
- Cendikia, M. R., S. Astutik, E. I. Pangastuti, F. A. Kurnianto, dan B. Apriyanto. 2023. Pembelajaran geografi kontribusi pengetahuan lingkungan hidup terhadap pembentukan. *Majalah Pembelajaran Geografi*. 6(59):30–35.
- Amelia, F., & Sudarti. (2020). Analisis Tingkat Kesadaran Mahasiswa Pendidikan Fisika Semester 2 terhadap Pengelolaan Sampah Plastik Sekali Pakai. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Terapannya (Jupiter)*, 2(1), 24–31. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Jupiter/article/view/5634/4889>
- Cendikia, M. R., Astutik, S., Pangastuti, E. I., Kurnianto, F. A., & Apriyanto, B. (2023). Pembelajaran Geografi Kontribusi Pengetahuan Lingkungan Hidup terhadap Pembentukan.

- Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(59), 30–35.
- Humayrah, W., Stefani, M., & Febrina, L. (2021). Pokimas (Program Kebun Gizi Masyarakat) Di Komunitas Bgbj, Tempat Pembuangan Sampah Terpadu (Tpst), Bantar Gebang, Bekasi, Jawa Barat. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, 3(2), 75–82. <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v3i2.71>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Lestari, S. E., & Djanggih, H. (2019). Urgensi Hukum Perizinan Dan Penegakannya Sebagai Sarana Pencegahan Pencemaran Lingkungan Hidup. *Masalah-Masalah Hukum*, 48(2), 147–163. <https://doi.org/10.14710/mmh.48.2.2019.147-163>
- Nurtyasrini, S., & Hafiar, H. (2016). Pengalaman Komunikasi Pemulung Tentang Pemeliharaan Kesehatan Diri Dan Lingkungan Di Tpa Bantar Gebang. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(2), 219–228. <https://doi.org/10.24198/jkk.vol4n2.9>
- Rohani, R., Sulha, S., & Evariani, E. (2022). Analisis Tingkat Kepedulian Masyarakat Terhadap Kebersihan Lingkungan Di Kelurahan Akcaya Kecamatan Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 91–102. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/kewarganegaraan/article/view/2934>
- Rosid, S., Koesnodo, R. N., & Nuridianto, P. (2011). Estimasi Aliran Air Lindi Tpa Bantar Gebang Bekasi Menggunakan Metoda Sp. *Jurnal Fisika Unnes*, 1(2), 79521.
- Sudarti, & Nadhiroh, A. K. (2021). Student response analysis of household waste sorting based on zero waste based management. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dasar Dan Lingkungan Hidup*, 21(April), 1–7.
- Sujana, K., Hariyadi, S., & Purwanto, E. (2018). Hubungan Antara Sikap Dengan Perilaku Peduli Lingkungan Pada Mahasiswa. *Jurnal Ecopsy*, 5(2), 81. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i2.5026>
- Sukwika, T., & Noviana, L. (2020). Status Keberlanjutan Pengelolaan Sampah Terpadu di TPST-Bantargebang, Bekasi: Menggunakan Rappfish dengan R Statistik. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 18(1), 107–118. <https://doi.org/10.14710/jil.18.1.107-118>
- Sukwika, T., Sukamdani, N. B., & Maharani, M. D. D. (2022). Analysis of Two Dimensional Sensitivity as Decision Support Alternative Waste Management in TPST Bantargebang. *Berkala Sainstek*, 10(2), 68. <https://doi.org/10.19184/bst.v10i2.31293>
- Winahyu, D., Hartoyo, S., & Syaikat, Y. (2019). Strategi Pengelolaan Sampah Pada Tempat Pembuangan Akhir Bantargebang, Bekasi. *Jurnal Manajemen Pembangunan Daerah*, 5(2), 1–17. https://doi.org/10.29244/jurnal_mpd.v5i2.24626
- Yuliananda, S., Utomo, P., & Golddin, R. M. (2019). Pemanfaatan Sampah Organik Menjadi Pupuk Kompos Cair Dengan Menggunakan Komposter Sederhana. *Jurnal Abdikarya*, 3(2), 159–165.



Type of Article

Meta-Analisis Penerapan Media Animasi Pada Pelajaran IPA Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Zakky Mubarak's ¹, Azizah Miftakhul Rohmah ², Adinda Fara Aulia ³, Anita Ekantini⁴

¹ mubarokzakky829@gmail.com, ² miftakhulazizah90@gmail.com, ³ faraadinda087@gmail.com, ⁴ anita.ekantini@uin-suka.ac.id

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Article Info	ABSTRACT
<p>Article History:</p> <p>Received: 2022-12-12 Revised: 2023-02-23 Accepted: 2023-07-25</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Middle School Science Learning outcomes Pretest and Posttest Freedom Curriculum.</p>	<p>This study analyzes data on the application of animated media to integrated science learning. Learning using animated media with an independent curriculum seems to be able to make students' abilities increase and be implemented in their lives. The method in this study uses a meta-analysis that is reviewed from the literature that analyzes research findings that have been officially published. This research begins by looking for data in the form of quantitative descriptive analysis. Data collection was taken from the pretest and posttest scores. The results of the analysis of the use of integrated science learning animation media can improve student learning outcomes in schools from the lowest to the highest, namely 13.93% and 50.34% with an average of 27.50%.</p>
Informasi Artikel	ABSTRAK
<p>Kata Kunci:</p> <p>IPA SMP Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kurikulum Merdeka</p>	<p>Penelitian ini menganalisis data penerapan media animasi pada pembelajaran ipa terpadu. Pembelajaran menggunakan media animasi dengan kurikulum merdeka terlihat mampu menjadikan kemampuan peserta didik meningkat dan diimplementasikan dalam kehidupannya. Metode dalam penelitian ini menggunakan meta-analisis yang ditinjau dari literatur yang menganalisis temuan penelitian yang telah dipublikasikan secara resmi. Penelitian ini dimulai dengan mencari data berupa analisis diskriptif kuantitatif. Pengambilan data diambil dari nilai pretest dan posttest. Hasil analisis dari penggunaan media animasi pembelajaran ipa terpadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dari yang terendah sampai yang tinggi yaitu 13.93 % dan 50.34% dengan rata-rata 27,50%</p>
Publishing Info	<p>Copyright © 2023 Zakky Mubarak's , Azizah Miftakhul Rohmah, Adinda Fara Aulia, Anita Ekantini (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.</p>
<p>✉ Corresponding Author: Azizah Miftakhul Rohmah, Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, FITK, Kota Yogyakarta, Jawa Tengah, Jln. Marsda Adisucipto Gedung Student Centre, Email miftakhulazizah90@gmail.com</p>	

Pendahuluan

Kurikulum merdeka mengoptimalkan kemandirian dengan memberikan kebebasan dalam mengakses ilmu bagi guru dan peserta didik (Rindayati *et al.*, 2022). Fokus utama dalam kurikulum merdeka adalah pencapaian pengetahuan perilaku, kemampuan, dan hasil belajar (Suhandi & Robi'ah, 2022). Pembelajaran dalam kurikulum ini memberi peserta didik cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan mengembangkan kemampuan mereka dalam memenuhi kebutuhan dan minat belajar (Irvan *et al.*, 2021; Werdiningsih *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka mengharuskan semua elemen pendidikan untuk kreatif serta tidak membatasi ide pembelajaran yang terjadi di dalam atau di luar kelas (Manalu *et al.*, 2022). Seorang guru harus mampu memfasilitasi sumber belajar yang sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Media pembelajaran menjadi alat bantu pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan guru dan mempermudah dalam menerima materi (Djumanto, 2022). Penggunaan media pembelajaran pada pelaksanaan kurikulum merdeka diperlukan dalam membantu proses pembelajaran yang disesuaikan dengan *Universal Design for Learning* (Coffman & Draper, 2022). Media pembelajaran digunakan untuk berbagi informasi dengan peserta didik, merangsang emosi, fokus, dan persiapan dalam meningkatkan proses pembelajaran (Aditya *et al.*, 2022). Media dapat mewakili informasi yang dimanipulasi secara alami baik dalam suara, gambar, gerakan, dan warna sehingga guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik (Jauhari *et al.*, 2022). Penggunaan media meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses pembelajaran, yang membantu mereka memahami konsep-konsep yang disajikan dalam konten pelajaran dengan lebih cepat (Arianti *et al.*, 2020). Salah satu keuntungan dari media pembelajaran adalah membantu peserta didik memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah, mendukung guru dalam pengajaran mereka, dan menawarkan pengalaman yang lebih nyata (Panggabean *et al.*, 2021). Penerapan media pembelajaran dapat digunakan pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali IPA terpadu tingkat SMP.

Pembelajaran IPA pada tingkat SMP menanamkan kepada peserta didik pengetahuan, konsep, dan ide tentang alam melalui pengalaman langsung menggunakan berbagai metode ilmiah seperti penelitian, perencanaan, dan ideasi (Lestari *et al.*, 2019). Ilmu alam didefinisikan oleh Taqiya *et al.* (2019) sebagai pengetahuan sistematis yang terbentuk, berkaitan dengan fenomena material, dan sebagian besar didasarkan pada observasi dan deduksi dalam kehidupan sehari-hari. Keberagaman konsep dalam IPA harus dipahami oleh peserta didik sehingga mampu menghubungkan semua konsep tersebut dan merealisasikannya (Fauziyah *et al.*, 2020). Sebagai seorang guru harus bisa menjelaskan pelajaran yang mudah dipahami, namun pembelajaran IPA selama ini dirasakan oleh peserta didik kurang relevan dibandingkan dengan mata pelajaran lain padahal guru harus dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang mudah dipahami (Yunita & Wijayanti, 2017). Pembelajaran IPA akan lebih efektif jika diajarkan secara terpadu, dan media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan (Fitriani, 2019). Salah satu penggunaan media yang dapat membantu dalam pembelajaran IPA adalah penggunaan video animasi.

Video animasi menjadi sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dan praktis digunakan oleh peserta didik. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang dibuat menjadi sebuah gambar bergerak disertai suara pendukung gambar (Munandar *et al.*, 2018; Sulistyowati & Kristanto, 2018). Media animasi dapat menyampaikan konten

interaktif untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik tentang apa yang dipelajari (Kurniawan *et al.*, n.d.). Selain mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, video animasi merupakan media pembelajaran yang efisien karena materi yang disampaikan dapat diulang kembali jika peserta didik belum memahami isi materi (Wulandari & Rahma, 2021; Yudianto, 2017). Menurut Panggabean *et al* (2021), media animasi dapat membantu guru mengajar dan memberi peserta didik pengalaman yang lebih realistis, khususnya saat belajar sains. Ini juga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak.

Fauziah *et al* (2020) dalam penelitiannya bahwa video animasi mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar yang secara tidak langsung juga mempengaruhi hasil belajar. Penelitian dari Sari & Samawi (2014) menunjukkan hasil penerapan media animasi dalam pembelajaran yang baik, dimana peserta didik *slow learner* mengalami peningkatan kemampuan belajar dalam pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian Evelina *et al* (2022) menunjukkan media animasi memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar dan menjadikan peserta didik mampu mengimplementasikan dalam kesehariannya. Berdasarkan penelitian tersebut, media animasi dapat diterapkan pada pembelajaran IPA kurikulum merdeka.

Berdasarkan pembahasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah menyelidiki bagaimana penerapan media animasi dalam pembelajaran IPA terpadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Pengumpulan data diperlukan untuk menguji keefektifan hasil dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar, sehingga dapat menghasilkan suatu teori terhadap data yang diteliti.

Metode

Penelitian ini menggunakan strategi meta-analisis deskriptif kuantitatif yang mengacu pada data sekunder yang dapat dibandingkan dengan data dari temuan penelitian sebelumnya. (Rahmawati *et al.*, 2021). Meta-analisis adalah tinjauan literatur yang menganalisis temuan penelitian yang telah dipublikasikan secara resmi di situs web terkemuka, di jurnal akademik, atau melalui publikasi kampus (Panggabean *et al.*, 2021).

Pembelajaran IPA di SMP merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, dan konten video animasi sebagai variabel bebas. Data primer pada penelitian ini adalah artikel-artikel yang diperoleh dari penelusuran *google scholar* berkaitan dengan media animasi dalam pembelajaran IPA. Hasil dari pencarian yang diperoleh sejumlah 10 artikel ilmiah dan skripsi dengan pengambilan data dari nilai *mean post-test* dan *pre-test*. Data nilai yang telah diperoleh kemudian dihitung skor gain yang ternormalisasi (N-Gain) untuk membandingkan hasil belajar setiap artikel. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor N-Gain mengikut Archambault (2008) yaitu:

$$d = \frac{M_{Posttest} - M_{Pretest}}{\sqrt{\frac{SD_{pretest} + SD_{Posttest}}{2}}}$$

d	: Effect Size
$M_{posttest}$: rata-rata (Mean) post-test
$M_{pretest}$: rata-rata (Mean) pre-test
$SD_{posttest}$: standar deviasi post-test
$SD_{pretest}$: standar deviasi pre-test

Hasil dan Pembahasan

Data yang didapat dengan menggunakan meta-analisis secara umum menjelaskan bahwa video animasi berperan penting dalam siklus pembelajaran di kelas. Menurut Adesote (2013) tujuan dari media animasi adalah membantu guru memaparkan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat merespon dan meyakinkan bahwa materi yang dijelaskan menggunakan video animasi lebih mudah di mengerti dan menarik serta tingkat kognitif peserta didik dapat meningkat dari hasil belajar menggunakan video animasi. Kurikulum merdeka yang diimplementasikan kedalam pembelajaran berbasis video animasi menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sudah memberikan kebebasan dalam konteks teknologi yaitu video animasi berisikan materi sehingga menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif. Pada pembelajaran sains yang dikenal sangat rumit dan butuh konteks pemahaman yang kuat dapat dipermudah dengan menggunakan video animasi dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari. Kemampuan guru untuk menghasilkan sebuah karya baru yang unik dengan mengutamakan kemampuan eksplorasi terhadap pemecahan masalah pada pembelajaran sains (Sayekti & Kinasih, 2017).

Table 1. Referensi Pengambilan Data

Kriteria Pengumpulan Data	Pengelompokan Data	Jumlah Artikel Yang Diperoleh
Tahun publish	2014	1
	2016	1
	2018	1
	2019	1
	2020	2
	2021	1
	2022	3
Jenis media pembelajaran	Video Animasi	10
Variabel terkait	Mata Pelajaran IPA SMP	10

Pada tabel 1 pengambilan data diambil dari referensi jurnal minimal 10 tahun kebawah. Adanya referensi tahun terlihat bahwa 2022 sudah semakin banyak yang menggunakan pembelajaran berbasis teknologi sehingga di era society 5.0 meningkatkan kualitas peserta didik dengan aspek 4C yaitu *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration*.

Sebaran data yang dihasilkan, kemudian di hitung nilai rata-rata posttest dan pretest, gain, dan N-gain dari 10 artikel tersebut. Data diolah secara kuantitatif melalui pengurangan skor posttest dengan skor pretest. Hasil analisis dari kelas eksperimen ditunjukkan nilai rata-rata pretest lebih besar dari posttestnya. Berikut adalah hasil dari analisis data:

Tabel 2. Hasil Analisis Video Animasi

Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
		Sebelum	Sesudah	Gain	N Gain
Efektivitas Pembelajaran Media Animasi	Nadiatul Hikmah	47.5	77.7	30.4	57.52
Media Video Animasi, Kreativitas Siswa	Navika Putri Dwi Lestari, Dewi Karyati, Beben Barnas	65.63	84,75	19.12	55.63
Media Animasi, Motivasi Hasil Belajar	Ninuk Wahyunita Sari, Ahmad Samawi	61,6	80.0	18.4	47.91
Media Animasi, Hasil Belajar Siswa	Asim, Khaeruddin, Helmi	60.83	87.50	26.47	68.08
Penerapan Media Animasi	A.Muhajir Nasir, Hamzah Upu) Dan Hisyam Ihsan	28.79	79.13	50.34	70.69
Media Animasi, Software Powtoon	Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, Arie Wahyuni	67.57	81,50	13.93	42.95
Media Video Animasi 3D	Mike Evelina, Soka Hadiati, Eti Sukadi	48.82	74.12	25.29	49.43
Media Pembelajaran Edmodo, Hasil Belajar Siswa	Andi Muhammad Alfian	54.0	84.43	30.43	66.15
Media Animasi, Motivasi Belajar	Hamzah	60.48	91.48	31.0	78.44
Media Video Animasi, Hasil Belajar	Ratiwi Arianti, Indrawati, Iwan Wicaksono	48.10	77.67	29.57	57.17
RATA-RATA		54.33	81.82	27,50	60.19

Tabel diatas, nilai dari yang terendah sampai yang tinggi yaitu 13.93 dan 50.34 dengan rata-rata 27,50. Sebelum penggunaan video animasi sebagai media pembelajar, rata-rata hasil pretest diperoleh sebesar 54,33. Namun setelah media video animasi diterapkan, hasil meningkat sebesar 81,82. Skor n-gain diperoleh sebesar 60,19 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Arianti dkk (2020), yang menunjukkan hasil dengan kategori baik terhadap penggunaan media animasi pada hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai n-gain 74,5. Selain itu, (Wulandari & Rahma, 2021) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media video berbasis kinemaster menunjukkan hasil yang baik, yaitu kelas eksperimen 83,52 dan kelas kontrol 69,11.

Kegiatan pembelajaran ipa lebih efektif ketika menggunakan media animasi sesuai dengan hasil analisis data yang diperoleh. Nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media animasi menunjukkan bagaimana penggunaan media animasi dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa meningkatnya hasil belajar peserta didik bukanlah suatu kebetulan, melainkan ada faktor yang menentukan seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Faktor tersebut meliputi penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, kesesuaian bahan ajar dan kesiapan guru dalam menyampaikan materi (Novita et al., 2019).

Kesimpulan

Hasil meta-analisis penggunaan media video animasi pada pembelajaran ipa dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai pretest 54,33 dan posttest 81,82, serta skor rata-rata N-Gain sebesar 60.19. Media animasi memiliki dampak terhadap hasil belajar serta bisa menjadi salah satu media yang diterapkan pada kurikulum merdeka.

Referensi

- Aditya, B. R., Ismiatun, A. N., Atika, A. R., & Permadi, A. (2022). Digital disruption in early childhood education: A qualitative research from teachers' perspective. *Procedia Computer Science*, 197, 521–528.
- Archambault, J., Burch, T., Crofton, M., & McClure, A. (2008). *The Effects of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. 70.
- Arianti, R., Indrawati, I., & Wicaksono, I. (2020). Efektivitas Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Pemanasan Global Pada Siswa Smp. *Edufisika*, 5(02), 92–103.
- Coffman, S., & Draper, C. (2022). Universal design for learning in higher education: A concept analysis. *Teaching and Learning in Nursing*, 17(1), 36–41.
- Djumanto, D. (2022). Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 1–20.
- Evelina, M., Sukadi, E., & Hadiati, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi 3d Berbasis Software Blender Pada Materi Tata Surya Untuk Kelas Vii Smp Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya*, 5(1), 1–6.
- Fauziah, E. I., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video Dengan Pengayaan Tokoh Dan Animasi Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448–455.
- Fitriani, W. (2019). *Kreativitas Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ipa Mi Darussalam Wonodadi Blitar*.
- Irvan, M., Mutmainah, S., & Jauhari, M. N. (2021). *The Peer Tutor Method: Implementation In Hybrid Learning Settings For Students With Disabilities*. 29–32.
- Jauhari, M. N., Mambela, S., Shanty, A. D., Nurmasari, D., Usfinit, A. H., & Batlyol, A. (2022). Optimalisasi Media Dan Teknologi Asistif Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Inklusi. *Kanigara*, 2(2), 446–452.
- Kurniawan, D., Subaer, S., & Nurhayati, N. (N.D.). Kajian Pustaka Tentang Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Video Berbasis Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 18(1), 31–43.

- Lestari, T., Wuryandini, E., & Suciptaningsih, O. A. (2019). *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Berorientasi Peraturan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud No. 07/D. D5/Kk/2018*. 193–200.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Sman 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111–120.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i2.22103>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp. *Jppipai: Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia*, 1(2).
- Rahmawati, S., Paradia, P. A., & Noor, F. M. (2021). Meta Analisis Media Pembelajaran Ipa Smp/Mts Berbasis Virtual Reality. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 12–25.
- Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140–144.
- Sayekti, I. C., & Kinasih, A. M. (2017). *Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(1), 9.
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936–5945.
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Werdiningsih, D., Umamah, A., & Wahyuni, S. (2022). *Indonesian Redesigned Curriculum: Teachers' Recognition Profiles And Perception Of Its Implementation And Impacts*.
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).



Type of Article

Pengaruh Strategi Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 11 SMK Teknik 10 Nopember

Sahara Maria Ulfah Dinatingtyas¹, Prasetio Ariwibowo², Robiatul Adawiyah³
Universitas Indraprasta PGRI

Article Info

Article History:

Received: 2022-11-10

Revised: 2023-07-20

Accepted: 2023-07-25

Keywords:

Learning strategies;

Entrepreneurship;

Learning outcomes;

Online;

Online Learning.

ABSTRACT

The issue in this study is that the teacher conducts online entrepreneurship instruction using Google Meet and the lecture style, which makes learning uninteresting and impairs student learning outcomes. The question posed in this study is if entrepreneurial learning practices have an impact on the academic performance of class XI pupils. This study sought to ascertain how online entrepreneurship learning tactics affected learning results. Utilizing quantitative techniques, this study. All class XI pupils made up the population and sample for this study, and the sample was selected using a census sampling technique. According to the results of the -t test, t count is 7,160 and when compared to t table, which is 1,980, it is determined that t count > t table equals 7,160 > 1,980. It is evident that online entrepreneurship learning methodologies have an impact on learning outcomes.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Strategi Pembelajaran;

Kewirausahaan;

Hasil Belajar;

Daring;

Pembelajaran Daring.

ABSTRAK

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah pembelajaran enterprise online guru melalui Google Meet dilakukan dengan metode ceramah yang membuat pembelajaran terasa membosankan sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran. Bentuk permasalahan penelitian ini adalah apakah strategi pembelajaran kewirausahaan berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas XI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran kewirausahaan online terhadap hasil belajar. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, sampel ditentukan dengan metode sensus. Berdasarkan hasil uji-t, t_{hitung} adalah 7,160, kemudian bandingkan dengan $t_{tabel} = 1,980$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga $7,160 > 1,980$. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kewirausahaan online berdampak pada hasil belajar.

Publishing Info

Copyright © 2023 Sahara Maria Ulfah Dinatingtyas, Prasetio Ariwibowo, Robiatul Adawiyah (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Prasetio Ariwibowo (2) Universitas Indraprasta PGRI (3) FIPPS, (4) Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, (5) Email : wibowoprasetio648@gmail.com

PENDAHULUAN

Pandemi Covid19 tidak hanya menyerang negara Indonesia tetapi seluruh dunia dan mengubah cara hidup masyarakat. Kebijakan physical distancing atau social distancing yang dilakukan pemerintah memaksa masyarakat untuk tidak beraktivitas di luar rumah. Kebijakan ini tidak hanya memperlambat perekonomian nasional, tetapi juga berdampak pada sistem pendidikan. Kegiatan belajar mengajar sebaiknya dilakukan secara daring untuk mencegah penyebaran Covid19.

Pembelajaran online jelas memberi lebih banyak tekanan pada beberapa siswa. Alat bantu dan lingkungan belajar yang memadai sangat membantu siswa dalam belajar. Menurut Evaliana (2015), media pembelajaran merupakan sarana strategis pendidikan yang dibutuhkan masyarakat.

Media pembelajaran untuk mengatasi Covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran menjadi daring atau online learning. Pembelajaran online berlangsung melalui perangkat berupa laptop, komputer, tablet atau smartphone. Di sekolah menengah kejuruan, semua pembelajaran dilakukan secara daring, termasuk kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan merupakan pembelajaran berharga yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dinamis dan kreatif (Sekarini & Marlina, 2020). Pembelajaran Kewirausahaan dirancang untuk siswa yang memiliki keterampilan dan pemahaman kewirausahaan, bertujuan untuk dapat menciptakan lapangan kerja. Untuk mengetahui ke arah mana semua siswa telah mencapai hasil belajar, maka harus dilakukan penilaian.

Hasil pembelajaran kewirausahaan diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tentunya memerlukan strategi pembelajaran yang efektif. Menurut Firmansyah (2015), strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai hasil belajar siswa secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran dapat digunakan dalam strategi pembelajaran.

Pembelajaran di SMK Teknik 10 Nopember menggunakan metode tatap muka dan daring. Pembelajaran tatap muka (PTM) di SMK Teknik 10 Nopember lebih menekankan pada keterampilan siswa. SMK Teknik 10 Nopember melaksanakan PTM dengan membaginya tiga level, level pertama kelas sepuluh, level kedua kelas sebelas, dan level ketiga kelas dua belas. Setiap level melaksanakan PTM satu kali selama empat jam dalam seminggu. Penekanan yang lebih pada keterampilan dan kejuruan dengan cara PTM mengakibatkan pelajaran daring menjadi kurang efektif dan perlu dikembangkan salah satunya pada pembelajaran kewirausahaan.

Pembelajaran perusahaan online dilaksanakan oleh guru melalui Google menggunakan metode ceramah dan praktik. Metode pengajaran yang terlalu lama membuat siswa bosan, sehingga guru menambahkan latihan kelompok. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan pemerintah bervariasi mulai dari input kurikulum 2013 hingga output dan pembelajaran mandiri melibatkan mulai dari perencanaan (input), termasuk perencanaan perangkat pembelajaran seperti implementasi kurikulum, kurikulum, RPP dan Absensi, pengajaran. materi, media, kertas ujian dan LKS. Jadi (Proses) meliputi pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang direncanakan dan model pembelajaran serta sistem blok dari teaching factory. Output (Kontrol) meliputi pelaksanaan penilaian pembelajaran, penilaian kompetensi, kinerja guru dan audit internal,

serta perbaikan dan penyesuaian terus menerus sesuai penilaian industri (Djuhartono, Ariwibowo, Alhamidi, 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Kholiq (2020), Manajemen adalah upaya seorang manajer atau supervisor untuk melakukan pekerjaan orang lain. Menurut Clausewitz (dalam Nazarudin, 2020), “strategi adalah seni menggunakan pertempuran untuk memenangkan perang”. Dalam dunia pendidikan, manajemen strategis bidang pendidikan merupakan upaya penentuan input untuk menghasilkan output. Kontribusi dunia pendidikan adalah tersedianya sarana dan prasarana pendidikan, guru/dosen yang berkualitas dan manajemen yang baik, dan hasilnya adalah lulusan dari lembaga pendidikan yang berkualitas yang memenuhi kebutuhan pendidikan.

Menurut Febrianti & Suryati, (2020). Pembelajaran merupakan proses interaktif antara siswa dan pelatih dalam suatu lingkungan belajar dimana guru harus dapat memilih model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, metode pembelajaran harus diperhatikan. Menurut Sugihartono (2013:81-82) beberapa metode pembelajaran:

Ceramah, tanya jawab, diskusi, field trip, eksperimen, latihan dan role play.

Menurut Dewi dan Sadjiarto (2021), pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh dengan menggunakan berbagai teknologi dan jaringan daring untuk menjangkau khalayak yang besar dan luas. Menurut Belawat (2019), prinsip pembelajaran daring adalah:

Penyelarasan Kurikulum, Inklusivitas, Keterlibatan Peserta Didik, Inovatif, Penilaian Gaya Belajar Efektif, Penilaian Sumatif, Utuh, Konsisten, Transparan, Mudah Diikuti, Efektif dan Hemat Biaya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran online adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh, dan mudah dipahami dari segi efektivitas biaya.

Proses pembelajaran adalah sirkuit eksternal siswa, yang dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran internal. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan yang digunakan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Utami, 2015). Menurut Firmansyah (2015), strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai hasil belajar siswa secara efektif dan efisien. Dari sini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rancangan yang meliputi seperangkat kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan. (Sihaloho, Rahayu, and Wibowo 2018) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengalami interaksi belajar mengajar yang terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Sementara itu (Handayani & Subakti 2020), hasil belajar adalah perubahan yang dicapai setelah mengalami pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar siswa yang dicapai setelah terjadi interaksi antara belajar dan mengajar. Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijelaskan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi Kesehatan, minat, keterampilan, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari sekolah, masyarakat dan keluarga.

Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses (Yurianto & Armansyah, 2021). Sementara itu (Dohona, Gulo dan Sitepu (2021)), kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang menghadapi tantangan hidup. Dari sini dapat disimpulkan bahwa wirausaha adalah orang yang berani mengambil resiko dengan memulai usaha dengan bantuan pemikiran kreatif dan inovatif, dimulai dari lahirnya ide dan pemikiran baru hingga mencari peluang untuk sukses.

Menurut (Sekarini dan Marlina 2020), pembelajaran kewirausahaan merupakan pembelajaran berharga yang tujuannya menanamkan keterampilan kreatif dan dinamis pada siswa. Menurut Yularto 2017, sebaliknya, pembelajaran kewirausahaan adalah segala kegiatan yang ditujukan untuk membantu siswa belajar kewirausahaan yang diperoleh melalui teori kelas, seperti yang diwujudkan perusahaan yang dapat menghasilkan laboratorium.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kewirausahaan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari teori kewirausahaan yang dipelajari di kelas sehingga menjadi sebuah bisnis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015:14) menyatakan bahwa metode kuantitatif adalah metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme yang mempelajari populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Populasi penelitian ini adalah yang terdapat pada objek/objek yang akan diteliti, tetapi mengandung semua sifat/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Populasi penelitian ini adalah:

Tabel 1 Populasi

Kelas	Jumlah
XI A	25 peserta didik
XI B	25 peserta didik
XI C	25 peserta didik
Jumlah	75 peserta didik

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Populasi penelitian ini oleh karena itu terdiri dari siswa, 75 siswa secara total.

Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling*; H. teknik penghitungan (jenuh) adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel. Dengan sampel sebanyak 75 siswa dan mempertimbangkan bidang studi hanya satu bidang yaitu Kelas XI SMK Teknik 10/11 Jakarta Timur. Jadi, sampel yang diuji adalah dari populasi 75 siswa SMK Teknik pada 10 November di Jakarta Timur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan sekunder. Data primer adalah teknik pengumpulan. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden melalui kuesioner.

Data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil sekolah adalah prestasi sekolah khusus siswa, yang dinyatakan setiap semester dalam bentuk sertifikat. Dalam Sugiyono (2018:456) data sekunder, yaitu. sumber data tidak langsung bagi pengumpul data, misalnya melalui orang atau dokumen lain.

Sugiyono (2016:230) menyatakan: “Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan partisipan/responden melengkapi pertanyaan atau pernyataan dan mengembalikannya kepada peneliti setelah selesai diisi.” Pada penelitian ini, sebanyak 75 angket yang dikirimkan kepada siswa kelas XI A-C dibagikan.

Selanjutnya, Arikunto (2016:231) dokumentasi mencari informasi tentang masalah atau variabel dalam bentuk catatan, kutipan, buku, surat kabar, majalah, tulisan, risalah rapat, perangkat bahasa, agenda, dll. Pada penelitian ini untuk memperoleh data sekunder tentang topik penelitian pada hasil belajar, data diperoleh dari sertifikat Daftar Inkuiri Nilai (DKN)/kelas XI A-C. Skala Likert digunakan sebagai skala. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi sederhana, koefisien korelasi, koefisien determinasi dan uji-t.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian

1. Pengujian Persyaratan Analisis Uji Validitas

Validitas tes adalah sejauh mana suatu ukuran digunakan untuk mengukur apa yang diharapkan. Hasil pengujian ini mendapatkan data instrumen yang valid dan valid dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Kriterianya adalah: “jika r hitung > r tabel maka objek soalnya valid dan sebaliknya jika ternyata r hitung < r tabel hasilnya, maka objek soalnya dianggap tidak valid.” Sugiyono (2019:230). Berikut hasil uji validitas variabel strategi pembelajaran (X) dan hasil belajar (Y) kewirausahaan online:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel X

Ringkasan Hasil Uji Validitas			
No Soal	r Hitung	r Tabel	Status
1	0,643	0,227	Valid
2	0,581	0,227	Valid
3	0,516	0,227	Valid
4	0,468	0,227	Valid
5	0,504	0,227	Valid
6	0,537	0,227	Valid
7	0,513	0,227	Valid
8	0,326	0,227	Valid
9	0,257	0,227	Valid
10	0,505	0,227	Valid
11	0,281	0,227	Valid

13	0,350	0,227	Valid
14	0,541	0,227	Valid
15	0,426	0,227	Valid
16	0,481	0,227	Valid
17	0,559	0,227	Valid
18	0,594	0,227	Valid
19	0,615	0,227	Valid
20	0,572	0,227	Valid

Sumber : Hasil Olah Data Primer Dengan SPSS 22 (2022)

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y

Ringkasan Hasil Uji Validitas			
No Soal	r Hitung	r Tabel	Status
1	0,635	0,227	Valid
2	0,424	0,227	Valid
3	0,439	0,227	Valid
4	0,434	0,227	Valid
5	0,273	0,227	Valid
6	0,379	0,227	Valid
7	0,587	0,227	Valid
8	0,396	0,227	Valid
9	0,195	0,227	Tidak Valid
10	0,199	0,227	Tidak Valid
11	0,195	0,227	Tidak Valid
12	0,422	0,227	Valid
13	0,410	0,227	Valid
14	0,559	0,227	Valid
15	0,505	0,227	Valid
16	0,584	0,227	Valid
17	0,688	0,227	Valid
18	0,551	0,227	Valid
19	0,630	0,227	Valid
20	0,457	0,227	Valid

Sumber : Hasil Olah Data Primer Dengan SPSS 22 (2022)

Dari Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan r menunjukkan mayoritas kuesioner dengan nilai r tabel, $n = 75$, $\alpha = 5\%$ yaitu 0,227 maka dapat disimpulkan bahwa item-item pada pernyataan variabel kepribadian konsumen adalah valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, kecuali untuk pertanyaan no 12 dengan nilai kurang dari 0,027 yang sesuai dengan nilai r hitung sebesar 0,147 yaitu nomor produk. 12 ditemukan tidak valid dan tidak dapat digunakan pada tahap penelitian berikutnya.

Demikian pula pada Tabel 2 diketahui bahwa hasil perhitungan r menunjukkan mayoritas kuesioner dengan nilai r tabel, $n=75$, $\alpha=5\%$, d valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, kecuali untuk pertanyaan no. . 9, 10, 11 dengan nilai kurang dari 0,027 yaitu nilai r hitung sebesar 0,195; 0,199; 0,195, mis. barang no. 9, 10, 11 dinyatakan tidak valid dan tidak layak digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

Reabilitas

Menurut Suseno (2018:152) “Reliabilitas berasal dari kata reliabilitas seberapa handal hasil pengukurannya. aspek yang diukur dalam objek tidak berubah. Kriteria suatu alat penelitian dikatakan reliabel bila menggunakan teknik ini, jika koefisien reliabilitas $r > 0,6$.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Strategi Pembelajaran Kewirausahaan (X)

Koefisien Reabilitas	Cronbach's Alpha on Standardized Items	Interpretasi
0,801	> 6	Sangat Reliabel

Sumber : Data primer yang telah diolah peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 3, nilai Cronbach's alpha variabel kepribadian konsumen adalah 0,801, yaitu 0,6 lebih tinggi dari alpha Cronbach's standar, sehingga dapat dikatakan bahwa indikator variabel kepribadian konsumen adalah reliabel.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Hasil Belajar (Y).

Koefisien Reabilitas	Cronbach's Alpha on Standardized Items	Interpretasi
0,807	> 6	Sangat Reliabel

Sumber : Data primer yang telah diolah peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 4, nilai Cronbach's alpha variabel keputusan pembelian sebesar 0,807 yaitu 0,6 lebih tinggi dari nilai alpha Cronbach's standar, sehingga dapat dikatakan bahwa indikator variabel keputusan pembelian adalah reliabel.

2. Koefisien Regresi Linear Sederhana

Menggunakan uji regresi sederhana terdiri dari memprediksi variabel dependen (Y) ketika variabel independen (X) diketahui. Tujuan utama penggunaan analisis adalah untuk memprediksi atau memperkirakan nilai suatu variabel relatif terhadap variabel lain yang diketahui dengan melakukan persamaan regresi. Persamaan regresi sederhana dirumuskan:

$$Y = a + bX$$

Adapun hasil persamaan regresi diketahui nilai:

$$\Sigma X = 5453$$

$$\Sigma Y = 5008$$

$$\Sigma X^2 = 399573$$

$$\Sigma Y^2 = 338198$$

$$\Sigma XY = 366320$$

$$n = 75$$

$$b = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{75 (366320) - (5453)(5008)}{75 (399573) - (5453)^2}$$

$$b = \frac{27474000 - 27308624}{29967975 - 29735209}$$

$$b = \frac{165376}{232766}$$

$$b = 0,710$$

$$a = \frac{\Sigma Y - b \cdot \Sigma X}{n}$$

$$a = \frac{5008 - (0,710)(5453)}{75}$$

$$a = \frac{5008 - 3871,63}{75}$$

$$a = 15,151$$

Dari hasil mencari nilai a dan b, maka di bawah ini akan dibuatkan suatu persamaan regresi sederhana yaitu :

$$Y = 15,151 + 0,710 X$$

Artinya bila terjadi kenaikan satu angka dari hasil belajar diikuti dengan strategi pembelajaran kewirausahaan sebesar 15,151, dan jika variabel dalam strategi pembelajaran kewirausahaan melalui daring (X) bernilai 0, maka hasil belajar tetap pada nilai 15,151.

3. Koefisien Kolerasi Linear Sederhana

Korelasi adalah ukuran yang digunakan untuk menentukan tingkat hubungan, terutama untuk data kuantitatif. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\Sigma X = 5453$$

$$\Sigma Y = 5008$$

$$\Sigma X^2 = 399573$$

$$\Sigma Y^2 = 338198$$

$$\Sigma XY = 366320$$

$$n = 75$$

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(75(366320)) - (5453)(5008)}{\sqrt{[75(399573) - (5453)^2][75(338198) - (5008)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{27474000 - 27308624}{\sqrt{[29967975 - 29735209][25364850 - 25080064]}}$$

$$r_{xy} = \frac{165376}{165376}$$

$$r_{xy} = \frac{165376}{257465,527}$$

$$r_{xy} = 0,642$$

Dari hasil perhitungan kolerasi tersebut didapatkan nilai r = 0,642 yang artinya terdapat kolerasi positif karena 0,642 berada pada interval 0,42 - 0,80, artinya strategi pembelajaran kewirausahaan secara daring berkolerasi tinggi terhadap hasil belajar.

Tabel 6. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Kolerasi

Interval	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah

0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Amaliah (2018: 122)

4. Koefisien Determinasi Linear Sederhana

Koefisien determinasi dengan simbol r^2 adalah pecahan variabilitas data yang dihitung berdasarkan model statistik, sehingga r^2 biasanya digunakan sebagai informasi tentang penerapan model tersebut. Rumus sebagai berikut:

Diketahui :

$$r = 0,642$$

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,642)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,4121 \times 100\%$$

$$KD = 41,21\%$$

Dari perhitungan di atas terlihat koefisien determinasi sebesar 41,21%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh strategi pembelajaran kewirausahaan online sebesar 41,21%, sisanya sebesar 58,79% merupakan pengaruh faktor lain..

5. Uji Hipotesis

Selain dengan menggunakan tabel, uji signifikansi koefisien korelasi juga dapat dihitung dengan menggunakan uji-t.

Dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,642 \sqrt{75-2}}{\sqrt{1-0,642^2}}$$

$$t = \frac{0,642 \times 8,544}{0,766}$$

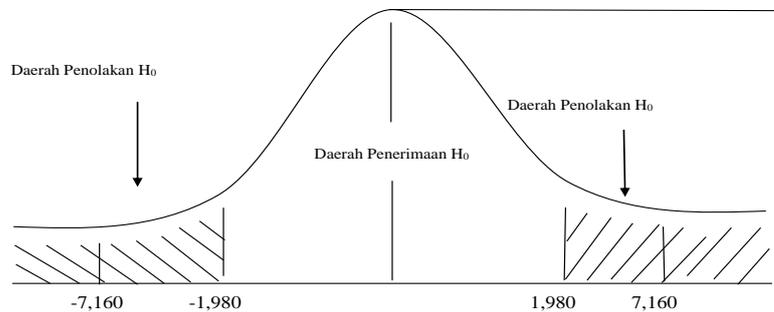
$$t = \frac{5,485}{0,766}$$

$$t = 7,160$$

Dari hasil perhitungan diperoleh thitung 7,160, kemudian dilanjutkan dengan mencari derajat kebebasan (dk) atau derajat kebebasan (df). Dengan jumlah sampel penelitian (n) sebanyak 75 responden, derajat kebebasan (df) = $n-2 = 75 - 2 = 73$. Kemudian harus dilakukan uji signifikansi r untuk hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai r pada tabel t-distribusi, dengan taraf signifikansi 5% = 0,05 dan derajat bebas (df) = 73, diperoleh t-tabel = 1,980.

6. Kriteria Pengujian

Jika thitung \geq ttabel maka H_0 ditolak dan jika thitung \leq ttabel maka H_0 diterima. Karena thitung $>$ ttabel = $7,160 > 1,980$, maka hipotesis statistik (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_1) diterima, yang berarti koefisien korelasi signifikan sehingga dapat disimpulkan antara strategi pembelajaran kewirausahaan online dengan hasil belajar.



Gambar 6. Grafik Histogram t hitung > t table

Hasil pengujian di atas menunjukkan bahwa nilai tabel dengan $\alpha = 5\%$ pada uji dua sisi adalah $(df) = n - 1,980$. Dari hasil perhitungan yang diperoleh, t hitung > t tabel yaitu H. $(7,160 > 1,980)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kewirausahaan online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t_{hitung} sebesar 7,160 dan Sig. Nilai 0,000 berarti terlihat $t_{hitung} 7,160 > t_{tabel} 1,980$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,01$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kewirausahaan online berdampak pada hasil belajar. Hal ini didukung oleh peneliti sebelumnya Dewi, Mayasari dan Dwiprabowo (2021) yaitu terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Dari sini dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kewirausahaan berpengaruh terhadap hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang diambil untuk merumuskan masalah penelitian ini adalah pengaruh strategi pembelajaran kewirausahaan online terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa $t_{hitung} 7,160$ dan Sig. Nilai 0,000 berarti terlihat bahwa $t_{hitung} 7,160 > t_{tabel} 1,980$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,01$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kewirausahaan online berdampak pada hasil belajar.

References

- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online* (2nd ed., Vol. 0). Universitas Terbuka.
- Dewi, K. S., Mayasari, L. I., & Dwiprabowo, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 228–235. <https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/1236>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>

- Djuhartono, T., Ariwibowo, P., & Alhamidi, L. A. (2021). Implementation of Total Quality Management (TQM) on Teaching Factory (TEFA) Vocational Middle School in Bogor District. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 7(02), 269-282.
- Dohona, J. W. P., Gulo, N., & Sitepu, E. (2021). Peranan Dinas Tenaga Kerja Provinsi Sumatera Utara Dalam Meningkatkan Kewirausahaan Produktifstimulasi Ekonomi Di Kota Medan. *GOVERNANCE OPINION*, 6(2), 150–156. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/governanceopinion/article/view/1253>
- Evaliana, Y. (2015). Pengaruh Efikasi Diri Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa. *Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 1.
- Febrianti, A. N., & Suryati, W. (2020). Pemanfaatan Museum Lampung Sebagai Sumber Belajar Dan Tempat Destinasi Wisata Di lampung. *Jurnal Istoria*, 4(1), 107–115. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/132/111>
- Firmansyah, D. (2015). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 3(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Kholiq, A. (2020). Implementasi Manajemen Pendidikan Program Student Islamic Character Building dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. *At-Tajdid : Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 9(1), 115–138. <http://ejournal.inismupacitan.ac.id/index.php/tajdid/article/view/192>
- Nazarudin. (2020). Manajemen Startegik. In *NoerFikri Offset*. NoerFikri Offset.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Sekarini, E., & Marlana, N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Yang Dimoderasi Oleh Efikasi Diri Pada Siswa Kelas Xi Bdp Smkn 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN*, 08(01), 674–680.
- Sihaloho, L., Rahayu, A., & Wibowo, L. A. (2018). Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri Se-Kota Bandung. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.5671>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Rev. ed). Rineka Cipta.
- Sugihartono, & dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Utami, S. E. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Paradigma*, 2(1).
- Yulianto, A. F. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Dan Praktik Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017 [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. https://eprints.uny.ac.id/52342/1/SKRIPSIFULL_13803241065_AhmadFauzanYulianto.pdf
- Yurianto, & Armansyah. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Prodi Manajemen Stie Pembangunan Tanjungpinang Angkatan Tahun 2020-2021. *HIRARKI : Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 3(1), 88–102. <https://doi.org/10.30606/hirarki.v3i1.667>

Submissions Terms

➤ Online Submissions

Already have a Username/Password for Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan?

[Go to Login](#)

Need a Username/Password?

[Go to Registration](#)

Registration and login are required to submit items online and to check the status of current submissions.

➤ Author Guidelines

Preparation of the manuscripts

Authors of Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan should carefully prepare their manuscripts in accordance with the following instructions: (1) All manuscripts should be prepared according to the Publication Manual of the American Psychological Association 7th ed. (American Psychological Association [APA], 2019); (2) Manuscripts should be as concise as possible, yet sufficiently detailed to permit adequate communication and critical review; and; (3) Tables and figures should be used only when essential.

Consult the APA Publication Manual for specific guidelines regarding the format of the manuscript, abstract, citations and references, tables and figures, and other matters of editorial style,

Before you submit the manuscript, please read carefully and following the information: (1) The manuscript was the result of your own works (original – not plagiarism) and never been published in another journal; (2) The article written in **English (Preferred)** or **Bahasa Indonesia**. Both of Abstract and Keywords also clear written in **English** and **Bahasa Indonesia**, and; (3) Manuscript file must be digital. We suggest for use software Microsoft Office (2010 or above) with extension document (.rtf, .doc, or .docx).

Hard copy submissions are not accepted. For specific information about technically information about the manuscript content, use the Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan Format and Template.

➤ General structure of the manuscript

Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan only Published a Original Article. Review, Short Survey, and Editorial. The Original Articles and Short Survey on Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan are subdivided into the following general sections: **Title, Authors and Affiliation, Abstract, Introduction, Method, Results, Discussion, Conclusion, Acknowledgments, and References.**

We encourage authors to pay more attention to the preparation of the manuscript by following [APA Style Journal Article Reporting Standards \(APA Style JARS\)](#).

APA Style Journal Article Reporting Standards (APA Style JARS) are a set of guidelines designed for journal authors, reviewers, and editors to enhance scientific rigor in peer-reviewed journal articles.

APA Style JARS offer guidelines on what information should be included in all manuscript sections for:

1. Quantitative research (JARS–Quant)
2. Qualitative research (JARS–Qual)
3. Mixed Methods research (JARS–Mixed)

Using these standards will make your research clearer and more accurate as well as more transparent for the reader.

➤ Permission requirements

Lengthy quotations (generally 400 cumulative words or more from one source) require written permission from the copyright holder for reproduction. Previously published tables or figures that are used in their entirety, in part, or adapted also require written permission from the copyright holder for reproduction. It is the author's responsibility to secure such permission, and a copy of the publisher's written permission must be provided to the Editor immediately upon acceptance for publication.

The full length of submission manuscript **no less than 6000 words**; including references, table and figure (Appendix-Exclude). References should be the most recent and pertinent literature. We suggest you to using reference management software (Mendeley or EndNote).

➤ Submit the manuscript

The paper submission and reviewing procedures in **Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan** will be processed with the web-based system. We strongly prefer to receive manuscripts via our [online submission system](#).